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

Číslo 96 /december 2019 | www.generation.sk
Cena: 4,50 € / Predplatné: od 3,50 €

GENERATION

TESTOVALI SME
VIGOR GK50 LOW PROFILE

HRALI SME
Call of Duty: Modern Warfare

SÚŤAŽ

TÉMA
Očakávané hry v decembri

VIDELI SME
Le Mans '66

ROZHOVOR
Ivo Ladižinský

PREDSTAVUJEME
Novinky HP

9 772644 627004 12

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

Sila singelplayeru

EA s obl'ubou už dlho tvrdilo, že hry pre jedného hráča sú mŕtve. Preto je paradoxom, že ich posledná najúspešnejšia hra je práve hra pre jedného hráča, ktorá je zameraná na príbeh. Kto by to bol povedal.

Tam kde live service hra Anthem ponúkla sklamanie a to od štúdia, od ktorého očakávame príbehové pecky, tam dokázalo primárne multiplayerové štúdio Respawn priniest' niečo, čo očarí nielen fanúšikov Star Wars, ale aj tých, ktorých svet so svetelnými mečmi až tak nezaujíma. A úprimne ma zaujíma, ako sa EA k tomuto úspechu postaví. Pretože aj ked' tlačí na mikrotransakcie a live service prvky, je zrejmé, že vel'ká časť hráčov ich už má dost'.

Paradoxne, koniec roka, ktorý je známy hlavne svojimi roadmapami a live service sl'ubmi je okorunovaný hrou, ktorá s týmito praktikami nemá nič spoločné. A preto tlieskame Respawnu.

To taktiež znamená, že sa blíži koniec roka. A prichádza zima. A ako lepšie strávit' zimné večery, ako čítaním Generation magazínu? Skutočne si neviem predstavit'. Hlavne ked' je tak nabitý obsahom, ako tento diel. Pretože december je v znamení vrchola hernej sezóny, ktorá bola skutočne bohatá.

Tak s radost'ou čítajte

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

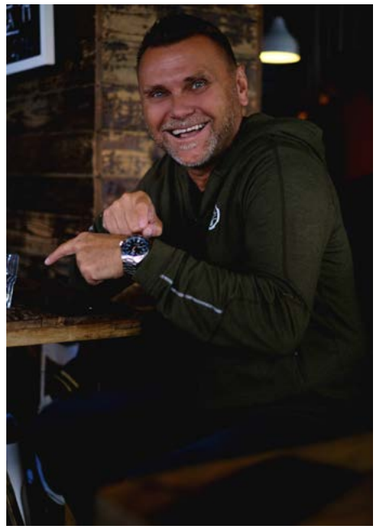
Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™ Kingston TECHNOLOGY Fractal
msi logitech CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Rozhovor so stand-up komikom Ivom "Ladižo" Ladižinským



V Generation magazine vám už niekol'ko mesiacov prinášame rozhovory so zaujímavými l'ud'mi, osobnost'ami nielen z herného, ale aj showbiznisového prostredia. V tomto čísle sme si bližšie posvietili na jednu zo stálic slovenského stand-upu a zakladatel'a Temných Kecov. Áno, uhádli ste, nie je ním nik iný ako Ivo "Ladižo" Ladižinský.

1. Mnohí l'udia t'a poznajú hlavne kvôli stand-upu a Temným Kecom, no možno netušia, akým rozličným projektom si sa v minulosti venoval (a venuješ). Môžeš čitatel'om bližšie priblížit' svoju kariéru?

Robil som v živote všeličo, ale vždy to bolo vo sfére tzv. showbizu... Vyštudoval som tanečné konzervatórium, odbor l'udový tanec a pedagogika tanca, potom som bol profesionálny tanečník, potom choreograf, zakladal som prvú break dancovú skupinu v ost bloku (Gumení chlapci), potom som robil dlho okolo modelingu a súť aží krásy (500 módnych show po celom svete, Elite Model Look, Miss Slovensko), asistenta réžie, kreatívca a tak podobne.

2. Ako si sa od choreografie a súť aže Miss dostal k stand-upu?

Mám rád ked' sa l'udia smejú a v mojom okolí sa smiali vždy... Takže to bol nejaký vývoj... Asi to tak malo byt'. Zmysel pre humor som zdedil po mojom skvelom otcovi.

3. Čo všetko musí nádejný komik spravit' pre to, aby mohol začat' so stand-upom? Máš nejaké rady, ktoré sa ti osvedčili?

Musí mat' už spomínaný zmysel pre humor (ten sa totiž nedá kúpit', ani naučit'), musí si vediet' svoj stand-up napísat', musí si nájst' vlastný štýl a prejav, nesmie sa bát' íst' s vlastnou kožou na trh, nesmie ho odradit' občas nejaký neúspech alebo hejteri... No proste je vel'a vecí, ktoré musí, aby sa stand-upom mohol živit'...

4. Prejdem teda rovno k Temným Kecom. Máš na konte vyše 700 vystúpení po celom Slovensku, niekol'ko desiatok show ročne. Ako často si pripravuješ nové sketche? Kde najčastejšie čerpáš inšpiráciu?

Ja robím cca 5 nových stand-upov za rok. To mi vydrží na tých cca 140 predstavení ročne... Vždy raz za 2 a pol mesiaca premiéra, potom obídeš miesta po Slovensku a Čechách a znova premiéra, aby verný fanúšik nepočúval stále to isté ked' sa vrátiš do jeho mesta.

5. Vd'aka YouTube videám vás poznajú na celom Slovensku a môžu si tak vaše vystúpenia pozriet' l'udia z pohodlia domova. Hoci ide o skvelú reklamu pre Temné Kecy, nebojíš sa, že z lenivosti si l'udia radšej pozrú video, než by sa mali prist' pozriet' naživo?

Videá pridávame asi s ročným oneskorením a je to hlavne na ochutnávku a promo. Tiež často nie sú celé, aby l'udia prišli na živú show. Tam zažijú to pravé stand-upové. Máme miliónové čísla v rámci pozretí na internete a máme tiež aj 10-tisícové predaje lístkov... To nastavenie je teda hádam dobré.

6. Je o tebe známe, že si na vystúpeniach nedávaš servítku pred ústa. Návštevníci určite vedia do čoho idú, ale stalo sa už niekedy, že to niekto jednoducho „nepredýchal"?

Jasné, že sa občas niekto urazí alebo odíde, no je to hlavne jeho problém. Ved' je na stand-upe. Odišlo, či urazilo sa možno pár desiatok l'udí, Čo je to proti tým desat'tisícom, čo ostali, bavilo ich to a smiali sa nonstop.

7. Všimla som si, že ste sa spolu s Jerrym pustili aj do hodnotenia, resp. komentovania filmov a trailerov. Stíhaš si skočit' aj v súkromnom živote do kina?

Áno, na MALL.TV máme s Jerrym taký náš koncept o filmoch. Samozrejme cez našu optiku a humor. Formát KINOPATI má skvelú sledovanost', čiže diváka zaujal a nás hrozne baví, čo je pri jeho sledovaní na nás aj vidiet'.

Ja sám som osobne vel'ký filmový fanúšik a do kina chodím rád a pravidelne. Vždy si na kino nájdem čas. Je to pre mňa relax, zábava aj inšpirácia.

8. Keby si si mal vybrat' žáner filmu, preferuješ oddychovú komédiu, napínavý horor alebo vážnu drámu?

Oddychovú komédiu by som dal asi na prvé miesto, kdežto na horor zásadne nepôjdem. Mám rád aj akčné, tzv. rýchle filmy, ale v podstate väčšinu žánrov zvládam dobrovol'ne.

9. Stand-up, filmy, live streamy... Nedá mi sa neopýtat'. Ked'že v Generation sa zaoberáme prevažne hrami, aký máš k nim vzt'ah ty? Venuješ/venoval si sa hrám alebo to ide úplne mimo teba?

10. Ak áno, aký žáner preferuješ? (ak je tvoja odpoved' áno, prosím odpovedz aj na otázku číslo 10, ak nie tak ju pokojne ignoruj)

Ked' som bol mladý, tak som hrával v herni na počítačoch aj celú noc Counter Strike v partii 20 – 30 l'udí. To boli silné zážitky. Potom som mal doma samozrejme PS 1, 2, 3 a hrával som najradšej striel'ačky. Ale posledné roky už nehrávam. Bud' je to už mojím vyšším vekom alebo nedostatkom času... Neviem... Ved' so stand-up show Temné Kecy vystupujeme po večeroch cca tak 150krát za rok.

11. Nesmie chýbat' ani otázka pre pravého gamera - uprednostňuješ konzoly alebo PC?

Ked' už, tak konzoly.

12. Na záver ešte jedna otázka - na čo sa vaši fanúšikovia môžu tešit' v roku 2020?

Isto na naše živé a každé 2 mesiace nové stand-upy po Slovensku a Čechách, ktoré sú absolútne bez cenzúry a s neuveritel'nou energiou, na nové formaty v MALL.TV, na príspevky na YouTube, na sólové projekty (one man show) členov z Temných Kecov, divadelnú či televíznu podobu stand-upu a mnoho d'alšieho. Nechceme zaspat' na vavrínoch, čiže sa máme na čo tešit', a vy tiež!

Martina Juhásová

TRENDY
TÉMA

Koncoročná nádielka noviniek z dielne HP a Omen by HP

Koniec roka sa pomaly, ale isto, blíži, čo znamená najmä sviatky, čas darčekov a tým pádom aj snaha spoločností predstaviť a zákazníkom priblížiť nielen tie najnovšie produkty, no aj tie najzaujímavejšie zariadenia. Štvrtkové zachmúrené a miestami daždivé ráno sme preto vel'mi radi strávili na neformálnom stretnutí so zástupcami spoločnosti HP, kde sme si mali možnosť vypočuť o tom, čo si pre svojich fanúšikov na koniec roka pripravili.

Ako som už spomenul, predstavitelia spoločnosti HP si pre nás pripravili nielen úplné novinky, ktoré na trh prišli len tento mesiac, ale aj pár starších, hoci stále vel'mi zaujímavých kúskov. Kto je nedočkavý, určite si rád prečíta zoznam produktov, ktoré sme si mali možnosť prezriet' naozaj zblízka. Na väčšinu z nich sa ale ešte pozrieme aj bližšie.

Konkrétne boli prítomné produkty HP Elite Dragonfly ultrabook, Pavilion Gaming notebook s procesorom AMD, štýlovka v podobe Spectre x360, nová generácia prenosných tlačiarní HP Sprocket 200, HP S430c zakrivený ultraširoký monitor, slúchadlá OMEN by HP Mindframe Prime Headset White v novej čierno-bielej farebnej kombinácii a herná stolička OMEN by HP Citadel.

HP Elite Dragonfly

Ako prvému sme pozornosť venovali notebooku HP Elite Dragonfly, ktorý so svojou váhou začínajúcou pod jedným kilogramom, tenkým šasi zo zliatiny magnézia, no pritom extrémne dlhou výdržou batérie, sadne do ruky každému milovníkovi cestovania a l'ahkej príručnej batožiny. Dragonfly bol navrhnutý tak, aby bol dokonalou „vizitkou' svojho majitel'a, čiže nie je iba l'ahký, dostatočne výkonný s vel'kou výdržou, vd'aka precíznemu spracovaniu zaujme už na prvý pohl'ad. Poteší tiež bezpečnostnými funkciami a podl'a slov zástupcov HP predznamenáva novú éru mobility. Za takto elegantný, výkonný a pritom l'ahký notebook si ale záujemci naozaj priplatia, nakol'ko jeho cena začína na sume 1 790 eur.

HP Pavilion Gaming s procesorom AMD

Zariadenie o čosi bližšie našim hráčskym srdciam (a takisto aj peňaženkám) je Pavilion Gaming 15. Ide o overený herný notebook s tenkým a ostro rezaným čiernym šasi.

Po prvýkrát je však vybavený procesorom AMD Ryzen (až po Ryzen 7). Tento notebook zaujme nielen tradičných hráčov, ale vd'aka svojim parametrom, ako je grafická karta až NVIDIA GeForce GTX 1660Ti Max-Q, tenké rámčeky, frekvencia displeja až 144 Hz pri rozlíšení 1080 p a spomínané výkonné procesory, svoje miesto určite nájde aj u tvorcov obsahu. Optimálny výkon pri hraní hier zabezpečí vylepšené chladenie a Pavilion Gaming 15 po novom podporuje Wi-Fi 6, vd'aka čomu ponúka prenos dát rýchlost'ou vyjadrenou v gigabitoch. S cenami začínajúcimi na 739 eurách poteší aj sporivejších fanúšikov, ktorí stále hl'adajú postačujúci výkon.

HP Spectre x360

Nová generácia konvertibilného laptopu HP Spectre x360 13 spĺňa požiadavky na vysoký výkon a prémiový vzhl'ad. Spectre stále ponúka hliníkové šasi, no oproti svojmu predchodcovi je nový model o 13% l'ahší (1,27 kg), ponúka dvojnásobný výkon a výdrž batérie je až 22 hodín. Ide o najmenší konvertibilný osobný počítač na svete s pomerom obrazovky k telu 90%. Notebook HP Spectre x360 sa tiež môže pochválit' mimoriadne tenkými rámčekmi displeja a cenou začínajúcou pod hranicou 1 300 eur.

HP Sprocket 200

HP Sprocket 200 je druhou generáciou vreckovej tlačiarne od HP, ktorá sa nám zapáčila už pri jej príchode. Táto generácia váži iba 172 gramov a rozmerovo ju možno prirovnať k mobilnému telefónu. Tlač fotografií je založená na technológii Zink, ktorá k zafarbeniu využíva špeciálny termo papier s tromi vrstvami. Oproti prvej verzii ponúka HP Sprocket 200 funkciu „párty mód', ktorá umožňuje, aby sa k zariadeniu naraz pripojili až traja používatelia. Okrem toho HP Sprocket 200 zaručuje aj kvalitnejšiu a ostrejšiu tlač.

HP S430c Curved Ultrawide Monitor

Vd'aka svojej obrovskej, prehnutej obrazovke s uhlopriečkou 43,4 palcov (ekvivalent dvoch 24 palcových monitorov) ponúka HP S430c úplné jedinečné zážitky. Nová technológia HP Device Bridge umožňuje úplne plynulé ovládanie dvoch počítačov súčasne.

Používatel' môže prezerat', kopírovat' a prenášat' obsah medzi zariadeniami pomocou jednej klávesnice a myši. Podporuje nielen používanie dvoch Windows zariadení, ale aj počítače, či smart zariadenia s operačnými systémami Linux, MacOS, či Android.

Slúchadlá OMEN by HP Mindframe Prime Headset White

Príchodom prémiových herných slúchadiel Mindframe, ktoré boli predstavené počas vel'trhu Gamescom, mohli hráči zistit', že neposkytujú iba vynikajúci audio zážitok, no ich revolučná funkcia aktívneho chladenia vd'aka technológii FrostCap Technology udrží uši v pohodlí aj pri dlhom hraní, či komunikovaní. FrostCap technológia v sebe zahŕňa aj pasívne chladenie pomocou grafitového tepelného rozvádzača, ktorý využíva väčšie plochy náušníkov. Navyše, slúchadlá disponujú technológiou tlmenia ruchov z okolia, čo bude zárukou jasného a čistého prenosu hlasu.

A teraz sú OMEN by HP Mindframe dostupné aj v Prime White edícii, pre všetkých hráčov a l'udí obl'ubujúcich svetlejšie farby už za 149 eur.

Herná stolička OMEN by HP Citadel

Na záver sme sa mohli pokochať novou hernou stoličkou OMEN by HP Citadel, vd'aka ktorej si budú môct' hráči svoje zážitky vychutnať v maximálnom pohodlí. Stolička disponuje priestranným sedadlom, silným polstrovaním a dostatočne vysokým operadlom. Citadel je taktiež, ako aj jej meno napovedá, naozaj odolná (nosnosť až 136 kg) a je možné si ju prispôsobit' presne podl'a hráčskych potrieb.

Daniel Paulini

Nový datadisk Shadowlands príde už budúci rok! Na čo všetko sa máme tešiť?

Na BlizzCone sa tento rok všetko točilo najmä okolo Diablo IV. Predsa len, tak prepracovaný trailer sme tu už dlho nevideli. A hráči by Blizzardu neodpustili, keby sa predstavenia Diablo IV nedočkáme. No prišli aj oznámenia iných hier ako Overwatch 2 či nového datadisku do World of Warcraft s podtitulom Shadowlands. Čo si pre nás v novom rozšírení tvorcovia chystajú? Bude stáť za to? A ako to nakoniec bolo s Lich Kingom a Sylvanas?

Sylvanas „nakopala Lich Kinga, ako keby sa nechumelilo"

V najnovšej upútavke sme mohli vidieť Sylvanas, ako sa vybrala za Lich Kingom. Nie však hľadať spoluprácu, no prišla pre z iných dôvodov. Po urputnom boji Bolvara (Lich Kinga) porazila, zobrala mu prilbu Lich Kinga a zlomila ju. Týmto hanebným činom spravila niečo nevídané – prelomila hranicu medzi životom a smrťou. Do sveta Azerothu začali prúdiť hordy mŕtvych duší a my už asi teraz tušíme, že celú túto situáciu budeme musieť napraviť.

Ak už teraz spievate posmrtné ódy na Bolvara, zastavte! Lich King nie je mŕtvy, ale žije ďalej. Podľa slov tvorcov Bolvar celé dianie z predchádzajúcich udalostí sledoval a rovnako sledoval aj Sylvanasine skutky.

Tušil, že sa niečo podobné môže stať, a práve preto začal budovať svoju armádu oživovaním mŕtvych z Azerothu. A tak si vďaka tomu budeme môcť v hre vytvoriť nových Death Knightov zo spojeneckých rás a z rasy Pandarenov.

Ono, Drenai Lightforge Deathknight môže znieť na prvý pohľad čudne, no práve nové rasy pre Death Knightov dostanú svoj vlastný štartovací príbeh a vysvetlenie. Nemôžeme zabúdať ani na to, že vo svojej podstate je Bolvar vlastne „tým dobrým". Na Ľadový trón sa dostal z vlastnej vôle s dobrým a nesebeckým úmyslom, keďže ako jediný vedel zlu odolať.

Shadowlands bude mať päť pozoruhodných zón

Budú nimi Bastion, Ardenweald, Maldraxxus, Revendreth a The Maw. Každá z nich bude niečím zvláštna a poodkryje trochu z príbehu Shadowlands. V jednotlivých oblastiach Shadowlands totiž žijú svoj posmrtný život bytosti zaradené tak, ako sa po celý svoj smrteľný život správali.

O ich začlenení rozhoduje Arbiter, pred ktorého sa postavia, keď sa do Shadowlands dostanú. Ich osud bude potom nielen v rukách Sudcu, ale aj v ich osobnosti.

Bastion

Táto oblasť bude vašou prvou zastávkou na ceste k záchrane toho, čo Sylvanas spustila. Žiarivý svet plný krásnej oblohy a veží. Jednoducho raj! Bastion obývajú obyvatelia menom Kyrians. Ide o akési

humanoidné stvorenia s modrou pokožkou. Títo obyvatelia sa starajú o mŕtve duše pred tým, ako sa dostanú pred rozhodnutie Arbitera. Ak sa stanete obyvateľom Bastionu, najskôr budete tzv. kyrianskym ašpirantom - bezkrídlou bytosťou, ktorá bude svoju cnosť a disciplínu zo sveta živých využívať na tréning, aby sa raz dostala na úroveň Ascended.

Ardenweald

Krásny les plný mágie, vhodný pre nočných elfov a každého, kto bol akokoľvek spojený s prírodou! Tak aspoň pôsobí toto územie z popisu, obrázkov a videa. Obyvatelia (Night Fae) tejto zóny veria, že Shadowlands nie je ich finálnou destináciou, sústredia sa na odpočinok ich duší a pripravujú sa na znovuzrodenie na svete. Dokonca aj duša slávneho poloboha Cenaria je spätá s týmto miestom. Ten sa tu bol očistiť po tom, čo na Smaragdový sen zaútočila Nočná mora.

Maldraxxus

Táto zóna je jednou z temnejších v Shadowlands. Obyvatelmi sú Necrolordi. Tí veria v to, že prežije len ten najsilnejší a najschopnejší. Navyše disponujú veľmi veľkou armádou, takže sa s nimi neradno zahrávať. V tomto svete končia

predovšetkým hrdé, bojovné a cnostné bytosti. Navyše nemusia byť vyslovené zlé, len prahnú po niečom inom ako po pomste a zlobe. Zo slávnych osobností Warcraftu tu nájdeme Thrallovú matku Draku, zavraždenú Gul'danom.

Revendreth

Aj táto časť Shadowlands je pomerne temná. Svojím gotickým nádychom plným vysokých zámkov a tmavej oblohy nám isto bude naháňať hrôzu. Ak ste za svoj pozemský život boli plný pýchy, no zároveň ste neboli príliš dobrák, skončíte tu. Nájdeme tu Venthyrov, ktorí pomáhajú dušiam očistiť sa od hriechov spáchaných v minulosti.

Jednou z takýchto duší je napríklad Kael'thas Sunstrider, ktorého poznajú istotne najmä starší hráči WoW.

The Maw

The Maw nie je iba taká obyčajná zóna. Táto slúži ako väzenie pre tie najnechutnejšie a najpodlejšie duše, aké kedy existovali. Vládne tu Jailer of the Damned a už len podľa názvu vládcu môžeme tušiť, že sem by sme sa dostať rozhodne nechceli.

No v prípade, že sem raz zavítate, s veľkou pravdepodobnosťou sa už späť nikdy nevrátite. Obrovský problém však nastal vtedy, keď Sylvanas rozbila prilbu Lich Kinga.

Od tejto udalosti všetky duše putujú práve do The Maw a nie tam, kam by mali. A keďže naša postava bude napojená na život Azerothu, schopnosť uniknúť bude jej veľkou výhodou.

Navyše vd'aka tomu sa vydáme na prieskum zvyšku Shadowlands a celú vzniknutú hrozbu možno aj odstránime.

Covenants - novinka vo World of Warcraft

Covenants sú v podstate štyri mocnosti, ktoré Shadowlands vládnu. Našou úlohou bude vybrat' si jedného Covenanta a spojit' sa s ním. Necrolordi, Venthyrovia, Night Fae alebo Kyriani. Týmto všetkým budeme môct' pomáhat' plnit' ich úlohy a postavit' sa na ich stranu. Každá posmrtná frakcia bude mat' jedinečné úlohy a rozl'ahlú kampaň. Popritom sa dočkáme aj unikátnych schopností založených na vybranej frakcii a triede, za ktorú hráme. Rovnako nemôžeme zabúdat' aj na vizuálne odmeny ako brnenia, zbrane, mountov a mnoho d'alšieho.

Nové dungeony, na ktoré sa máme tešit'!

Ako s každým datadiskom, tak aj s týmto do hry prídu nové raidy a dungeony. Ved' čo by to bolo, keby sme sa ich nedočkali, však že? Do hry sa dostane celkovo osem nových dungeonov. Podl'a dostupných informácií sa budeme môct' tešit' na:

- The Necrotic Wake
- Plaguefall
- Mists of Tirna Scithe
- Halls of Atonement Spires of Ascension
- Theater of Pain
- The Other Side (tu stretneme samotného Bwonsamdiho)
- Sanguine Depths

Okrem „základných" dungeonov do hry tvorcovia pridajú aj d'alší s názvom Torgeth, Tower of the Damned. Pôjde o nekonečný dungeon s meniacimi sa miestnost'ami. Áno, čítate správne – dungeon bude obmieňajúci sa a zážitok z neho tak bude vždy iný. Do strašidelnej veže sa dostaneme bud' sami, alebo s partiou štyroch kamarátov.

Prepracovaný systém levelovania postáv

Mali ste plné zuby predchádzajúceho systému vylepšovania postáv? Potom práve pre vás tvorcovia pripravujú systém, ktorý zmení všetko od základov. Nové postavy začnú svoju cestu klasicky na prvej úrovni. Na desiatej úrovni si budete môct' vybrat' váš obl'úbený datadisk a „vylevelovat'" si postavu práve v ňom na maximálnu úroveň 50. Nakoniec si na vstupe do Shadowlands odkrútite posledných desat' úrovní maximálne do úrovne číslo 60. Vyzerá to tak, že sa tvorcovia nechali inšpirovat' starým, klasickým levelovaním, kde bola vrchná úroveň práve 60. Musím povedat', že sa na tento systém teším, lebo si konečne prejdem niektoré moje obl'úbené datadisky.

Úprava postavy bude ešte lepšia

Ak sa vyžívate práve v upravovaní postavy či jej tvorbe, potešíme vás! Shadowlands dostane kopu noviniek, ktoré by vašej pozornosti nemal ujst'. Trollovia a Trpaslíci dostanú nové bojové pomal'ovania. Nemŕtvym zas pribudne viac „mäsa". To znamená, že ak trčiace kosti neboli pre vás to „pravé orechové", máte sa na čo tešit'. Nemŕtvi tak dostanú o niečo prívetivejšiu tvár ako doposial'. L'udia dostanú svoje vlastné rasy a tak tu nájdeme okrem belochov konečne aj ázijské či africké archetypy!

Edície hry, ktoré prevetrajú naše peňaženky

Shadowlands sa dočká troch edícií. Úplne základná bude obsahovat' iba samostatnú hru. V Heroic edícií nájdeme jeden „Transmog set", mounta „Ensorcelled Everwyrm" a instantné zrýchlenie charakteru na úroveň 120 (po zmenení systému v hre to bude pravdepodobne ekvivalent úrovne 50).

Posledná, Epická edícia bude obsahovat' navyše kozmetický set efektov na zbrane, zvieratko „Anima Wyrmling", „Transmog set", spomínaného mounta z Heroic edície, instantnú úroveň 120 a špeciálnu animáciu pre použitie Hearthstone. Navyše dostaneme aj 30-dňový kupón do hry.

L'ubomír Čelár

TRENDY
TÉMA

Elektronika, ktorá vám postráži zdravie

NIELEN FITNESS NÁRAMKY, ALE AJ ŠPECIÁLNE VÁHY A TLAKOMERY SÚ UŽ INTELIGENTNÉ A PREPOJENÉ SO SMARTFÓNMI.

Niekol'kohodinové hranie pred monitorom alebo televízorom, litre limonád a energetických nápojov, balíky čipsov a nejaká čokoláda k tomu. Tento stereotyp hráča, samozrejme, nie je skutočný, no pri hraní hier sa nám vel'a pohybu nedostáva. Vyskúšali sme preto niekol'ko technologických hračiek, ktoré dokážu pomôct' každému, kto vel'a sedí v práci, alebo doma počas hrania obl'úbených hier.

Múdre hodinky vás nezruinujú

Mali byt' všetkým možným, mali nahradit' smartfóny, platobné karty a ich príchodu sa obávali aj výrobcovia klasických hodiniek. Z ničitel'ov sa nakoniec stal len doplnok k smartfónom, ktorý stále musí bojovat' o svoju priazeň a miesto na trhu. Ponuka je navyše obrovská, výrazne väčšia ako dopyt. Dobrou správou je, že tie najlacnejšie múdre zariadenia na ruku si kúpite už za menej ako 20 eur, tou horšou správou je, že väčšina tých lacných patrí rovno do koša.

Nebyt' Xiaomi a jeho série MiBand, tak by sme si všetci vyberali medzi produktami s cenovkou začínajúcou na hranici sto eur. Najlacnejší model v našom výbere stojí necelých 60 eur, pričom vôbec nie je priemerný. Dokáže zväčša to, čo ponúka jeho výrazne drahšia konkurencia a dokonca vám odmeria nielen tepovú frekvenciu, ale aj krvný tlak. Známe značky si za svoje výrobky radi nechajú zaplatit' slušný balík peňazí, ved' pekné hodinky od Fitbit nekúpite za menej ako 200 eur a podobné to je aj pri Samsungu a Huawei. Apple je v tomto smere extrémom, pri ktorom si pripravte aspoň 500 eur.

Okrem nich na trhu nájdete aj profesionálne produkty od značiek ako Polar a Garmin, ktoré ale ocenia hlavne aktívni športovci.My sme sa vo výbere zamerali na univerzálne produkty určené hlavne pre technologických nadšencov so štipkou športovej nátury. Každé zo zariadení vám pomôže pri zmene sedavého štýlu života, ked'že budete mat' detailný prehl'ad o svojej aktivite a mnohé z nich vás budú každú hodinu vyháňat' spravit' aspoň pár krokov.

Výber toho správneho zariadenia ale nie je najl'ahší, modelov sú desiatky (či skôr stovky), ceny sa líšia a odlišné sú aj funkcie.

Pred kúpou si preto dobre premyslite, čo presne očakávate. Nebaví vás každodenné nabíjanie? Tak sa vyhnite produktom od Apple. Chcete behat' bez smartfónu vo vrecku? Tak si vyberte model s vlastným GPS prijímačom. Možnosti sú skutočne obrovské.

Múdre sú aj váhy a tlakomery

K múdrym hodinkám a náramkom zvážte dokúpenie d'alších doplnkov. Tým nemáme na mysli ochranné puzdrá a remienky, ale napríklad inteligentné váhy a zariadenia na meranie tlaku. Rovnako ako zariadenia na ruku, ani v ich prípade nechýba bezdrôtová komunikácia so smartfónom a aplikácia, ktorá tieto údaje zbiera. A ak máte zariadenia od jedného výrobcu, tak všetky informácie budete mat' pekne na jednom mieste. Napríklad pri inteligentnej

váhe Withings Body Cardio je meranie hmotnosti len jednou z mnohých funkcií. Stačí sa vám len na pár sekúnd postavit' na váhu, aby sa v smartfóne objavili všetky možné informácie, ako je percento tuku, svalovej hmoty či vody v tele.

Všetky tieto informácie máte následne prehl'adne zobrazené v aplikácii a viete si sledovat' ich vývoj aj počas dlhého obdobia.

Váha vám na displeji počas ranného váženia zobrazí predpoved' počasia, podporuje separátne a hlavne automatické meranie pre celú rodinu a dokonca má aj špeciálny režim pre tehotné ženy. Je vel'mi presná, takže odváži aj menšie deti, ktoré pri meraní môžete držat' v náručí. Bonusom je meranie tepovej frekvencie a rozumná cena len mierne prevyšujúca hranicu 100 eur.

V ponuke, samozrejme, nájdete aj lacnejšie modely váh, napríklad základný Huawei kúpite v akcii už za 23 eur. Nielen že vyzerá pekne a štýlovo, ale dokáže o vašom tele zistit' až devät' údajov a taktiež komunikuje bezdrôtovo. Štvorica batérií vo váhe vydrží približne jeden rok a aplikácia podporuje meranie až desiatich osôb.

Prepojenie so smartfónom a umelú inteligenciu nájdete napríklad aj pri modeli Withings BPM Core. Ide o moderný tlakomer spojený s EKG a digitálnym stetoskopom.

Firma ho vytvorila v spolupráci s poprednými francúzskymi nemocnicami a určený je hlavne pre tých, ktorí si svoje zdravie potrebujú strážit' o niečo viac. Zariadenie všetky merané údaje zaznamenáva v smartfóne, pričom všetky údaje dokážete zdiel'at' so svojim doktorom.

Odporúčané modely:

Apple Watch Series 5

Obl'úbená kalifornská spoločnost' neprišla s hodinkami ako prvá a ani napokon neurčila smer ich vývoja. No na druhej strane treba uznat' jej vel'kú zásluhu na záchrane celého trhu s nositel'nými zariadeniami na ruku. Bez Apple by sme tu mali výrazne menej výrobcov a produkty s chudobnejšími funkciami. Apple si však za svoje zariadenia nechá aj adekvátne zaplatit', takže sa pripravte na pomerne vel'kú investíciu. Ako vždy, hodinky sú dostupné v dvoch vel'kostiach, tentokrát 40 alebo 44 mm. Na dámsku ruku sa hodia tie menšie, na pánsku tie väčšie. Hrúbka sa za tie roky zásadne nezmenila, čo je v podstate jediný závažný nedostatok celého dizajnu.

A ked' už kritizujeme, tak nesmieme zabudnút' na vel'mi slabú výdrž batérie.

Apple Watch sú totiž jediné hodinky z nášho výberu, ktoré budete musiet' nabíjat' každý jeden deň. Ak ste ochotní to akceptovat' a najbližšie roky neplánujete svoj iPhone vymenit' za smartfón s Androidom, tak budete spokojní. Múdre hodiny v podaní Apple totiž fungujú presne tak, ako to majitel' iPhonu očakáva. Všetko je rýchle, logické a hlavne, funguje to.

Hodinky sú vel'mi presné v meraní všetkých aktivít, majú elektrický a optický snímač tepovej frekvencie a ako prvé predstavili aj meranie EKG. To je zásadná novinka, ktorá vám skutočne môže zachránit' život. Hodinky od Apple práve vd'aka tejto funkcii už pomohli mnohým majitel'om nielen meraním EKG, ale napríklad aj automatickým upozornením v prípade pádu.

Pre majitel'ov iPhonov sú hodinky od Apple pravdepodobne prvou vol'bou, teda pokial' dokážu prekonat' obmedzenia spojené so slabou výdržou batérie. Spolupráca so smartfónom je ukážková, v podstate celý proces prvotnej inštalácie a komunikácie je bezkonkurenčný. Ak je pre vás skoro 500 eur za nový model privel'a, pokojne siahnite po starších generáciách, ved' tú tretiu kúpite už za 230 eur.

\+ funkcie, systém, meranie EKG
\- len pre iOS, výdrž batérie, cena

Cena: od 449 eur

Samsung Galaxy Watch Active 2

Samsung pri sérii Galaxy Watch Active zmenil prístup a z mohutne pôsobiacich hodiniek vytvoril športovú verziu. Tá je konečne menšia, má čistejší dizajn bez rušiacich prvkov, o niečo lepšiu cenu a vo svojej druhej generácii aj konečne normálnu výdrž batérie. Výrobca napokon odstránil aj najväčšiu slabinu predchádzajúcej generácie a nabíjačku teda nemusíte hl'adat' po každom aktívnom dni. Pokojne si s ňou vystačíte len raz za tri dni, navyše, je malá, takže vás na cestách nebude zbytočne obt'ažovat'.

Absencia otočného prstenca z klasických Gear Watch sa nakoniec neukázala ako

problém, hoci my sme boli na tento doplnok zvyknutí. Tenký rám okolo displeja totiž reaguje na dotyk, vd'aka čomu zostalo plne zachované používatel'ské rozhranie. To je zároveň jednou z najväčších výhod hodiniek od Samsungu, ked'že sa používajú príjemne, intuitívne a ich reakcie sú skutočne okamžité.

Bezkonkurenčné je množstvo doplnkových aplikácií a hlavne ciferníkov. Tie základné, od Samsungu, sú vel'mi slušné, no dôležitá je vel'ká aktivita d'alších vývojárov. Množstvo dobrých ciferníkov získate dokonca zadarmo a platené nie sú vel'mi drahé. Vd'aka kvalitnému a hlavne vel'kému displeju sa pripravte na skutočne krásne ciferníky, ktoré dokážu zobrazit' množstvo informácií. Tam, kde vám konkurencia ponúkne bud' krásny dizajn ciferníkov, alebo husto natlačené informácie, ponúka Samsung úplne všetko a poruke.

Operačný systém založený na vlastnom riešení s názvom Tizen je výrazne rýchlejší napríklad v porovnaní s Fitbitom a používatel'ský zážitok je pritom plne porovnatel'ný s tým, ktorý ponúka Apple. Nájdete tu niekol'ko desiatok režimov pre šport, pričom okrem klasického behu, bicyklovania či plávania hodinky dokážu sledovat' aktivitu pri rôznom dvíhaní činiek, turistike, či joge. A ked'že sú hodinky vybavené GPS prijímačom, môžete ich na tréningu a pri športe používat' aj bez smartfónu.

Na dátové úložisko s celkovou kapacitou 4 GB si môžete stiahnut' svoju obl'úbenú hudbu a priamo s ním prepojit' svoje bezdrôtové slúchadlá, takže máte o zábavu postarané aj bez smartfónu. Hodinky sú dostupné v troch verziách, tie základné za 299 eur majú priemer 40 milimetrov a na komunikáciu používajú Bluetooth s Wi-Fi. Za príplatok 20 eur získate ich o 4 milimetre väčšiu verziu, ktorá je vhodná hlavne pre pánsku ruku. Najdrahšia je LTE verzia, za ktorú si výrobca pýta až 469 eur. LTE verzia hodiniek je drahšia aj pre odlišnú konštrukciu, Samsung nahradil hliník nerezovou ocel'ou.

+ dizajn s vel'kým displejom, množstvom ciferníkov a aplikácií
- Bixby, nemá Google asistent

Cena: od 299 eur

Huawei Watch GT 2 46 mm

Kým pri Fitbite o primárne športovom zameraní nemôžeme ani pochybovat', Samsung a hlavne Huawei sa snažia oslovit' zákazníkov, pre ktorých je okrem fitness funkcií dôležitý aj vzhl'ad. Nové múdre hodinky Huawei Watch GT 2 sú skutočne pekné a elegantné, hlavne vo verzii s koženým remienkom. Dostupných verzií je viacero, a samozrejme aj v tomto prípade si môžete dokúpit' d'alšie remienky.

Hlavným lákadlom je vel'ký 1,39″ OLED displej s rozlíšením 454 x 454 bodov. Rámček okolo displeja nie je úplne tenký, no vd'aka dobre zvolenému dizajnu neruší. Taktiež nie je ani najtenší, no v porovnaní s niektorými staršími modelmi od Huawei je toto výrazný posun vpred. Nemali sme však horší pocit ako pri hodinkách od Apple, no sú rozhodne väčšie, ako kompaktný Fitbit Versa 2.

Ak vám rámček nevyhovuje, máte k dispozícii aj 42 mm verziu, ktorá svojim dizajnom pripomína hodinky od Samsungu. Zmien je v tomto prípade viacero, 42 mm hodinky vážia len 29 gramov, pričom tie 46 mm až 41 gramov. Displej má v tomto prípade 1,2″ a rozlíšenie kleslo na 390 x 390 bodov. S väčšími hodinkami môžete využívat' aj funkciu Bluetooth hovorov, čo môže byt' jeden z hlavných dôvodov pre ich kúpu.

Batéria má presne polovičnú kapacitu, takže namiesto dvoch týždňov vydržia na jedno nabitie „len″ sedem dní. To je samozrejme skvelá hodnota, o ktorej môžu majitelia Apple Watch len snívat'. Dôvodov je viacero, tým hlavným je kombinácia vlastného čipu a vlastnému systému. Kirin A1 je v mnohých smeroch revolučný čip, ktorý vám ušetrí mnoho energie pri využívaní technológie Bluetooth. A vd'aka uzavretému operačnému systému je pre tento čip aj dokonale optimalizovaný.

Reakcie hodiniek sú bleskové, používajú sa vel'mi príjemne a dobre navrhnuté je aj používatel'ské rozhranie. Pri ciferníkoch sa pripravte na desiatky zaujímavých riešení, nad ktorými ale nemáte takú kontrolu ako pri konkurencii. Sú ale rýchle, graficky vel'mi pekné a očividne zbytočne nezat'ažujú čip ani batériu. Huawei

sa úspešne snaží aj na poli zdravia a hodinky sú aj dobrým spoločníkom pre aktívneho športovca. Presne merajú tep, hodnotu VO2 max, športové aktivity a aj vašu bežnú aktivitu počas celého dňa.

+ krásny dizajn, displej, výdrž batérie
- uzavretý systém

Cena: od 229 eur

Fitbit Versa 2

Je len niekol'ko výrobcov, ktorí sa dokážu úspešne udržat' dlhé roky v jednom segmente. Fitbit do tejto kategórie určite patrí a úspech potvrdzuje aj nedávna dohoda o odkúpení spoločnost'ou Google za viac ako dve miliardy dolárov. Versa 2 je jedným z jej najnovších modelov, ktorý v sebe kombinuje športový náramok s chytrými hodinkami, pričom sa hodí rovnako na šport, ako aj do spoločnosti. Svojou podstatou je Versa 2 bližšie k modelu od Samsungu alebo Apple, pričom výhodou je nulová viazanost' na konkrétny operačný systém, či značku smartfónu.

S Fitbitom máte najväčšiu vol'nost' prechodu medzi platformami, s úplne rovnakou funkcionalitou pri Androide a aj iOS. V tomto smere má konkurencia skutočne čo doháňat'. Versa 2 funguje ako prémiový športový náramok, ale sú to aj plnohodnotné múdre hodinky. Záleží len od vás, aké funkcie využijete a aký ciferník zvolíte. Môžete si pokojne vypnút' všetky upozornenia, nastavit' to najjednoduchšie zobrazenie, prípadne s nimi môžete platit' aj v obchode (na Slovensku je podpora bánk zatial' slabá, avšak nie nulová).

Produkty od Fitbitu sú obl'úbené hlavne vd'aka množstvu pohybových dát, ktoré počas celého dňa zbierajú. Máte tak prehl'ad, akú vzdialenost' ste prešli, kol'ko poschodí zvládli, kol'ko minút ste boli skutočne aktívni a aj to, ako je na tom vaše srdce. Hodinky nebudete dávat' dole ani počas noci, ked'že detailne monitorujú váš spánok a dokážu vás zobudit' jemným vibrovaním v správny čas. Pre športové aktivitu je pripravených viac ako 15 režimov, no ked'že hodinky nemajú zabudovaný GPS prijímač, tak pre presné zistenie polohy vyžadujú pripojený smartfón. S hodinkami môžete íst' pokojne do vody, nezl'aknú sa ani prachu. Výdrž batérie je vel'mi slušná, nabíjat' ich stačí len raz za 5 až 6 dní. Univerzálnej nabíjačky sme sa ani v tomto prípade nedočkali, navyše je skutočne mohutná. Za tento prístup si výrobcovia zaslúžia kritiku, lebo na rozdiel od Apple je nabíjačka pri skoro každom modeli úplne iná. Z pohl'adu dizajnu a konštrukcie pôsobí nová verzia Versy najkompaktnejšie zo všetkých testovaných zariadení. Je dokonca taká l'ahká, že zariadenie na ruke počas dňa ani nebudete registrovat'. Odolnost' má posilnit' kovová konštrukcia a pevné odolné sklo, no určite odporúčame dokúpit' si ochranné sklíčko, ked'že stret s pevnými predmetmi na ňom zanechá nepríjemnú spomienku.

Používatel'ský zážitok sa v porovnaní so staršími modelmi Fitbitu konečne zlepšil. Dôvodom nie je len výrazne lepší farebný AMOLED displej, ale aj lepší hardvér a konečne dobre optimalizovaný softvér. Reakcie na dotyky sú rýchle, čo je výrazný rozdiel v porovnaní so staršou generáciou modelov. Čo sa však nezmenilo, je ponuka dostupných aplikácií a ciferníky, medzi ktorými je skutočne t'ažké nájst' tie pekné. Versa 2 sú konečne podarené múdre fitness hodinky od Fitbitu, ktoré vás nebudú iritovat' nedoladeným softvérom.

+ displej, hmotnost', množstvo funkcií
- vel'ká nabíjačka

Cena: 199 eur

Withings Move ECG

Vyzerajú ako klasické ručičkové hodinky a vo svojej podstate nimi aj sú. Spoločnost' Withings nepatrí medzi bežných výrobcov zariadení hodiniek na ruku, jej produkty síce poskytujú množstvo podobných funkcií, no displej a notifikácie sú len druhoradé. Model Move ECG je toho najlepšou ukážkou, ked'že vás nebude obt'ažovat' žiadnymi informáciami, notifikáciami, či hrami, no zároveň na pozadí zbiera všetky dôležité dáta o vašich aktivitách.

Hodinky automaticky rozpoznajú viac ako 30 rôznych aktivít vrátane kráčania, behu, či plávania. Tieto informácie sa vám zobrazia v aplikácii na smartfóne, ked'že, ako sme už písali vyššie, žiadny displej tu nenájdete. Move ECG sú ručičkové hodinky, pričom ich pohyb a aj nastavenie je riadené digitálne. Navyše je tu jedna malá ručička s ukazovatel'om dennej a športovej aktivity. So smartfónom komunikujú bezdrôtovo cez Bluetooth a ked'že nemerajú srdcový tep, výrobca ich ani nevybavil nabíjatel'nou batériou. O napájanie sa stará klasická lacná gombíková batéria (typ CR2430),

ktorú stačí vymenit' priemerne raz za jeden rok. Nemusíte sa teda starat' o nabíjanie, či so sebou na cesty nosit' nabíjačku.

Hlavným lákadlom hodiniek je funkcia merania EKG, teda to, čo má aj najnovšia generácia hodiniek od Apple. Meranie v tomto prípade tiež nie je automatické, musíte ho spustit' priamo v aplikácii smartfónu a vyhradit' si naň 30 sekúnd, počas ktorých budete v pokoji sediet' a druhou rukou podl'a návodu držat' hodinky. Ked' sme výstup z hodiniek ukázali zdravotnej pracovníčke, ktorá sa s EKG stretáva denne, bola ním príjemne prekvapená.

Hodinky vás upozornia len na hlavné problémy, pre detailnejšie vysvetlenie ukážte meranie odborníkovi, čím samozrejme nemáme na mysli odborníkov v googlení. Withings Move ECG sú vel'mi zaujímavou alternatívou k bežným smart zariadeniam na ruku, no pred ich kúpou si dobre premyslite, či vám niektoré inak bežné funkcie nebudú chýbat'. Naša jediná kritika smeruje k aplikácii, presnejšie k systému spárovania. Ten je v návode a aj aplikácii popísaný mätúco, pričom proces párovania ani na päť pokusov nezvládol žiadny z testovaných subjektov.

\+ štýlový dizajn, presné meranie EKG
\- inštalácia, menej funkcií

Cena: 129 eur

EVOLVEO FitBand B5

EVOLVEO je pomerne neznáma značka na trhu so smart zariadeniami na ruku, no jej model FitBand B5 je zaujímavý z viacerých dôvodov. Po prvé je to nízka cena, ktorou sa dot'ahuje na extrémne lacné čínske zariadenia, no na rozdiel od nich má na Slovenskom a Českom trhu už vybudované slušné zázemie.

Tento konkrétny model si zakúpite už za 58 eur, a to by vás na Vianoce určite nemalo zruinovat'.

Aj pre jeho dizajn ho môžeme zaradit' do kategórie klasických športových náramkov. Nie je vel'ký, skôr naopak. Na ruke vám jeho prítomnost' vadit' nebude, ved' váži len 26 gramov. Informácie zobrazuje na farebnom OLED displeji, ktorý ale nie je dotykový.

Unikátny je systém nabíjania, ked' odpojíte remienok a zariadenie priamo pripojíte do USB portu, alebo nabíjačky. So sebou teda nemusíte t'ahat' žiadne špeciálne káble, za čo výrobcu vel'mi chválime.

Výdrž batérie je vynikajúca, s maximom 15 dní. Táto, výrobcom udávaná hodnota, sa od tej reálnej samozrejme líši, záleží od spôsobu používania. Hodinky si v tomto smere pomáhajú úspornou komunikáciou so smartfónom, ked' vám primárne doručia všetky notifikácie, no synchronizáciu nameraných dát si odložia na optimálny čas. Automaticky zbierajú všetky dáta o vašej aktivite a srdcovom tepe.

Vel'kou výhodou oproti konkurencii je funkcia merania krvného tlaku, ktorú pri konkurencii nenájdete. Zariadenie samozrejme vypočíta hodnotu kalórií a meria kvalitu spánku.

Medzi športovými funkciami nechýba ani krokomer. Vd'aka vodotesnosti až do úrovne špecifikácie IP68 je možné používat' ho aj pri plávaní. Táto činnost' má v aplikácii dokonca vlastný režim.

Vd'aka vlastnému vstavanému GPS modulu je meranie vonkajších aktivít presnejšie a na sledovanie pohybu nie je nutné používat' smartfón.

Zariadenie po príchode domov prenesie všetky dáta do aplikácie, kde vám zobrazí trasu na mape, celkovú vzdialenost', priemerné tempo rýchlosti, výpočet aeróbnych zón a mnoho d'alších informácií.

\+ rozmery, výdrž batérie, meranie tlaku
\- ovládanie

Cena: 58 eur

Matúš Paculík

TRENDY
TÉMA

December prinesie očakávané spomalenie s niekol'kými zaujímavými hrami

KONIEC ROKA SA BLÍŽI A S NÍM AJ DOVOLENKY VÝVOJÁROV.

Okej. Všetky najväčšie náboje si herný priemysel vystriel'al v posledných mesiacoch a vel'a nám už toho teda nezostalo. Ak totiž čakáte, že december prinesie bohatú hernú nádielku, tak vás v prvom rade vítam pri sledovaní herného priemyslu, pretože toto je tým pádom asi prvý rok, čo ho aktívne sledujete.

Každopádne, až tak tragické to zas nebude. Čaká nás niekol'ko vel'mi zaujímavých hier, no mesiacu budú v prvom rade dominovat' porty starších hier.

Blair Witch

Dátum vydania: 3. december
Platformy: Playstation 4

Po ultra krátkej exkluzivite na konzole Xbox a PC sa tento fenomén chystá aj na najpredávanejšiu konzolu v tejto generácii, Playstation 4. Hodnotenia určite nie sú na zahodenie a zdá sa, že fanúšikovia hororových hier a značky Blair Witch si určite prídu na svoje. Mrazivá atmosféra a všadeprítomné nebezpečenstvo na vás už striehne. A ak neviete, či je hra pre vás, tak si prečítajte našu recenziu.

Life is Strange 2 – Episode 5

Dátum vydania: 3. december
Platformy: PC, Xbox One, Playstation 4

Okrem toho, že sa začiatkom decembra dočkáme definitívneho ukončenia príbehu Life is Strange 2, tak sa v rovnaký deň dočkáme aj vydania kompletného balíčka so všetkými epizódami. A aj ked' dvojka si ani zd'aleka nevyslúžila tol'ko chvály a uznania ako jednotka, pre fanúšikov žánru je to nepochybne istá vol'ba.

Phoenix Point

Dátum vydania: 3. december
Platformy: PC

Nová strategická hra od tvorcu pôvodného Xcomu. Áno, Julian Gollop sa vracia so svojím novým štúdiom Snapshot Games, aby nám priniesol svoju víziu Xcom-like strategickej hry, no v novom grafickom kabáte.

Zatial' však hra získava publicitu zo všetkých zlých dôvodov, pretože autori sa dočkali obrovskej kritiky pre Epic Games Store exkluzivitu. Čo sa týka hry samotnej, tam sme o kvalitách viac ako presvedčení. Ak však chcete konzolovú verziu, tak si počkáte do roku 2020.

Darksiders Genesis

Dátum vydania: 5. december
Platformy: PC

Zaujímavý a netradičný spin-off série, ktorá je známa skôr v žánri akčných adventúr, nám tentokrát predstaví postavu Strife. On a jeho brat War sa budú musiet' prebojovat' 11 levelmi, v ktorých budete musiet' zdolat' samotného Lucifera a jeho stúpencov. Čaká nás teda pravdepodobne kooperatívna zábava s lootom a vel'kým dôrazom na RPG prvky.

Ancestors: The Humankind Odyssey

Dátum vydania: 6. december
Platformy: Xbox One, Playstation 4

Ak ste si mysleli, že príbeh evolúcie je určený iba pre PC hráčov, tak štúdio Panache Digital Games plánuje vydat' svoju poslednú hru Ancestors aj pre konzoly. Port príde navyše s viacerými vylepšeniami oproti PC verzii, ktoré by mali váš zážitok z hry ešte vylepšit'. Pri vydaní si totiž hra vyslúžila vel'kú kritiku pre monotónnost', takže uvidíme, ako sa s tým medzičasom tvorcovia popasovali.

Detroit: Become Human

Dátum vydania: 12. december
Platformy: PC

Niekdajšia Playstation 4 exkluzivita od oceňovaného francúzskeho štúdia Quantic Dreams si našla svoju cestu na PC podobne ako aj predchádzajúce hry Heavy Rain a Beyond: Two Souls. PC port autorom umožnil „vypeckovat'" grafické nastavenia a pridat' podporu 4K, čo by malo zabezpečit' unikátny audiovizuálny zážitok.

Dominik Farkaš

VIANOCE
TIP NA DARČEK

Máte už darčeky? Že ešte nie? Poradíme...

ADATA XPG GAMMIX S11 PRO
Od 49€ (256 GB) do 151€ (1 TB)

V kapacite do 1 TB ponúka disk extrémne rýchle rozhranie PCIe Gen3x4 spolu s technológiami NVMe 1.3, SLC Caching a DRAM cache buffer zvyšuje rýchlosti disku až na 3 500 MB/s pre čítanie a 3 000 MB/s pre zápis.

CANON EOS 250D
Od 599€ (telo) do 31.1.2020 cashback 50€

Siahnite po najl'ahšej zrkadlovke na svete s 24,2 MPx snímačom APS-C. Vd'aka kompaktným roz-merom a nízkej hmotnosti vám jednoducho padne do ruky a môžete ju so sebou zobrat' kdekol'vek. Začiatočníci ocenia intuitívne rozhranie s návodmi na fotenie.

CANON POWERSHOT G7X MARK II
Od 76€ - do 31.1.2020 cashback 30€

Skutočne kompaktný fotoaparát bez obmedzenia kvality. 20,1 MPx snímač CMOS, objektív s clonovým číslom f/1.8 – 2.8 a špičkový procesor DIGIC 7 sa podpíšu pod profesionálnu obrazovú kvalitu v každom svetle. Výklopná dotyková obrazovka a bezdrôtová konektivita.

CANON IVY REC
Od 129€

Štýlová, prenosná, vodeodolná a nárazuvzdorná akčná kamera. Jednoducho sa ovláda a možno ju l'ahko nosit' so sebou kamkol'vek pripnutú na opasku, na batohu alebo schovanú vo vrecku. Bohato vybavená mnohými funkciami s bezdrôtovým pripojením.

KINGSTON A2000
Od 39€ (250 GB) do 129€ (1TB)

Jednostranný M.2 SSD s 3D NAND technológiou s výkonom, nízkou spotrebou, menším zahrievaním a výhodnou cenou. Rýchlost' čítania/zápisu až 2200/2000 MB/s, čo je trojnásobok výkonu SATA SSD diskov. Naviac má internú funkciu šifrovania AES.

TRUST DUET XP
70€

Plne bezdrôtové slúchadlá Trust Duet XP s nabíjacím puzdrom ponúkajú okrem vysoko kvalitného zvuku s AAC technológiou aj potlačenie šumu pri telefonátoch či vodeodolnost' štandardu IPX5.

SYNOLOGY DS120J
109€

Jednoducho nastavitel'né siet'ové úložisko umožňuje pohodlne zálohovat' fotografie a videá z vašich mobilných zariadení. Ponúka celý rad univerzálnych softvérových funkcií a predstavuje omnoho chytrejšiu vol'bu v porovnaní s externými úložnými riešeniami.

MSI SET VIGOR GK30 COMBO
69€

Set klávesnice a myši, držitel' maximálneho hodnotenia v našom teste a ešte s SK layoutom a za super cenu? Tento pekný a dobre spracovaný set od renomovanej značky MSI nadchne a poteší snád' naozaj každého!

MSI MODERN 14
Od 769€

Modern 14 je perfektná zmes elegancie a výkonu. Je poháňaný najnovšou 10. generáciou procesorov Intel® Core a okrem kovového tela ponúkne takmer 100% sRGB displej, až 10 hodín prevádzky a váhu 1,2kg.

D-LINK EXO DIR-3060

171 €

Zariadenia v sieti dnes môžete chránit' aj s pomocou routerov. V rade D-Link Exo sú aktuálne tri inteligentné Wi-Fi mesh routery DIR-3060, DIR-2660 a DIR-1960 s integrovanou ochranou od McAfee, ktoré zaist'ujú kompletnú ochranu pre každé zariadenie pripojené k sieti. Získate výkonné bezdrôtové spojenie, na pozadí ktorého platforma McAfee Secure Home automaticky identifikuje a blokuje aktuálne hrozby vd'aka technológii McAfee Global Threat Intelligence. Tento rad využíva aj technológiu D-Link Wi-Fi Mesh, ktorá umožňuje kombinovat' kompatibilné zariadenia a tie sa správajú v celom priestore ako jednotná siet'.

LOGITECH G PRO GAMING MOUSE

79,99€ (káblová) / 149€ (bezdrôtová)

Herná myš vytvorená pre profesionálnych hráčov eSports. Je osadená najpresnejším optickým snímačom pohybu PMW3366, ktorý poskytuje precíznost' na úrovni, ktorú uznáva väčšina herných nadšencov i profesionálov. Vd'aka nulovému vyhladzovania, filtrovaniu a akcelerácii v celej šírke rozlíšení DPI (200-12.000 DPI) poskytuje výnimočnú presnost' sledovania pohybu a konzistentnú odozvu pri akejkol'vek rýchlosti. Myš má systém odpruženia tlačidiel s kovovou pružinou, vstavanú pamät', aby na turnajových počítačoch neboli problémy s ovládačmi, a vel'mi jednoduchý, no vysoko komfortný, odolný a odl'ahčený dizajn.

ACER SWIFT 5

1 055 €

Nový Swift 5 od Aceru zostáva najl'ahším 14" notebookom na svete, teraz s dedikovanou grafikou pre vysoký výkon na cestách. Najnovšia generácia notebookov Acer Swift 5 je vybavená novými procesormi Intel Core desiatej generácie s grafikou Intel Iris Plus a možnost'ou vol'by novej dedikovanej grafiky NVIDIA GeForce MX250 pri hmotnosti 990g. O 14" notebooku Acer Swift 5 je známe, že je už od svojho uvedenia najl'ahším notebookom vo svojej triede, Táto najnovšia generácia váži len 990 g. To všetko pri hrúbke len 14,95 mm. Obrazovku na troch stranách lemuje úzky rámček a notebook tak ponúka vysoký 86,4 % pomer vel'kosti obrazovky k svojmu telu.

ASUS ZENBOOK PRO DUO

3 099 €

ZenBook Pro Duo je notebookom budúcnosti. Obsahuje dva displeje, ktoré úplne menia spôsob, akým pracujete s notebookom. Tradičný displej dopĺňa druhý 14-palcový širokouhlý dotykový displej ScreenPad Plus, ktorý prináša neobmedzené kreatívne možnosti pre tvorcov obsahu a umožňuje vyššiu produktivitu a jednoduchý multitasking. ZenBook Pro Duo ponúka okrem unikátneho druhého displeja aj OLED displej s rozlíšením až 4K, procesor Intel Core i7 9. generácie, 16 GB RAM a grafickú kartu GeForce RTX 2060, takže zvládne l'ubovol'né pracovné úkony. ZenBook Pro Duo je okrem 15,6-palcovej verzie dostupný aj v 14-palcovom kompaktnejšom vyhotovení.

TP-LINK DECO E4

81,94 € (2 pack)

Nový model do rodiny Wi-Fi mesh systémov Deco – model Deco E4, ktorý sa vyznačuje podporou hlasového ovládania Amazon Alexa a možnost'ou automatizovaného riadenia vd'aka IFTTT. Systém sa skladá z dvoch jednotiek a je určený pre domácnosti a rodinné domy rôznych vel'kostí a tvarov a svoje uplatnenie nájde aj v kanceláriách menších firiem, kde má schopnost' poskytovat' bezdrôtové pripojenie až pre 100 zariadení a jeho siet'ová rýchlost' je trikrát rýchlejšia než u predchádzajúcej generácie smerovačov.

TCL EC780

919 € (65")

TCL EC78 spája bezrámčekový ultratenký kovový dizajn, kvalitu obrazu 4K HDR PRO, technológiu Wide Colour Gamut, Dolby Vision, HDR10+ a najmodernejší operačný systém pre inteligentné televízory Android TV. Nová rada je určená pre tých, ktorí nechcú robit' kompromisy medzi výkonom a eleganciou. Prvotriedny vstavaný zvukový systém Onkyo je vybavený štyrmi reprodukt ormi s predným vyžarovaním a umožní maximálny audio zážitok v prostredí Dolby Atmos pri sledovaní filmov, prehrávaní hudby či hraní hier. TCL EC78 bola prvýkrát predstavená na vel'trhu IFA 2019, aktuálne je na slovenskom trhu už dostupná prostredníctvom vybraných predajcov.

ASUS ROG ZEPHYRUS S GX502

2 599 €

Herný notebook už nie je synonymom hrubého a t'ažkého zariadenia. Rodina ASUS ROG Zephyrus predstavuje novú generáciu herných notebookov, ktoré sú tenké, l'ahké, avšak na výkone im to vôbec neuberá. Modely ROG Zephyrus S GX502 majú kvalitné kovové šasi, ktoré pripomína luxusné športové auto. Pod kapotou skrývajú procesor Intel Core i7 9. generácie a grafickú kartu GeForce RTX 2060 alebo RTX 2070, takže si bez problémov poradia so všetkými modernými a najvýkonnejšími hrami. Ich 15,6-palcový displej ponúka až 240 Hz obnovovaciu frekvenciu a technológiu G-SYNC, takže hry si užijete v najvyššej možnej vizuálnej kvalite a bez akýchkol'vek obmedzení.

LENOVO LEGION Y540

969 €

Vianoce sú sviatkami pokoja, radosti a rodinnej pohody. Pre hráčov je však tento sviatok výnimočný ešte viac. Majú vol'ný čas, ktorý možno využit' na úplné ponorenie do najobl'úbenejších herných peciek. Najnovšie hry si však vyžadujú najlepšie mašiny. Predstavujeme ti Lenovo Legion Y540 s najmodernejším procesorom Intel Core i5, 8GB rýchlymi pamät'ami RAM, 512 GB SSD diskom a nabrúsenou grafikou Geforce GTX 1650, ktorý spol'ahlivo rozpumpuje každé herné dobrodružstvo.

LENOVO LEGION T530

999 €

Znovuzrodenie herného desktopu. Každý správny hráč vie, že nič naozaj nenahradí surový a neustály výkon, ktorý vie poskytnúť iba herný desktop. Lenovo Legion T530 je moderný tower s efektným červeným podsvietením a systémom dvojkanálového chladenia. Zostava pozostávajúca s výkonného procesoru Intel Core i5, 8 GB pamäť ou RAM a množstvom úložného priestoru v podobe 1 TB veľkého HDD a jedného rýchleho 128 GB SSD disku, ti dávajú tušiť, že sa jedná o poctivú hernú mašinu. Nabrúsená grafika GeForce GTX 1680Ti so 6GB pamäte už iba podčiarkuje výkon herného dravca.

LENOVO LEGION T530

179 €

Hry ešte nikdy nevyzerali lepšie.
Bez kvalitného herného monitora už ani headshot navyše!
Dopraj svojim obľúbeným hrám luxusné zobrazenie, ktoré si zaslúžia. Herný monitor Lenovo Legion Y25-f je ako stvorený na rýchlu hernú akciu. Vďaka moderným technológiám ako je AMD Freesync™, rýchla obnovovacia frekvencia 144 Hz a dekódovanie obsahu v HDR pri jase až 400 cd/m, nezáleží, či hrávaš najnovšiu FPS-ku, pretekáš na Monze alebo sa snažíš rýchlo dostavať hradby svojej pevnosti pred ne-priateľským útokom. Vďaka Lenovo Legion Y25-f zažiješ totálne herné pohltenie.

WD MY PASSPORT

157 €

Nové disky My Passport značky WD umožňujú používateľom ukladať a prenášať ešte viac fotografií a video súborov. Produktová rada WD My Passport sa rozšírila o najtenší externý prenosný disk s kapacitou 5 TB. Disk je tenký len 19,15 mm. Má štýlový dizajn, kompaktné rozmery a vojde sa do dlane ruky. Nový disk má veľkú kapacitu pre ukladanie, triedenie a zdieľanie ohromného množstva fotografií, videa, hudobných súborov a ďalších dokumentov. Nové štýlové disky v modernom dizajne sú dostupné v kapacitách až 5 TB. Disky My Passport sú naformátované pre Windows 10 a majú konektor USB 3.0 spätne kompatibilný s rozhraním USB 2.0.

PHILIPS ONEBLADE NA TVÁR A TELO

64,90 €

Nie je to žiletka, je to OneBlade.
Predstavuje nový spôsob, ako zastrihávať, tvarovať a holiť.
Súčasťou balenia sú tiež 4 nadstavce, ktoré umožňujú zastrihávať fúzy na 1, 3, 5 mm a chlpy na tele na 4 mm. Špeciálna čepeľ na úpravu tela je vybavená ochranným nadstavcom proti porezaniu citlivých oblastí. Hlavnou zbraňou je unikátny OneBlade rýchlo sa pohybujúci strihač (200x/sekunda), ktorý sa popasuje aj s tými najdlhšími chĺpkami. Presné línie vytvoríte pohybom čepele ktorýmkoľvek smerom obojstranným britom.
Viac na www.philips.sk/oneblade

HP SPROCKET 200

126 €

HP Sprocket 200 je už druhou generáciou štýlovej minitlačiarne od HP, ktorá sa zmestí aj do vrecka. Fototlačiareň váži iba 172 gramov a rozmerovo ju možno prirovnať k mobilnému telefónu.
Tlač fotografií je založená na technológii Zink, ktorá k zafarbeniu využíva špeciálny termo papier s tromi vrstvami. Oproti prvej verzii ponúka HP Sprocket 200 funkciu "párty mód", ktorá umožňuje, aby sa k zariadeniu naraz pripojili až traja používatelia. Okrem toho HP Sprocket 200 zaručuje aj kvalitnejšiu a ostrejšiu tlač.

HP SPECTRE X360

1 279 €

Aj nová generácia konvertibilného laptopu HP Spectre x360 13 spĺňa požiadavky na vysoký výkon a prémiový vzhľad.
Oproti predchodcovi je nový model
o 13 % ľahší (váži 1,27 kilogramu),
ponúka dvojnásobný výkon
a výdrž batérie je až 22 hodín.
Ide o najmenší konvertibilný osobný počítač na svete s pomerom obrazovky k telu 90%.
Notebook HP Spectre x360 sa tiež môže pochváliť mimoriadne tenkými rámčekmi displeja.

SYNOLOGY DS218+

316 €

Pre fotografov či používateľov s obrovským množstvom dát môže byť ťažké nájsť zariadenie, do ktorého môžu uložiť celú svoju multimediálnu zbierku.
Synology DS218+ zjednodušuje správu digitálneho obsahu vďaka centralizovanému úložisku fotografií, prístupu k dátam odkiaľkoľvek na svete a jednoduchému zdieľaniu na jeden klik.
Nájdete na Datacomp.sk.

EVOLVEO FITBAND B5

58 €

EVOLVEO FitBand B má vlastný integrovaný aktívny GPS modul a vďaka vodotesnosti až do úrovne IP68 je vhodný aj pre vodné športy, vrátane plávania. Vie merať krvný tlak aj tepovú frekvenciu. FitBand B5 je lokalizovaný pre slovenské prostredie. Moderný a elegantný „slim" design náramku zvýrazňuje čierne prevedenie, telo strojčeka je vyrobené z polyméru ABC a polykarbonátu. Remienok je vyrobený z plastického polyuretánu TPU. Informácie sa zobrazujú na farebnom OLED displeji. Náramok váži len 26 gramov a v pohotovostnom režime vydrží 15 dní. Vďaka vstavanému GPS modulu je meranie vonkajších aktivít presnejšie a nie je nutné používať inteligentný telefón.

LAMAX SOUL1

99,90 €

Bezdrôtový reproduktor v štýlovom retro designe s drevenými a textilnými prvkami, vd'aka ktorým zapadne do každého interiéru.
O skvelý zvuk sa starajú stereo reproduktory doplnené aktívnym subwooferom pre silné basy, behom sekundy sa cez Bluetooth 4.2 s dosahom do desiatich metrov pripojí k telefónu. Výdrž na baterku je až 12 hodín, podpora AUX cez 3,5 mm jack a možnost' prehrávat' pesničky aj z MicroSD karty so zabudovaným mikrofónom pre volanie handsfree. Funkcia True Wireless Stereo umožňuje pripojenie d'alšieho reproduktora.

TRUST GXT 414 ZAMAK

65,99 €

Multiplatformový herný headset GXT 414 Zamak sa postará o nefalšovaný herný zážitok vd'aka prvotriednej kvalite zvuku. 53 mm aktívne reproduktory vám umožnia počut' aj to najtichšie zašušt'anie protivníka.
Pohodlné polstrované náušníky a nastavitel'ný most zaistia úplné pohodlie, slúchadlá pritom drží kvalitná robustná konštrukcia s kovovými prvkami. Ak chcete headset použit' len ako slúchadlá, mikrofón je možné odňat'.
K zariadeniu ho pripojíte 1m káblom, v prípade zapojenia do počítača možno použit' d'alší 1m predlžovací kábel.

LOGITECH G604 LIGHTSPEED

99 €

Pokial' fičíte na hrách ako Fortnite a WoW Classic, môže byt' G604 LIGHTSPEED tá pravá myš pre vás. Ponúka šest' palcom ovládatel'ných tlačidiel, aby ste mohli hrat' ako najlepšie dokážete a s prehl'adom rýchlo zvládali aj najnáročnejšie akcie a úlohy. Myš G604 je vybavená exkluzívnou bezdrôtovou technológiou LIGHTSPEED, ktorá umožňuje ovládanie bez lagov, a špičkovým optickým senzorom HERO 16K, ktorý znižuje spotrebu energie a zvyšuje presnost' polohovania bez vyhladzovania, filtrovania alebo akcelerácie. Okrem toho môžu používatelia stlačením jediného tlačidla prepnút' z LIGHTSPEED na Bluetooth a ovládat' tak pomocou jednej myši dva rôzne počítače.

GENESIS BORON 500 XXL

58 €

Táto maxi podložka pod myš a klávesnicu s efektným podsvietením okrajov je nielen praktická, ale umožní ešte viac vyniknút' vášmu hernému stolu. Podložka obsahuje 7-farebné podsvietenie s možnost'ou prepínania medzi 11 režimami, ktoré dopĺňa unikátna grafika v pravej časti.
Kvalitný, hladký textilný povrch podložky znižuje trenie pri pohybe myši a zvyšuje presnost' kurzora, čo umožňuje lepšiu kontrolu nad pohybom myši. Vd'aka jej maxi rozmerom 80x30 cm pomestí nielen myš, ale aj klávesnicu.

CREATIVE SXFI AIR

159,90 €

Okúste čarovnú zvukovú realitu technológie Super X-Fi so slúchadlami Creative SXFI AIR! Bluetooth a USB slúchadlá sa pýšia integrovanou technológiou Super X-Fi, ktorá poskytuje holografický zvuk prispôsobený na mieru vašim ušiam - budete si tak môct' zo slúchadiel užívat' neuveritel'ne kvalitné audio, plnohodnotný filmový zážitok ako aj hry. Slúchadlá Creative SXFI AIR tiež ponúkajú slot pre SD kartu, ktorý z nich robí samostatný MP3 prehrávač, 50mm meniče, dotykové ovládanie a prispôsobitel'ný RGB svetelný krúžok. Okrem pohodlného bezdrôtového počúvania je možnost' pripojenia pomocou USB alebo 3,5 mm jacka. Poteší aj kompatibilita s Nintendo Switch a PS4.

CREATIVE OUTLIER AIR SPORTS

89,90 €

Bluetooth slúchadlá, ktoré nemajú žiadny prepojovací kábel sú aktuálne absolútnym hitom. Creative Outlier AIR Sports sú navyše extrémne zaujímavé nielen po zvukovej stránke, ale aj pri pohl'ade na atraktívnu cenovku. Sú vybavené najnovším rozhraním bluetooth 5.0, na dosiahnutie vysokej zvukovej kvality je použitá 5,6 mm grafénová membrána. Podporuje zvukové kodeky aptX a AAC. Sú odolné voči potu – stupeň krytia IPX5. Slúchadlá Creative Outlier AIR Sports spolu s vlastným nabíjacím puzdrom prekonávajú väčšinu konkurentov neuveritel'ným celkovým časom prehrávania až 30 hodín (10 hodín slúchadlá + 20 hodín v nabíjacom puzdre).

GENESIS HOLM 300 RGB

179 €

Herný stôl Genesis Holm 300 RGB je komplexné riešenie herného kútika, ktorý je vybavený množstvom dodatočných funkcií a praktických držiakov, vd'aka čomu budete mat' užívatel' svoje príslušenstvo vždy po ruke. Stôl obsahuje RGB podsvietenie s možnost'ou nastavenia niekol'kých režimov a efektov, dosku s karbónovým povrchom, odnímatel'nú políčku pre monitor, vedenie kabeláže, ako aj vstavaný rozbočovač USB 3.0 a bezdrôtovú nabíjačku pre mobily

GENESIS XENON 770

34,99 €

Táto hybridná herná myš s modulárnou konštrukciou je určená pre pokročilých hráčov, ktorí potrebujú výkonnú a precíznu zbraň s možnost'ou vlastnej konfigurácie. Unikátna modulárna konštrukcia, vd'aka 4 odnímatel'ným bočným panelom umožňuje v priebehu niekol'kých sekúnd prispôsobit' počet tlačidiel do štýlu hry MMO, RTS, alebo FPS. Výkonný optický snímač s maximálnym rozlíšením 10200 DPI, 14 programovatel'ných tlačidiel, RGB podsvietenie, kvalitné materiály, precízne spracovanie a odnímatel'né bočnice sú len časť z toho, čo ponúka táto myš.

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Valve predvádza comeback s Half-Life: Alyx

Valve trvalo nekonečných 12 rokov, kým od vydania Half-Life 2: Episode Two predstavilo nový Half-Life, no napokon sme sa predsa dočkali!

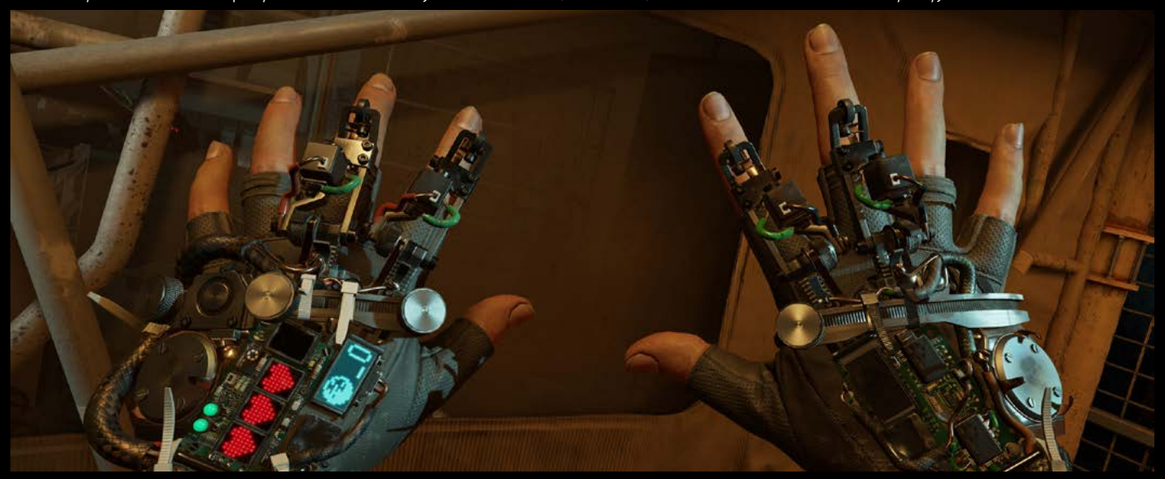
Valve ohlásilo Half-Life: Alyx, novú hru, ktorá bude exkluzivitou platformy VR. Valve a vývoj hier už dnes nejdú vel'mi dokopy a aj mnoho kl'účových l'udí zodpovedných za Half-Life je už poväčšine na zaslúženom dôchodku, čiže Alyx mohol dopadnút' všelijako, no predstavený trailer v okamihu zotrel všetky negatívne predstavy. Half-Life: Alyx vyzerá absolútne fenomenálne!

Čo sa príbehu týka, Half-Life: Alyx bude zasedený medzi udalosti prvých dvoch dielov a bude zachytávat' odboj proti Combine z pohl'adu Alyx Vance z druhej časti, ktorej bude sekundovat' jej otec, doktor Eli Vance. Typická hratel'nost' série Half-Life má byt' zachovaná, čo znamená dynamické striedanie akčných pasáží s environmentálnych puzzle. Pre čo najintenzívnejší zážitok nebudú chýbat' ani pre sériu také známe skriptované sekvencie a strel'ba ako z klasických zbraní, tak experimentálnych zariadení, ako sú špeciálne rukavice, ktoré sú jasným odkazom na Gravity Gun z Half-Life 2.

Hra vyjde v marci 2020 na VR pre PC a bude podporovat' viaceré typy headsetov, to jest Valve Index, HTC Vive, Oculus Rift, Oculus Quest alebo aj Windows Mixed Reality. Graficky vyzerá na VR skutočne parádne, čo sa odrazilo aj na požiadavkách. Zatial' máme k dispozícii len minimálne a tie sú, ako by ste od VR hier aj čakali, náročné. Zatial' boli uvedené len minimálne požiadavky, ktoré čítajú operačný systém Windows 10, procesory Core i5-7500, resp. Ryzen 5 1600, pamät' 12 GB RAM a grafickú kartu GTX 1060 alebo RX 580 so 6 GB VRAM.

Half-Life: Alyx je vo vývoji už niekol'ko rokov, pričom Valve spočiatku pracovalo na Half-Life 3. Tvorcovia si ale uvedomovali, že očakávania od tretieho dielu sú obrovské, a tak z projektu, ale aspoň vtedy, vycúvali a začali sa sústredit' na VR, ktoré im umožnilo priniest' celý rad originálnych a nevidených herných zážitkov. Od toho momentu chýbal k vývoju novej hry Half-Life už len krok, no namiesto tretieho dielu sa rozhodli pre prequel. Tým dosiahli zníženie potencionálneho risku, ak by hra neuspela a zároveň sa zbavili okovov zodpovednosti za Half-Life 3, ktoré im zväzovali ruky.

V interview tvorcovia prezradili, že čím viac sa dostávali do VR zážitku a vývoja Alyx, tým viac si začali uvedomovat', že návrat ku klasickému spôsobu hrania (myš + klávesnica) je nemožný. Hra ponúkne špeciálny druh interakcií, ktoré vyžadujú nezávislý pohyb rúk a hlavy, čo to bolo pri doterajšom spôsobe hrania nemožné. Half-Life: Alyx vyjde v marci 2020.



Remake Resident Evil 3?

Posledný Resident Evil, ktorý vyšiel na prvej konzole PlayStation, sa podl'a všetkého vráti vo forme remaku ako Resident Evil 2 vydaný v tomto roku. Nemesis, ako znie jeho podtitul už od roku 1999, má pripravovat' Capcom pre vydanie na budúci rok. Informácie zatial' nie sú oficiálne, na internet sa dostali len vo forme leakov od známeho „leakera" Spawn Wave, ktorý už takto napríklad prezradil spoluprácu Georga R. R. Martina a From Software na Elden Ring. Remake Resident Evil 3: Nemesis má používat' rovnaký engine ako remake druhej časti a vyjst' by mal na PC, PlayStation 4 a Xbox One. Capcom v súčasnosti pracuje na multiplayerovom spin-offe Project Resistance, ktorý prinesie asynchrónnu hratel'nost' pre piatich hráčov.

Nový Crash vraj vo vývoji

Activision, zdá sa, trafil do čierneho s remastermi Crasha Bandicoota a fialového dráčika Spyra, keď'že sa štebotá, že sa tvorcovia rovno pustili do úplne nového dielu bandikúta Crasha. Nový diel má mat' názov Crash Bandicoot Worlds a má ísť o semi-open world plošinovku v štýle Super Mario 3D World. Informácie k nám prišli, ako to už v súčasnosti býva zvykom, prostredníctvom leakov. Tentokrát od Sabiho. Podl'a neho má byt' hra ohlásená počas decembrovej udalosti The Game Awards 2019 a vyjst' by mala budúci rok ako časová exkluzivita pre PlayStation 4. Neskôr by sa mala dostat' aj na iné platformy. Crash by mal v novej hre využívat' tri nové masky a taktiež stretnút' úplne nových nepriatel'ov. Nevieme sa už teda dočkat'.

Mafia IV v príprave

Aby tých leakov nebolo málo, tento mesiac sa do médií dostali správy o štvrtej Mafii, ktorá by mala pokrývat' obdobie 70. rokov v Las Vegas. Za hru majú byt' zodpovední rovnakí tvorcovia, ktorí sa podiel'ali na Mafia III, čo môže vyvolávat' pochybnosti o kvalite, no informácie o Mafia IV znejú sl'ubne. Príbeh má byt' osobnejší a mal by rozoberat' témy, ako sú láska alebo chamtivosť. Ako mafiáni si budeme môct' vydobyt' rešpekt a následkom toho sa nás budú bát' aj policajti, ktorí by nám v opačnom prípade naparili pokutu aj pri jazde na červenú. Bude tu prepracovaný systém reputácie, minihry v kasíne, jazdný model približujúci sa k simulácii, najímanie gangstrov na výpalnícku činnost' i možnost' jazdit' na motorkách.

Prekopaný Anthem a nový ME

BioWare nepochybne zažíva to najhoršie obdobie vo svojej existencii. Mass Effect bol hodený cez palubu B tímu, ktorý svoju prácu nezvládol a Anthem patrí medzi najväčšie prúsery dekády. Štúdio však nechce zložit' zbrane a chce si prinavrátit' svoju zašlú slávu. Preto vraj pracuje na novej verzii Anthemu, ktorá možno bude natol'ko odlišná, že vyjde ako úplne nová hra. Možno sa tvorcom podarí rovnaký návrat ako v prípade No Man's Sky. Popri znovuzrodení Anthemu sa BioWare má podiel'at' aj na vývoji nového Mass Effectu, ktorý bol svojho času utlačený do úzadia práve kvôli Anthemu. Ten má byt' singleplayerovým zážitkom s hutnými online prvkami. Čo znamenajú tie online prvky, to zatial' nevieme. Nový Mass Effect má byt' len na začiatku vývoja a hlavný dohl'ad nad ním má mat' Mike Gamble, ktorý pracoval na Mass Effect: Andromeda.

Bioshock 4 je na spadnutie

Od tretieho BioShock: Infinite pretieklo už vel'a vody, presnejšie, už šesť rokov a posledný diel série nakoniec nemusí byť ten posledný. O prípravách štvorky sa šuškā už nejaký ten čas a v súčasnosti svojim dielom do fám prispel aj sám Strauss Zelnick, výkonný riaditel' Take-Two. Ten prezradil, že v štúdiu majú rozpracovaných hned' niekol'ko hier, pričom jedna z nich má byt' nová značka a d'alšie pokračovania ich najznámejších sérií. Po tomto vyhlásení by v tom musel byt' čert, ak by Strauss nehovoril aj o BioShocku. Sám Strauss dokonca vyhlásil, že táto séria je pre Take-Two mimoriadne dôležitou. Môžeme už teda otvárat' šampanské? Radšej počkajme. Podl'a správ by hra mala byt' totiž v modele game-as-a-service, teda hrou zameranou na dlhodobé speňažovanie.

Na I.G.I. Origins si počkáme

Hardcore striel'ačka Project I.G.I. mala svoje chyby, no pre jej vysokú náročnost' si časom od hráčov vyslúžila nálepku kultovej záležitosti. Druhý diel I.G.I.-2: Covert Strike sa však nevydaril, a to poslalo sériu na celú dekádu k l'adu. Fanúšikov ale tento rok potešilo štúdio Antimatter Games, ktoré ohlásilo nový diel I.G.I. Origins predstavujúci prequel k sérii. Príbehovo sa teda hra bude odohrávat' ešte pred prvým dielom. Ohlásit' hru je ale jedno a napokon tú hru aj vydat' je druhé. Ak ste čakali Origins už čoskoro, budete sklamaní. I.G.I. Origins má vyjst' až niekedy v roku 2021 na PC, PlayStation 4 a Xbox One, pričom nová generácia konzol sa neuvádza. Nechcem nikoho strašit', no stále je to dost' dlhá doba na to, aby sa mohlo stat' niečo nepredvídané.

PREVIEW
PC

Postal 4: No Regerts

POSTAL 4: NO REGERTS SVET NEPOTREBUJE, ALE ON SA HO NA TO ANI NEPÝTAL.

Kolega z redakcie, Maroš, sa nedávno, po uzretí traileru, pýtal, či svet vôbec potrebuje novú Postal hru. No, mám pre vás jednoduchú odpoveď: Nie. Koniec. Ďakujem za pozornosť. Ehm. Čo, vy ste ešte tu? Chcete viac? Chcete vedieť prečo? No, dobre teda, máte ma. Pod'me sa spoločne hlbšie zavŕtať do problematiky menom Postal 4: No Regerts.

Jednoduchá zábava

Pamätám si to ako včera. Doba bola zlá, chudobné dedinské deti behali po vonku a naháňali nejakú gul'atú, vzduchom plnenú vec. Nevedeli prestať utekať a keď napokon tú čudesnú hračku dobehli, odkopli ju tak d'aleko ako vládali a vybrali sa ju naháňať znova. Divné. V týchto neblahých časoch bez internetu a mobilných telefónov som aj ja bol jedným z tých nešťastníkov, ktorí do aleluja behali po ihrisku. Počítač bola vymoženosť nevídaná a mať ho doma bola výsada bohatých. Jedinou možnosťou nás, obyčajných deciek, bolo mať kamaráta z takejto vyššej vrstvy. A ja som jedného takého mal. Keby v tej dobe videli dnešní odborníci zaoberajúci sa vplyvom násilných hier, ktoré hráme, na našu psychiku asi by neboli príliš nadšení. Moju hernú mladosť formovali také tituly ako bol prvý Max Payne, Quake 3 Arena, Tomb Raider a v neposlednom rade Postal 2.

Pre nás, vtedy dvanásťročných faganov, bolo priam fascinujúce ponoriť sa do týchto svetov plných brutality a násilia. Postal 2 stelesňoval svojho času bezhraničnosť, a to vo všetkých smeroch, aké si len viete predstaviť. Vytiahnuť svoj „nástroj" a močiť na všetko naokolo? Nie je problém.

Potrebujete byť tichý, ale po ruke nie je žiadny tlmič? Nie je problém! Proste chyťte jednu z množstva mačiek behajúcich po cestách a použite ju na to, k čomu bola stvorená. Teda minimálne v Postalovi určite. Napriek všetkej tej zvrátenosti, beštiálnosti a humoru, ktorý búral akékoľvek bariéry, bola hra svojim spôsobom zábavná. Veľký otvorený svet plný čudesných ľudí, množstvo zvláštnych zbraní a nespočetne veľa spôsobov, ako trápiť svojich nepriateľov. To všetko tvorilo, a aj tvorí, akýsi koktail násilia, perverznosti, čierneho humoru a povrchného príbehu. Napriek tomu sa však dalo pri hre zabaviť. Ak nachvíľu odložíte akúkoľvek vážnosť a očakávania, zoberiete do ruky rýľ a vyberiete sa hlava-nehlava sekať ľudom v mestečku končatiny, je to jednoducho zábava. Alebo skôr jednoduchá zábava? No, to je jedno. Jednoducho, ak odhodíte nejaké očakávanie hĺbky a prefíknutosti a nehľadáte akúkoľvek pridanú hodnotu, potom je Postal zábava.

Návrat ku koreňom

A prečo toľko hovorím o druhom diele, keď aktuálne je vonku už štvrtá časť? Práve ten druhý je pilierom, na ktorom stavajú vývojári z Running With Scissors aj poslednú časť. A ani sa im nečudujem. Trojka, ktorá uzrela svetlo sveta pred pár rokmi, bola taký odpad, že sa mi to ťažko k niečomu aj prirovnáva. Ak zoberiete do úvahy, že Postal hry nikdy nemali v ničom zábrany, tak tretí diel si to zobral k srdcu asi tak 10-násobne. Autori to vtedy riadne prehnali a z hry sa stala ešte bezduchejšia

a nechutnejšia fraška ako kedykoľvek predtým. Bola to jazda plná telesných tekutín všetkého druhu, krvi a sprostého „akože" humoru. Navyše v hroznom technickom stave. Nečudo, že dnes sa RWS vracajú ku koreňom série a vytvorili akéhosi duchovného nasledovníka Postal 2.

Postal Dude naposledy premenil na nepoznanie svoje rodné mesto Paradise a z ľúbezného mestečka pri Arizone sa stalo všetko možné, len nie raj. Po odpálení jadrovej hlavice a nevyhnutnom zlikvidovaní mesta je tak čas presunúť sa na nové, bezpečnejšie miesto.

Postal 4: No Regerts sa ponáša na dvojku nie len grafickým štýlom, ktorý akoby jej z oka vypadol, ale aj hláškami plebsu voľne sa pohybujúceho po uliciach. Veľmi podobné, ba priam rovnaké, sú aj animácie či chôdza NPC postáv. Koncept je tiež rovnaký ako bol aj v minulých dieloch. Jednotlivé pasáže sú rozdelené do dní a na každý z nich si Postal Dude vytvorí „to-do" list.

Po príchode do nového mestečka je teda úloha jasná. Nájsť si prácu. Načmárate na nájdený kartón nápis, ktorým oznamujete ľuďom, že si hľadáte džob a vydávate sa do sveta. Začiatok je „flashbackom" práve do druhého dielu, kde ste oslovovali ľudí, aby podpísali vašu petíciu.

Tím RWS čaká ešte množstvo roboty

Je evidentné, že RWS vsádzajú na nostalgickú nôtu a snažia sa oslovať svojich starých hráčov. Ale nie sú ich starí hráči už príliš starí na takéto sr... Ehm. No ideme radšej ďalej. Je rok 2019, ale Postal 4: No Regerts je nostalgik každou brvou svojho tela. Je to vidieť ako aj na staršom type grafiky, ktorá príliš neohúri, tak aj na štýle hrania zo starej školy. V hre nenájdete žiadne markery, ktoré vás budú vodiť za ručičku a hovoriť vám, čo treba spraviť. To je príjemné osviežením a vytrhnutie z moderného herného diania. Hra je ešte v alpha verzii, takže sa treba pripraviť na množstvo rôznych glitchov, blikajúcich či dokonca deravých textúr.

Veľké množstvo bugov a padajúce snímkovanie sú tiež prítomné. Ak dáte vývojárom šancu, zaplatíte približne 20€ a hru si kúpite, vedzte, že ešte je čo vylepšovať, ale koniec koncov sa to nedá v tejto fáze vôbec kritizovať a je to očakávaný efekt. Dajte si pozor aj na zatiaľ nie úplne zvládnutú optimalizáciu. Hra má aktuálne aj napriek oficiálnym hardwarovým požiadavkám veľmi veľký problém s technickou stránkou.

Frame dropy sú na každom kroku, a to aj keď máte naozaj slušnú zostavu. Hru som skúšal ako na desktope s Ryzen 7 2700, 16 GB RAM a RX 590, tak aj na hernom notebooku s i7, 16 GB RAM a RTX 2070. Ani na jednom nešla plynule aspoň na 60 fps, resp. šla, ale snímkovanie sa nevedelo udržať ustálené na dlhšiu dobu. Pripravte sa aj na občasné pády hry. Aktuálne je dostupná len jedna pasáž, teda jeden deň. Nedostupné sú zatiaľ aj mnohé z herných nastavení, po novom už sa dajú napríklad manuálne bindovať tlačidlá ovládania. Nenastavíte si však zvuk a ani manuálne neuložíte, či nenačítate hru.

Pripravte sa teda na to, že akonáhle hru vypnete, po novom spustení budete musieť začať úplne odznova. Počas hrania sa budete musieť spoliehať len na checkpointy, ak by ste náhodou zomreli. Postal 4: No Regerts je len takou ochutnávkou a na všetkom ostatnom sa ešte len pracuje.

Hra je aktuálne v skorom prístupe a ponúka rozptýlenie len vo forme zabíjania NPC-čiek, alebo zopár celkom zábavných misií, ktoré vám zaberú asi dve hodiny času. Šedo vyznačená, teda neaktívna, je, okrem spomínaných, aj možnosť kooperácie, čo je novinka, ktorá môže priniesť oživenie do otvoreného mesta.

Verdikt

Takže naozaj nie, svet nový Postal nepotrebuje, nikdy ho však nepotreboval. A predsa je tu so svojim prvoplánovým, čiernym humorom, infantilnými hláškami a maniakálnym spôsobom vraždenia. Séria má svojich skalných fanúšikov.

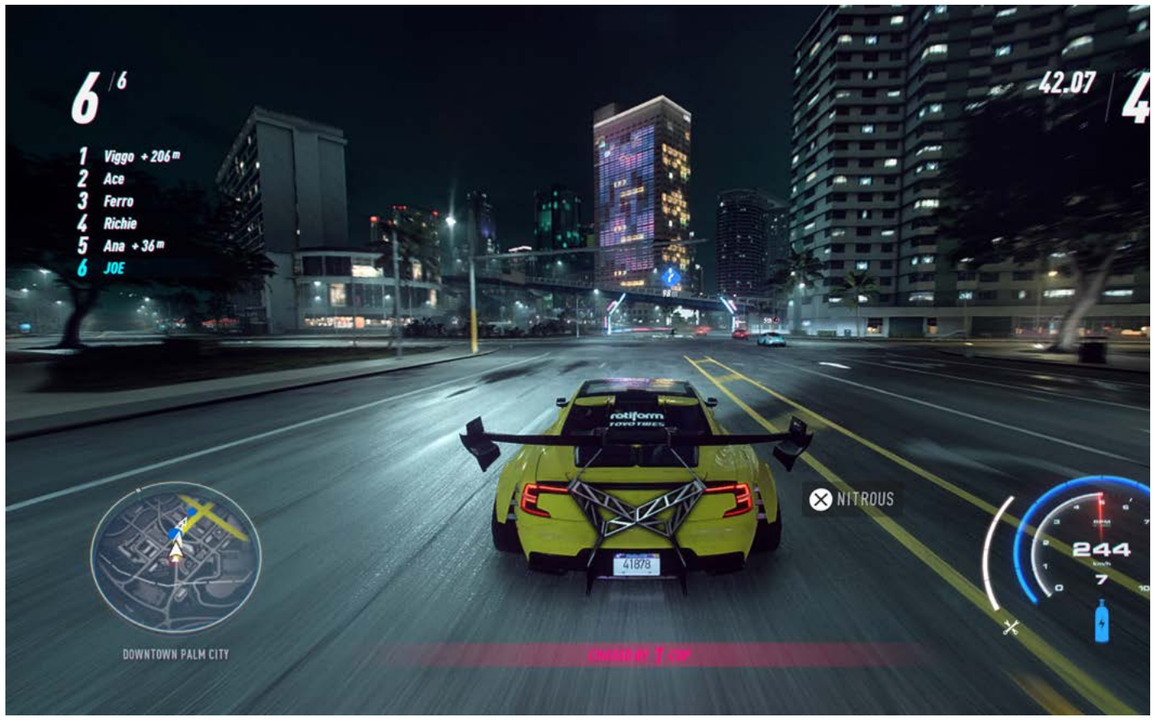
Či ich bude však dosť, aby žila aj ďalej, je otázne. Napriek všetkému majú RWS u mňa obdiv pre ich neutíchajúci entuziazmus priniesť novú hru po poslednom fiasku. Ak sa podarí v nadchádzajúcich updatoch zlepšiť katastrofálnu optimalizáciu, technickú stránku a priniesť zábavné misie, možno bude nakoniec z Postal 4: No Regerts celkom príjemný „oldschool" zážitok.

Pavol Hirka

RECENZIA
PS4

NEED FOR SPEED: HEAT

NÁSTUPCA UNDERGROUNDU 2?



Pretekárske hry ako celok som už dávnejšie obmedzil na minimum. Okrem toho, že sú jedna ako druhá a vychádzajú každý rok, naozaj stráca zmysel si ich stále kupovať. Povedal by som, že sa mi drvivá väčšina znechutila. Keď že som však na sérii Need for Speed vyrastal, nemohol urobiť nič iné, ako sa na recenziu najnovšieho dielu dobrovoľne prihlásiť. Undeground 1 a 2 či Most Wanted totiž patrili medzi moje najobľúbenejšie hry. Žiaľ, potom sa značka začala orientovať iným smerom a to už nebolo nič pre mňa. Je teda Heat už niečo, čo ma bude bavit'? Na Facebooku gamesite.sk som sľúbil, že nepôjdem spať, kým to nezistím. Ako teda Need for Speed: Heat pochodil?

Začnem trošku obšírnejšie. Ospravedlňujem sa za to, no nedám to zo seba, kým nenapíšem všetky súvislosti, pretože budem aj porovnávať. V prvom rade, k tým pretekárskym hrám dodám, že doma predsa len nejaké mám. Ide o MXGP 2019, ktoré však vlastním preto, lebo som ho recenzoval a v neposlednom rade Gran Turismo. Keď že doma mám PlayStation, čo sa týka áut, toto bola jasná voľba. Uznávam kvality Forzy, ale to som kedysi nemal kde hrať, čiže GTS alebo nič. Ako som už spomínal, séria NFS vtedy vydávala pre mňa nezaujímavé veci. Áno, tiež tam boli preteky, no tu som radšej stavil na skutočný simulátor ako na nejakú arkádu.

Doba sa však mení a v kuloároch sa spomínalo, že značka sa vracia späť k legendárnej sérii. Veľmi dobre viem, že dávno pred Underground bolo NFS pretekárska hra, kde postupne pribudli policajti. Žiaden tuning a úpravy, žiaden otvorený svet, len preteky v autách, ktoré ste si odomkli alebo vám boli priradené. Nemôžem povedať, že by sa mi to nepáčilo, to v žiadnom prípade. Konkrétne Hot Pursuit 1 a 2 doteraz patria medzi moje srdcovky - v danej dobe som obdivoval nádherné modely a lokácie, zábavný gameplay a strávil som pri nich dlhé hodiny. Potom ale prišla puberta (moja aj ich), pretože prišli filmy typu Rýchlo a zbesilo – NFS: Underground.

V podstate išlo o malú revolúciu. Mohli ste si upraviť auto podľa svojich predstáv a na monitore sa to naozaj odrazilo, nehovoriac o výkone, ktorý bol skutočne vidieť tiež. Môžem s pokojným srdcom povedať, že Heat toto tiež spĺňa na jednotku. Späť je klasické zarob si a míňaj. V tejto hre to platí doslova. Úprava áut je tu jedným slovom obrovská. Jednoducho prídete do garáže, kliknete na možnosť, ktorú chcete, čiže motor alebo vizuál, a vyberáte. Možnosti úprav sú mohutné, hlavne čo sa vizuálu týka. Zobrazí sa vaše auto, ozubené kolieska na jednotlivých jeho častiach a už len vyberiete, čo chcete zmeniť a ako. S motorom a jeho okolím je to trošku zložitejšie, keď že

tam si kupujete komponenty, ktoré sedia vášmu štýlu jazdy, čiže či potrebujete niečo viac na preteky, drifty a podobne.

Modely áut vyzerajú veľmi dobre a keď že sú licencované, môžete sa tešiť na obľúbené značky a typy. Nedovolím si to porovnávať priamo s GTS, pretože ide o iný typ hry, no mne sa páčili. Na výber máte aj z niekoľkých postáv. Ja som si vybral jedno potetované dievča, no pri bližšom pohľade som prišiel na to, že tetovania má možno tak zo žuvačiek, ale to tam má asi každý. V každom prípade, „tuningovať" si viete aj svoju postavu, takže tie detské tetovačky môžete zakryť napríklad dlhým oblečením.

Frostbite engine odvádza dobrú prácu a vidno to hlavne v noci. V hre sú totiž dva hlavné režimy. Prvým je deň, počas ktorého sa zúčastňujete legálne usporiadaných pretekov, kde zarábate peniaze. Druhým je noc, keď sú'ťažíte ilegálne, získavate reputáciu a levelujete sa, aby ste mohli postúpiť v hre a otvoriť si ďalšie možnosti úprav áut.

Práve v noci sa ukazuje, aký je tento titul farebný, zábavný a ťažký. K tomu poslednému poviem len toto – môžete hrať aj na najväčšej obťažnosti a preteky vám starosti robiť nebudú. Mimochodom, režimy si prepínate manuálne, takže v každom môžete strávit' tol'ko času, kol'ko chcete. NFS Heat obsahuje aj príbehovú linku. Ide o typickú zápletku, ktorú nejdem rozoberať kvôli spoilerom (niežeby za to veľmi stála, no nie je ani zlá, jednoducho si ju zahrajte). Pointa je, že ilegálne preteky sú ilegálne... ako naozaj, je to zločin. Prišiel na to aj jeden policajný šéf, ktorý týmto zločincom vyhlásil osobnú vojnu. Ideálnym riešením by pre neho bolo všetkých týchto šoférov postaviť k múru a zastreliť'. Pozor, nepreháňam a toto nepreháňanie pocítite v noci. Počas pretekov a po nich vtedy po vás idú policajti a to je jediná doba, keď' máte v hre nejaké problémy vyhrať' alebo pokračovať' v postupe.

Už na úplnom začiatku po vás idú hneď aj tri autá, ktoré musíte zrušiť' alebo im ujsť', inak vás chytia. Máte nejaké to svoje zdravie, ktoré si síce môžete doplniť' aj počas naháňačky, no nemusí to pomôcť'. Čas, ktorý sa odpočítava, ak zastanete (či už nárazom alebo sa budete len otáčať'), je šialene krátky. Naozaj nikdy nezastavujte, lebo vás chytia a celé preteky idete odznova. Za políciu som rád, no v takom množstve to vôbec nedáva zmysel. Cez deň po mne nešli ani raz, pritom som si ani nejako nedával pozor na rýchlosť'. Netuším prečo, ale možno im vtedy neprekážala rýchlosť', však odťahovka v meste išla vedľa mňa rýchlosťou cez 100 km/h (vid' obrázok). V noci sú strážcovia zákona ako kobylky, ktoré v momente, ako vás zacítia, idú po vás. Čím ste v hre ďalej, tým si ich „užijete" viac a prejavuje sa to rôzne.

Pripravte sa teda, že v Heat sú'ťažíte s dvoma vecami. Ostatní pretekári mi prišli skôr do počtu. Skutočným nepriateľom sú policajti a ovládanie vášho auta. Prvých sme si už spomenuli, tak si povedzme aj o tom druhom. Opäť' sa nekoná žiaden simulátor, je to čistá arkáda doslova v štýle Crash Team Racing. Myslíte, že preháňam? Uvediem príklad. Z každých pretekárskych

hier (alebo aj v reálnom svete) ste zvyknutí jednoducho dat' nohu z plynu do jemnej zákruty a potom pridat' podl'a toho, ako vás vynáša. Pred ostrou brzdíte, aby ste niekde v polovici šliapli na plyn. Urobte čokol'vek z toho tu a trafí vás šl'ak. Ked' pustíte plyn a potom ho znova stlačíte, idete totiž do driftu. Brzda vám tu je v podstate na nič. Môžete íst' aj rýchlost'ou Mach 9 do zákruty so 45° a s týmto ovládaním to dáte. Ked' však idete po dlhej tiahlej zákrute a nevychádza, že by ste z nej vyšli, hned' dostanete šmyk, stratíte rýchlost' a hrozí, že vás predbehnú. Nevedel som, čo je horšie - prehnaný počet jednotiek, ktoré po vás idú, alebo to nelogické ovládanie.

Nesmiem zabudnút' na mapu, ktorá síce nie je nejako zvlášt' rozsiahla, ale ponúka všetko. Mesto aj okresky s dlhými zákrutami. Nájdete tam preteky, garáže a úkryty, kde sa schovávate pred políciou, ale aj značky s pokračovaním príbehu a rôzne d'alšie eventy. Tiež tu nájdeme aj minimapu, ktorú budete používat' viac, ako je zdravé. Okrem navigácie práve tam vidíte, kde sú policajné hliadky, takže počítajte s tým, že ak si chcete uložit' postup, večer si mesto vychutnáte len v pretekoch. Hned' po nich budete pozerat', či máte vol'ný postup k úkrytu a šoférovat' budete podl'a mapky. Skúste si to bez nej a cesta do úkrytu za uložením hry vám bude trvat' pol dňa. Verte, viem, o čom hovorím. Čo by to bolo za NFS, ak by tam nebola dobrá hudba? Za seba môžem povedat', že mi vývojári do vkusu vel'mi netrafili. Počúvam skôr tvrdšiu gitarovú muziku a tá sa teraz nenosí, ako to bolo za čias série Underground či Most Wanted, takže som si ju neskôr radšej stíšil. Dodám, že ked' sa prepla pesnička, vždy vám to dalo vediet' pop-up okienkom. To sa nezmenilo až na to, že teraz to bola vždy jedna milisekunda a nestihol som si nič prečítat'. Hádam to vývojári opravia v nejakej aktualizácii.

Inak, pamätáte si, že kedysi ste sa v rýchlosti opreli do tých svetelných virtuálnych mantinelov a zákrutou ste preleteli, hoci ste ju neodhadli? To sa už nekoná. Mantinely sú zničitel'né a brzdia. Náhradou je to nešt'astné ovládanie auta, čo nepovažujem za posun vpred. Tvorcovia radšej mohli zachovat' ovládanie a pridat' tieto mantinely. Bola by to síce väčšia výzva, no aspoň by to neliezlo na nervy.

Verdikt

NFS Heat je mierne rozporuplná hra. Ťažký začiatok, ked' si zvykáte na mechanizmy, sa môže zdat' dlhý, odmenou je ale široká paleta áut a možnosti ich úpravy. Hru kazí prehnane arkádové ovládanie vozidiel a večer aj neúmerné množstvo policajtov, ked' neraz hrozí, že do telky hodíte ovládač. Návrat ku klasike sa možno nepodaril úplne, no pekne si ju uctil. Ak dovolíte, teraz sa idem vyspat'. :-)

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	**Výrobca:**	**Zapožičal:**
Preteky	Ghost Games	ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vizuál
+ Vel'ké množstvo možností úprav vozidiel
+ Pekný výber licencovaných áut
- Prehnané množstvo polície
- Na ovládanie áut si treba zvykat'

HODNOTENIE: ★★★★☆

PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV
progamingshop.sk
chceme tvoje staré hry
PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH
HRAJ SA VIAC - ZAPLAŤ MENEJ
NA KAŽDEJ PREDAJNI
PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV
progamingshop.sk

RECENZIA
PS4

Concrete Genie

NENÁPADNE ROZTOMILÉ PREKVAPENIE

Na túto PlayStation exkluzivitu som spočiatku pozeral pomedzi prsty. Najprv som ju zaradil do kategórie malých indie počinov pre deti, neskôr som zistil, že som sa mýlil. Pomerne neznáme štúdio PixelOpus však ukázalo, že v Concrete Genie sa skrýva hlbšia myšlienka, ktorá zaujme aj starších hráčov.

V prvom rade musím povedat', že Concrete Genie je príjemným prekvapením. Roztomilá a na prvý pohl'ad jednoduchá skákačka zaujme predovšetkým svojím jedinečným art štýlom, ktorý mieri na mladších hráčov, avšak vie ponúknut' aj niečo viac.

Hra je predovšetkým o zábave, ale vo svojej podstate ukrýva jasný odkaz, ktorý nám naznačuje, že šikana je zlá vec. Zhostíte sa úlohy mladého chlapca Asha, nazriete do jeho introvertného sveta a prežijete zaujímavé dobrodružstvo.

Ashova obl'uba tkvie v mal'ovaní si obrázkov do skicára. Jeho koníček však leží v žalúdku malých agresorov, ktorí ho šikanujú. Toto je gro príbehu a ukazuje túto formu násilia svojou osobitou myšlienkou, pričom sa ukáže, že aj agresori môžu byt' obet'ou.

Ďalším príbehovým aspektom, respektíve hlavnou náplňou hry je oslobodenie mesta s názvom Denska, ktoré je ponorené do temnoty. Ashove hobby v podobe mal'ovania mu dokáže prinavrátit' život a zničit' mesto požierajúce zlo.

K tomu, aby ste toto zlo porazili, budete potrebovat' pomoc. Tá prichádza v podobe oživenia Ashových džinov,

ktorých si kreslil v spomínanom skicári. Dokáže im vdýchnut' život a tí mu na oplátku pomôžu porazit' temnotu.

Na to použijete pohybové funkcie ovládača. Mal'by kreslíte na steny a postupne s pomocou džinov ničíte zlé a temné sily. Akým spôsobom mal'bu zrealizujete, to je len na vás, ked'že kreativite sa medze nekladú.

Po aktivovaní kreatívneho módu sa sprístupní obrovská paleta motívov. Prekvapením bolo, že všetko do seba dokonale zapadá. Spočiatku sa môže zdat', že na steny kreslíte len náhodné obrázky, tie však do seba nakoniec perfektne zapadajú.

Aby ste porazili temnotu, potrebujete súčinnost' s džinmi. Tí vyžadujú vašu pozornost' a pokial' ich potešíte, tak sa vám náležite odvd'ačia „super farbou". Práve tá dokáže porazit' obávané zlo a vy následne d'alej postupujete v misiách.

Miestami sa však viete v kresbách stratit', hoci do seba zapadajú takmer dokonale. Hre by vel'mi prospel otvorený svet, ten sa však nekoná. Medzi rôznymi lokáciami ale cestujete a tieto presuny sú prerušené načítavacími obrazovkami. Svojsky je podaný aj samotný vizuál.

Ten poteší hlavne mladších, no dokáže zaujat' aj ostriel'aných starších hráčov. Dianiu na obrazovke perfektne sekunduje aj sprievodná hudba, ktorá dopĺňa atmosféru.

Menším sklamaním je čas strávený s hrou. Ani sa nenazdáte a všetkému je koniec. Po zhruba 4-5 hodinách, čo môže byt' jedno večerné hranie, je koniec. Možno by to tak neprekážalo, no mesto Denska má obrovský potenciál, ktorý sa nezdá byt' úplne využitý. Začiatok hry navyše sprevádza pomerne dlhý tutoriál, ktorý vás zahltí správami o herných mechanizmoch a možnostiach.

Hodnotenie

Concrete Genie aj napriek tomu a predovšetkým vd'aka nižšej cene dokáže zaujat' každého, kto dokáže ocenit' kvalitné tituly. Menej jazykovo zdatných hráčov a malé deti poteší aj kompletná česká lokalizácia vrátane dabingu. Tu musím povedat', že je vel'mi kvalitne zvládnutí so skutočnými emóciami. Ak navyše vlastníte PlayStation VR, tak viete využit' špeciálne misie, ktoré vám ponúknu neobmedzenú kreativitu vo vašom mal'ovaní.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Pixel Opus	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá hratel'nost' a zaujímavý nápad	- umelo tváriaci sa sandbox
+ technické spracovanie a nádherný vizuál	- krátka herná doba a nevyužitý potenciál
	- občas neprehl'adné mal'ovanie

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
PS4

WWE 2K20

KEĎ UŽ AJ WRESTLING ZAČNE BYŤ NUDA

Nepatrím medzi ľudí, ktorí dokážu skritizovať hru a nachádzať na nej iba to zlé. V podstate je každá hra akýmsi dielom, na ktorom sa kopa ľudí narobí „ako také hovädá" a snažia sa nám priniesť zážitok z hrania. My im zas na oplátku dáme ťažko zarobené peniaze a sme si kvit. Žiaľ, niekedy mám pocit, že si z nás tvorcovia hier začínajú robiť dobrý deň, skúšajú naše nervy a aj to, koľko vydržíme. A najnovší simulátor wrestlingu WWE 2K20 bol po čase prvou videohrou, ktorá ma prinútila nasadiť si okuliare, prísny učiteľský pohľad a pozrieť sa na ňu viac ako len kriticky.

Je simulácia simulácie zábavná?

Počas toho, ako sa mi hra sťahovala do konzoly, som premýšľal nad jednou vecou - či simulácia simulácie už nie je tak trochu čudné spojenie. Vo svete wrestlingu síce niektorí fanúšikovia veria, že všetko je skutočné, no bystrejší z nás si isto všimli, že ide o relatívne kvalitné divadlo, a to nechcem tento šport znevažovať, keďže hoc ide o divadlo, bojovníci na sebe musia tvrdo pracovať a učiť sa všetko rovnako, ako keby išlo o realitu.

Niekto šikovný však už dávno prišiel s nápadom, aby sa tento šport speňažil aj vo videohre. A teraz hovorím o staručičkom titule WWF WrestleMania. Ten vyšiel pod taktovkou už zaniknutého štúdia Acclaim a priniesol arkádovú bojovku, ktorú mohli hrať až štyria hráči. Pomerne málo postáv, no kopec zábavy. A tá zábava sa nachádzala, podľa môjho skromného názoru, v arkádovosti hry. Nebudeme vám klamať, zábavná časť v sérii WWE akosi chýba. Čím to asi tak bude?

Efekty tvorcom idú, no tváre bojovníkov vyzerajú ako zemiaky

Tento rok mala séria WWE prejsť veľkou zmenou, tá však akosi nenastala. Graficky vyzerá hra pomerne otrasne a dovolím si povedať, že rovnako, ak nie horšie ako minulý rok. Áno, efekty pri nástupe bojovníkov a vizuál celej šou sú zvládnuté na jednotku s hviezdičkou. No v momente, keď sa pozriete na tváre postáv, sa začnete smiať. Je takmer rok 2020 a tvorcovia nám priniesli grafické zobrazenie postáv, za ktoré by sa možno musela hanbiť konzola PlayStation 3. Mám dokonca pocit, že kedysi sa tvorcovia dušovali aj tým, že tento rok príde v hre aj grafická revolúcia. Ale kdeže...

Po hudobnej stránke však musím autorom dať palec hore, pretože na výber hudby majú naozaj vkus. Aj menu je urobené celkom fajn. Akurát som mal pocit, že ovládanie tam akosi neposlúcha. Neviem, či to bolo mojou nevšímavosťou, ale ovládanie výberu postáv bolo trošku oneskorené.

Ovládanie postáv zvládnete v podstate dvoma tlačidlami

Už v predchádzajúcich WWE hrách mi jednoducho nesedelo ovládanie a to, že hra sa skladá z Quick time eventov (QTE). Tie mi ale príliš nesedeli v akejkoľvek hre, preto berte toto vyjadrenie s rezervou. V

podstate si pri hraní vystačíte s dvoma-troma tlačidlami. Jedno na udieranie, druhé na wrestlingové šialenstvá a tretie na „pin". Nepriateľa môžete kopať aj desať minút hlava-nehlava a ten sa tvári ako na pokraji smrti. Bežný smrteľník by bol po takejto náloži už dávno na druhom svete. Tu sa však nepriateľ zdvihne, dá vám z ničoho nič päsť ou medzi oči a vy sa zvíjate na zemi. Vykrývanie útokov robíte (na PlayStation 4) pomocou „trojuholníka". Doposiaľ som neprišiel na to, podľa akého sofistikovaného algoritmu hra stlačenie vyhodnocuje. Niekedy ho trafíte pomerne presne a aj tak nepriateľa nevykryjete. Inokedy ho stlačíte omylom a podarí sa. Toto celé ma neuveriteľne štvalo celý čas.

WWE 2K20 je plná rôznych bugov a chýb, ktoré vám prinesú kopu vrások. Ak napríklad začnete tzv. Universe mód a nevytvoríte si svoju postavu, máte smolu, pretože ju tam už nedostanete (verzia 1.01). Kariérny režim sa vám zas odomkne až vtedy, keď si vytvoríte obe postavy. Dovtedy ani neviete, že v hre niečo také je, keďže je ukrytý pod vytváraním postáv. A to je škoda, pretože hoci je pomerne naskriptovaný, je tento mód fajn.

Na internete sa po vydaní objavilo množstvo videí, kde si ľudia robili z WWE 2K20 srandu. Grafické glitche nie sú v hre žiadnou raritou a počas zápasu tak môžete zažiť čudné veci. Váš zápasník sa napríklad doslova polovicou tela zapustí do ringu, hranice ringu čudné plápolajú, alebo sa do nich bojovníci zvláštne zaseknú. Na druhej strane, ide o celkom dobrú zábavu, i keď nečakanú.

Hra obsahuje kopec „mini-režimov" ako jeden na jedného, bitku 5, 6, 7 a 8 bojovníkov, turnaj či custom zápasy. Tieto režimy sú fajn, ak si chcete zaboxovať či potrénovať údery. Inak sú len zbytočným doplnkom. V podstate by stačil jeden mód pod názvom „Quick match", kde by sa dali nastaviť všetky detaily. No to by sa tvorcovia potom asi nemohli pyšniť tým, koľko režimov hra ponúka.

Fajn je aj režim 2K Originals, kde budú hráči pravdepodobne sezónne dostávať tematický obsah. Na Halloween to bola napríklad udalosť „Bump in the Night". Tá bola v obchode PS Store na stiahnutie zadarmo, či to však bude aj s ostatnými? To si nie som istý. V evente na vás budú čakať nahraté filmy so skutočnými postavami a nenahovorené dialógy pred zápasmi.

V konečnom dôsledku som sa pri tomto režime zabavil z celej hry asi najviac. Mimochodom, čo sa týka toho rozhovoru, ktorý sa deje pred zápasom a bojovník má navnadiť publikum - ten je rovnako nenahovorený, vaša postava len otvára ústa a vy si vyberáte, čo má povedať. Celé to vyzerá viac ako len komicky.

Verdikt

WWE je rok od roku horšou hrou a ročník 2K20 je, žiaľ, asi tou najhoršou v sérii. Okrem technického stavu pri vydaní môže za to aj fakt, že sme dostali veľmi podobnú hru ako minulý rok. Navyše, WWE 2K20 je simulátorom „Quick time eventov", a aj to nepríliš dobrým. Ak ste fanúšikom sveta wrestlingu, možno vás hra zabaví a nebude takou katastrofou, no mňa jednoducho pri konzole unudila. A to doslova.

Ľubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
športová hra	Visual Concepts	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

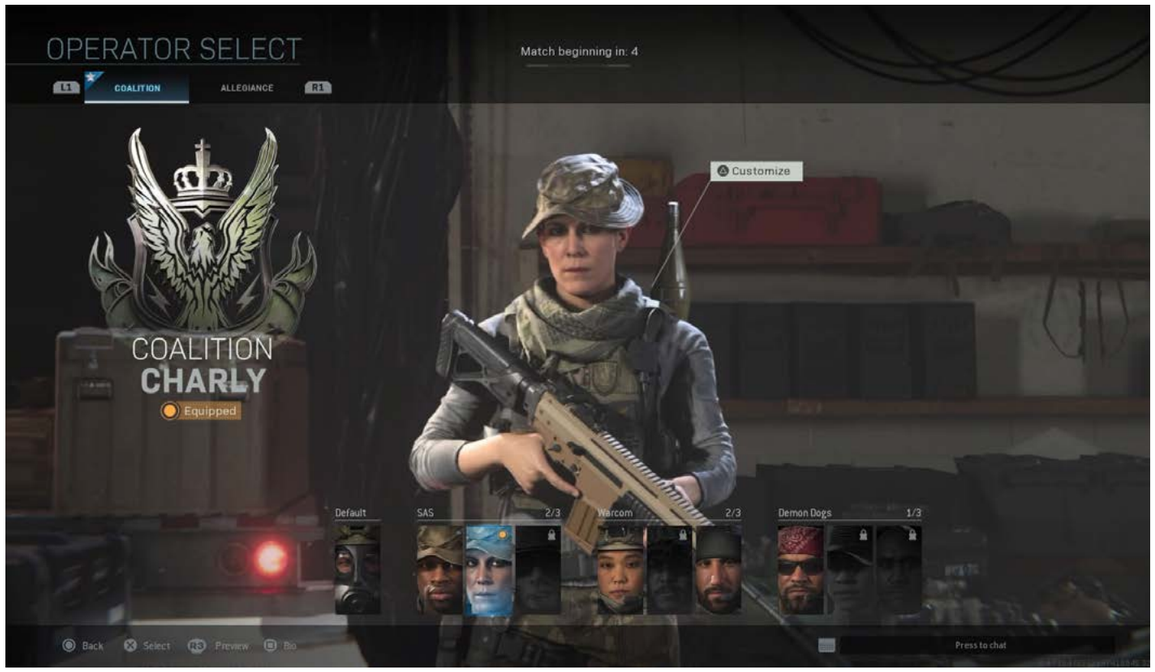
+ dobre vybraný hudobný sprievod	- grafika je stále rovnaká
+ veľmi dobre spravené menu hry	- pračudesné a zbytočné režimy v hre
+ úvodné animácie bojovníkov	- stereotyp a nuda

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
PS4

Call od Duty: Modern Warfare

KAPITÁN PRICE JE SPÄŤ!



Už je to nejaký čas, čo sme na obrazovkách svojich monitorov a televízorov naposledy videli postavu kapitána Pricea, a to nehovoríme o celkovom zasadení do aktuálnej doby. Legendárny Modern Warfare je ale späť a očakávania hráčov boli nemalé. Dokázali ich vývojári naplniť?

Od Modern Warfare 3, kde sme si naposledy mohli užiť prostredie a atmosféru našej doby, ubehlo už riadne množstvo času a bolo na čase to zmeniť. Myslím si, že Activision lepšie spravit' ani nemohlo. Modern Warfare vždy bol a bude ikonickou časťou Call of Duty série a fanúšikovia po ohlásení pokračovania nevedeli, čo od šťastia so sebou. Nehovoriac o tom, že sa v traileri objavil váš/náš obľúbený kapitán Price! Ako teda vyzerá realita?

Singleplayer

Ak ste jedným z tých, ktorí si nové CoD vždy kúpia len kvôli kampani, prejdú ju a predajú ho ďalej, tak sa máte na čo tešiť. Je síce pravda že CoD je zamerané hlavne na multiplayer, no kampaň často dokáže vyplniť nudný večer a naplniť ho akciou. Kampane z prvého a druhého dielu Modern Warfare si každý hráč bude pamätať nadosmrti a najnovší reboot na tom taktiež nie je vôbec zle. Mnohí dúfali, že celú kampaň budeme hrať za Pricea, no, bohužiaľ, nie je to tak. Modern Warfare vám počas kampane predstaví troch nových hrdinov, pričom spolu s Priceom tak tvoria štvoricu skvelých postáv, ktoré vás budú sprevádzať celú dobu hrania. Hratelné síce budú len tri z nich, nič to však nemení na tom, že štúdio zvládlo na výbornú ako postavy, tak aj príbeh.

Vo vzduchu visí nová teroristická hrozba, za ktorou stojí hlavný záporák Wolf a ovplyvňuje životy ľudí na celej planéte. Postupne sa do jej pavučiny chytia všetci noví hrdinovia z rôznych kútov zeme. Vžijete sa tak do kože agenta CIA Alexa, ktorý pracuje na Blízkom východe, kde teroristi ukradnú vražednú biologickú zbraň. Druhou postavou je britský policajt a bývalý člen SAS Kyle Garrick snažiaci sa zabrániť teroristickému útoku v Londýne, a v neposlednom rade je tu sám Price, ktorý príde upratať neporiadok.

Všetky postavy sa nakoniec spoja v jednom príbehu a verte, že o zábavu budete mať postarané. Počas celých približne siedmich hodín hrania na obťažnosti Veteran som sa nenudil ani chvíľu. Od začiatku do konca to bol skvele napísaný a ničím nerušený kvalitný akčný príbeh, aký by ste od CoD chceli. Naozaj sa mu nedá takmer nič vytknúť. Áno, párkrát sa nepriatelia objavia na miestach, kde by nemali, alebo sú občas až nepríjemne agresívni, no na celkovom dojme to nemení absolútne nič a sú to len veľmi malé a prehliadnuteľné neduhy. Čo sa týka ostatných technických aspektov, všetko bolo v najlepšom poriadku. Atmosféru skvele doplnila ako grafika, tak aj zvuky, a, našťastie, som nenarazil ani na žiadne bugy alebo problémy. A myslím, že sedem hodín hrania je na takúto akciu tak akurát.

Ak sa teda tešíte na novú Modern Warfare kampaň, nebudete ľutovať.

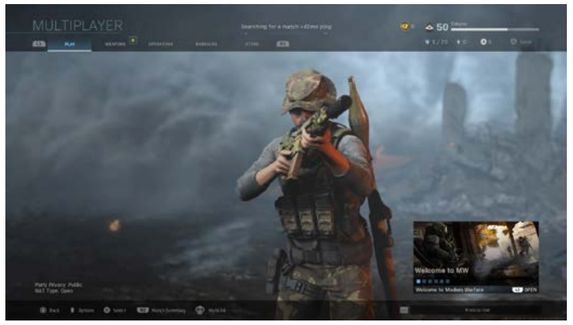
Multiplayer

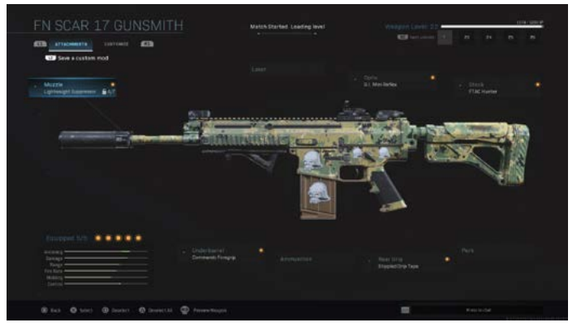
Vlajkovou loďou CoD vždy bol multiplayer a inak to nie je ani v Modern Warfare. Hneď na začiatok nemôžem nespomenúť, že prešiel niekoľkými zmenami, a to hlavne pozitívnymi. Konečne sa dočkáte cross-plaftorm hrania, čo znamená, že si môžete zmerať sily s hráčmi zo všetkých platforiem - Xbox, PS4 a PC (za predpokladu, že PC má zapojený ovládač). Rovnako tak prešli zmenou aj nastavenia a na konzolách toho budete môcť nastaviť naozaj veľa, od ovládania cez špecifické herné prvky a mechanizmy až po online nastavenia. Konečne tak máte pocit, že to, čo sa v hre deje a čo vidíte, máte aspoň ako - tak pod kontrolou, čo je na konzolách naozaj zriedkavé. Bohužiaľ, nie každá zmena bola k lepšiemu a tá najcitelnejšia sa týka dosť podstatného faktoru, ktorým je matchmaking.

Ten sa v podstate v každom vydaní CoD riadil zásadou najlepšieho pripojenie k hostovi, no z nejakého dôvodu mali vývojári z Infinity Ward pocit, že to treba zmeniť. Matchmaking, čiže vyhľadávanie hráčov do zápasu, tak teraz funguje na báze skrytého „skillu", ktorý vás nejakým spôsobom má spájať s rovnako zdatnými hráčmi. Myšlienka je to síce pekná, bolo by však lepšie, keby fungovala. Realita je totiž iná. Veľmi často vás hra spojí s pred organizovanými a komunikujúcimi partiami, prípadne sólo hráčmi úplne inej zručnosti, čo sa potom prejaví na kvalite a priebehu zápasov. Výsledkom toho sú tak zápasy, ktoré prebiehajú štýlom úplného prevalcovania buď vašej, alebo nepriateľskej strany namiesto aspoň ako - tak vybalansovanej hry, kde si normálne zahráte. Samozrejme, nedeje sa to nonstop, no ak sa to stane, nemáte z toho veľmi dobrý zážitok, dokonca ani keď ste na strane, ktorá vyhrala. Problém je ale veľmi ľahko riešiteľný a komunita sa tvrdo dožaduje zmeny, aby bol systém zmenený opäť na hľadanie podľa najlepších odoziev (ping), čo je veľmi jednoducho možné a pravdepodobne to aj bude zmenené patchom.

Nepomáha tomu ani fakt, že v momentálnom stave drvivá väčšina hráčov používa dokopy tri zbrane - M4A1, MP5 a 725 brokovnicu. Sú totiž neuveriteľne silné, respektíve väčšina ostatných kúskov je oproti nim v podstatnej nevýhode. Je však viac než isté, že v najbližšej dobe dôjde k updatu, ktorý bude balansovať a táto situácia sa zmení.

Ak ale prehryziete tieto dva neduhy, ktoré vám síce občas riadne dvihnú tlak, hratelnosť a celkové prevedenie multiplayeru je presne také, aké by si každý fanúšik série Modern Warfare prial. Správne rýchla, dynamická a akčná hratelnosť, výborne zvládnuté mapy (až na dve výnimky) a pomerne rozmanité možnosti výbavy a arzenálu, ktoré budú ešte lepšie, keď sa im dostane trocha vybalansovania. Ak ste boli fanúšikovia





multiplayeru v Modern Warfare 2, čaká vás riadne nostalgická jazda a hlavne more zábavy. Zišlo by sa síce ešte zopár máp navyše, no to je len otázka času.

Hráčov Battlefieldu taktiež poteší mód Ground War. Ide v podstate o CoD verziu Conquestu na obrovskej mape s asi piatimi vlajkami, bojovými vozidlami, vrtul'níkmi a celkovým feelingom Battlefieldu. Mne tento mód vel'mi nesadol, no určite sa nájdu mnohí, pre ktorých to oproti klasickým malým arénovým mapám bude príjemná zmena.

Ako bonus pre nás IW pripravilo nielen kompetitívny multiplayer, ale aj co-op časť hry. Tá je tentokrát ovel'a prepracovanejšia, ako to bolo v predošlých dieloch, nehovoriac o MW predchodcoch. Na výber budete mať hneď niekol'ko módov.

Prvým je klasický survival, kde na vás budú nabiehať vlny nepriatel'ov a za získané peniaze si vylepšujete výbavu. K dispozícii sú aj špeciálne časti misií z kampane, no tentokrát ovel'a t'ažšie a sú podmienené použitím vopred daných zbraní a výbavy.

Na koniec to najlepšie - úplne samostatné rozsiahle co-op misie pre štyroch hráčov, ktoré pokračujú a rozširujú príbeh po skončení kampane. Sú naozaj masívne,

zaberú nemálo času a keďže pokračujú v príbehu kampane, odporúčam ich skúsiť až po jej dohraní. Zároveň sú však aj neskutočne náročné a pri ich hraní nemáte na výber obťažnosť, takže sa pripravte na nejedno zlyhanie a levelovanie svojich co-op postáv.

Všetky tri módy sú ale veľmi dobre prepracované, zábavné a sú skvelým doplnením ako kampane, tak aj multiplayeru, kde sa po hodinách striel'ania s ľud'mi môžete príjemne odreagovať a trochu obmeniť obsah hrania bez toho, aby ste museli zapínať niečo iné.

Verdikt

Modern Warfare je späť! A to v plnej paráde a v podstate so všetkým, čo mohol pravý fanúšik čakať. Skvelá kampaň, výborný multiplayer s klasickým Modern Warfare základom, ktorý ho robil presne tak výnimočným, akým bol a teraz je znova. Kooperatívne misie tento celok robia ešte rozmanitejším a keď v najbližšej dobe štúdio vydá patch, ktorý vybalansuje niektoré zbrane a matchmaking, hra bude presne takou, ako sme dúfali. Pravý a nefalšovaný Modern Warfare, ako si ho pamätáme a ešte lepší.

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Activision	Kon-Tiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ hratel'nost'	- matchmaking
+ Kapitán Price	- balans zbraní
+ aktuálna doba	- málo máp
+ kampaň a co-op	
+ multiplayer	

HODNOTENIE: ★★★★☆

Fractal
fractal-design.com
Upriamte pozornosť
Vector RS
Vektor sa stane presne tým, čím chcete:
Perfekne ukáže váš systém celému svetu
GEEKNETIC FAVORITO DEL EDITOR
COWCOT O'DR
KITGURU MUST HAVE
DD WORLD DD's Recommended AWARD

RECENZIA
PC

Greedfall

VITAJTE V DRAGON AGE Z KOLONIÁLNEHO OBDOBIA

Zmiešajte spolu trochu našej histórie, koloniálne obdobie, fantasy príšery, pridajte štipku open world elixíru a mágie – takto znie recept na pravdepodobne jednu z najlepších RPG hier tohto roka.

Už od čias tretieho Zaklínača čakám na kvalitnú fantasy RPG hru, ktorá ma bez problémov vtiahne do deja a osloví natol'ko, aby som jej venovala desiatky hodín svojho života. Po niekol'kých rokoch môžem spokojne prehlásit', že Greedfall v tejto kategórii uspel a nachystal si pre hráčov skutočnú pochút'ku.

Nechápte ma zle, Greedfall, samozrejme, nestaviam na prvú priečku k The Witcher 3: Wild Hunt, avšak kvalitné RPG je v týchto dňoch vzácnost'ou. Pod'me však v hodnotení pekne po poriadku.

Vitajte vo svete titulu Greedfall. Voláte sa De Sardet a ste legátom kongregácie obchodníkov, ktorí sa práve chystajú vytvorit' si vlastnú kolóniu na d'alekom ostrove Teer Fradee. Spolu so svojím bratrancom, budúcim guvernérom ostrovnej kolónie, a verným ochrancom sa vydávate na d'alekú plavbu za účelom odkrytia tajomstiev ostrova a nájdenia lieku na nebezpečnú chorobu zvanú malichor.

Hra sa začína klasickou tvorbou postavy. Máte na výber, či sa vžijete do kože Lorda, alebo Lady De Sardet. Výzor postavy si samozrejme môžete prispôsobit' podl'a seba a ked' už ste spokojní s tvárou, ktorá sa na vás pozerá, pokračujete d'alej na výber svojej triedy.

Hra vám už klasicky po vzore iných RPG ponúkne tri možnosti – vojak (meče), technický typ (puška a pasce) a mág. Počas recenzie som si vyskúšala rolu mága. Avšak výber triedy vás nijakým spôsobom neobmedzuje vo vyskúšaní si ostatných profesií. Na scénu prichádza skill tree, ktorý je úplne odomknutý a nie je limitovaný triedou. Čiže ako mág sa môžete pokojne naučit' používat' zbrane a kombinovat' tak dva rozličné štýly boja.

Prechádzame k atribútom, ktoré v hre ovplyvňujú boj, pohyb a následne talenty, vd'aka ktorým sa naučíte vyrábat' predmety alebo používat' intuíciu. Greedfall je na body v atribútoch a talentoch skúpy, takže treba vyberat' s rozvahou.

Po prvotnom nastavení postavy sa môžete vrhnút' do samotného príbehu, ktorý sa vymyká štandardom RPG titulov. Nemáte totiž žiadneho „úhlavného nepriatel'a", ktorého sa snažíte celú hru zničit' a premenit' svet na čistú utópiu.

Greedfall sa skôr zaoberá jednotlivými menšími príbehmi postáv a frakcií. Okrem vašej kongregácie totiž na ostrove Teer Fradee žijú aj 3 d'alšie

národy. Miestni domorodci pevne spätí s prírodou, alchýmiou a vedou posadnutá Bridge Alliance a fanaticky nábožný Theleme.Obe posledné frakcie, ktoré sú vo vzájomnom konflikte, sa spočiatku zdajú ako vel'mi nepriatel'ské.

Theleme svojou neochvejnou vierou pripomína španielsku inkvizíciu a nasilu konvertuje miestnych domorodcov na svoju vieru, zatial' čo Bridge Alliance, pripomínajúca saracénov, sa zaoberá výskumom a domorodcov považuje iba za skúšobné objekty ich experimentov.

Avšak postupom času získavate trochu iný pohl'ad na každú jednu frakciu a zistíte, že nič nie je ani čierne, ani biele. Istým spôsobom sa o to zasluhujú aj vaši spoločníci, ktorí reprezentujú každú frakciu v hre.

Do tímu tak dostanete kňaza z Theleme, domorodú dcéru náčelníčky, kapitána lode z „národa" námorníkov zvaných Nauts, majsterku alchýmie z Bridge Alliance a verného vojaka z Coin Guard.

S každým spoločníkom a tiež frakciami si môžete svojimi činmi a výberom dialógov zlepšovat' vzt'ahy. Pri vašich sprievodcoch sa oplatí robit' aj ich špecifické misie, odomykáte si tak špeciálne výhody v hre. Nechýba ani možnost' jemnej romantiky a vytvorenia si viac než priatel'ského vzt'ahu. ;) Vzt'ahy s národmi je taktiež potrebné udržiavat' a dbat' na následky svojich rozhodnutí. Pohnevat' si jednu z frakcií by nebolo príliš múdre, i ked' posledné slovo máte vždy vy.

Misie v Greedfall patria k tomu, čo robí hru takou skvelou. Totiž aj vedl'ajšie misie hry v sebe majú príbeh a neobmedzujú sa len na známe „chod' mi nazbierat' 10 kožuchov, d'akujem". Občas tak môžu začat', no nakoniec sa pretvoria na ovel'a komplexnejší problém. Krásnym príkladom sú misie v úvodnej časti, ktoré snád' môžem trochu priblížit' bez výrazného spoilera. Máte za úlohu nájst' utečencov z Theleme, ktorí sa podl'a slov ambasádora vel'mi previnili voči ríši. Po komplexnom zist'ovaní a detektívnej práci sa k ním nakoniec dopracujete, avšak nakoniec zistíte, že realita je úplne iná. Zostáva iba na vás, čo s nimi spravíte.

Uveríte ich príbehu a pomôžete im tajne utiect' na lodi? Oficiálne požiadate o ich azyl v Bridge Alliance? Alebo ich proste odovzdáte ambasádorovi z Theleme? Je to len na vás. Počas konverzácií môžete klamat', používat' svoju charizmu, vyhrážat' sa či využit' intuíciu. Mnohé misie sa dajú vyriešit' viacerými spôsobmi. Sami sa rozhodnete, či do toho idete po hlave a pobijete všetkých nepriatel'ov (či aj spojencov), alebo sa nenápadne prikradnete do budovy či využijete svoje konverzačné zručnosti.

Greedfall má však okrem svojich kladov aj nejaké zápory. Bojový systém v hre je síce fajn a pomerne l'ahko zvládatel'ný, avšak časom až nudný. Ako mág som mala k dispozícii zopár kúziel, základný útok, omráčenie a špeciálny útok. Často sa z toho ale stala monotónna rutina dopĺňania many, rovnakej rotácie a d'alšieho dopĺňania many či života. Navyše, ak sa vám minie mana (čo sa pomerne rýchlo stáva), vaši spoločníci vás otravujú neustálymi hláškami o tom, ako si máte dat' elixír na jej obnovu.

Čo naopak pri súbojoch kvitujem, je ich náročnost'. Hru som si vyskúšala na normal obt'ažnosti. Úrovne nepriatel'ov sa líšia podl'a oblastí a po vzore Witchera 3 do niektorých súbojov musíte „dorást'". Súboje s bossmi sú pomerne náročné (no nie Dark Souls náročné) a vyžadujú si časté využívanie taktickej kamery. Práve tá umožňuje pozastavit' súboj, použit' elixír či zoslat' kúzlo. Na genialitu taktickej kamery z Dragon Age: Origins síce nesiaha, avšak pri prechádzaní hrou sa zíde.

Hra je kvázi open world, môžete sa pohybovat' medzi jednotlivými oblast'ami podl'a l'ubovôle, ale nemáte k dispozícii obrovskú plochu typu Velen v Zaklínačovi 3. Na presun v oblastiach môžete používat' jednotlivé body cestovania, tábory a vaše vlastné nohy.

Greedfall je po vizuálnej stránke úchvatný. Ponúka skvelé scenérie, ktoré vás prinútia zastavit' sa a obdivovat' krajinu pred vami. Hudobný sprievod hry trochu pokrivkáva. V niektorých oblastiach je soundtrack až otravný a neustále sa opakujúci, v iných len príjemne dopĺňa atmosféru hry, avšak príliš nezaujme.

Čo ešte musím hre vytknút' sú občasné technické problémy a bugy plus stratené textúry. Počas cutscene vám výhl'ad zatieni oblečenie jedného zo spoločníkov, prípadne sa nepriatel'ské AI zasekne na jednom mieste, aj ked' má vykonávat' obhliadku oblasti. Takto som musela niekedy znovu načítat' stealth misie, pretože sa kvôli chybe okolo stráže nedalo prekradnút'.

Celkové hodnotenie

Greedfall prekvapil svojím netradičným prístupom k RPG žánru, úchvatným vizuálom a skvelo napísaným príbehom. Štúdio Spiders si dalo záležat' na tvorbe misií a prišlo s vynikajúcim titulom, ktorý si zaslúži vašu pozornost'. Samozrejme, že hra má aj svoje muchy, ale určite si zaslúži šancu od každého milovníka RPG.

Martina Juhásová

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčné RPG	Spiders	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý príbeh	- občasné technické problémy
+ zaujímavé misie	- miestami „nudné" súboje
+ vizuálne spracovanie	
+ rozhodnutia majú váhu v hernom svete	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PC

The Dark Pictures: Man of Medan

PRÍBEHY KURÁTORA

O tom, že štúdio Supermassive Games to s horormi vie, nás už presvedčilo v minulosti titulmi Until Dawn či Hidden Agenda. V ich najnovšom epizodickom počine The Dark Pictures nijak neodbočilo a ponúklo presne to, čo sme čakali.

Je nutné podotknút', že The Dark Pictures je a bude epizodicky podané hororové dobrodružstvo, ktoré nám postupne vyrozpráva príbehy kurátora knižnice. Toho v hre stvárnil herec Pip Torrens. Prvým príbehom je Man of Medan a postupne budú pribúdat' d'alšie.

Tento spôsob podania hororovej série je pomerne neobvyklý, no titulu nijak neškodí, takže ho pokojne môžeme považovat' za prínos. V konečnom dôsledku sme na podobné spôsoby zvyknutí aj z iných hier.

Prequel

Príbeh Man of Medan je rozdelený na dve časti. Akýmsi prequelom je návšteva vojnovej lode z druhej svetovej vojny. Tu sa zoznámite predovšetkým s hernými mechanizmami a základným ovládaním. Po pár minútach sa ale všetko záhadne končí a vy prechádzate do hlavnej príbehovej línie.

Partia piatich kamarátov sa chystá na vel'ké dobrodružstvo, v ktorom sa vydajú na more s ciel'om preskúmat' vrak potopeného lietadla. Samozrejme, takáto pohodová idylka nemôže trvat' večne, takže po krátkom čase sa začne všetko kazit' a rázom je v ....

Cestu vám skomplikuje banda miestnych rybárov, resp. skôr pirátov. Aby toho nebolo málo, počasie sa pokazí a nastane poriadna búrka. Vaše plavidlo, ktoré je obohatené o novú posádku, zrazu narazí na starú lod' z druhej svetovej vojny, ktorá na prvý pohl'ad vyzerá opustene.

Ak hádate, že sa na ňu vydáte spolu s pirátmi, máte pravdu. Tu už začína príbehové klišé naberat' na obrátkach a vašim jediným ciel'om bude oslobodit' sa.

Žiadne vel'ké prekvapenie

Už úvod dáva tušit', o čo na lodi pôjde, takže vás žiadne vel'ké prekvapenie nečaká. Práve v tomto momente si uvedomíte, že z pomerne sl'ubne sa vyvíjajúcej atmosféry sa razom stáva niečo, čo ste už videli hádam miliónkrát. Toto považujem za najväčšiu slabinu hry.

Musím však vyzdvihnút' pomerne zaujímavý systém budovania vzt'ahov a následných emócií, ktoré ovplyvňujú vaše rozhodnutia, rovnako ako aj rozhodnutia ostatných.

The Dark Pictures: Man of Medan si totiž môžete užit' aj v kooperačnom multiplayeri, takže čakanie na moment, ktorý dokáže reálne ovplyvnit' váš kamarát, má svoje čaro. Ak teda máte po ruka nejakého priatel'a, tak sa pripravte, že si medzi sebou budete odovzdávat' ovládač a režim Movie Night, ktorý je určený pre jedného hráča, vynechajte.

Until Dawn tak trochu inak

Pokial' ide o samotnú hratel'nost', čakajte presne to, čo v titule Until Dawn – preskúmavanie prostredia a občasné QT eventy. Aj preto by som The Dark Pictures: Man of Medan skôr radil medzi interaktívne filmy.

Pri podobne ladených tituloch by som teda očakával, že ich vizuálna stránka bude patrit' k špičke, aby skutočne navodili filmovú atmosféru, no opak je pravdou. Hra je postavená na Unreal Engine, žiadna sláva to ale nie je.

Prostredie pôsobí stroho a ani modely postáv na tom nie sú o nič lepšie. V tejto fáze je nutné podotknút', že aj kamera vie občas potrápit' a vy často svoju postavu pošlete do úplne opačného smeru, než ste zamýšl'ali.

Prekážal mi aj dabing, pričom občas mi pripomínal ten náš slovenský – bol absolútne neprofesionálny a bez emócií.

Ak ide o optimalizáciu, tá je zvládnutá slušne. Zostava s procesorom Intel Core i5-4590, 16GB DDR3 RAM a grafickou kartou GeForce RTX 2060 6GB si s hrou poradila bez problémov na najvyšších možných nastaveniach.

Záver

Je to trochu škoda, pretože za zhruba 5-6 hodín nemáte čo robit'. Hra mohla byt' skutočne jednou vel'kou jednohubkou, ktorú by ste zhltli pri pohári vína s pekelne napätou atmosférou, avšak to sa nestalo.

Vývojári mali perfektne našliapnuté a ešte stále majú, no Man of Medan je skôr sklamaním. Uvidíme, čo ponúkne d'alší príbeh, ktorý bude mat' názov Little Hope.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
survival horor	Supermassive G.	CENEGA

PLUSY A MÍNUSY:

+ Skutočne zábavný multiplayer	- Technické spracovanie
+ Prvá polovica hry	- Neposlušná kamera
+ Systém emócií a budovania vzt'ahov	- Druhá polovica hry

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
PC

Argonus and the Gods of Stone

ARGONUS AND THE GODS OF STONE JE BEZZUBÁ ADVENTÚRA, KTORÁ SA STRATILA V ČASE

Pokial' ide o počítačové hry, grécke mýty a báje nie sú obzvlášť vyhľadávaným artiklom. Spomínam si na starší, no skvelý Titan Quest, krvavú sériu God of War, moderný Assassin's Creed Odyssey a v súčasnosti vyvíjanú stratégiu A Total War Saga: Troy. Kde sú však ďalšie hry? To už fakt nikoho nezaujímajú osudy neohrozeného Herkula? A čo tak malicherná bohyňa Héra, ktorej intrigy tak často špatia Olymp? Je hádam mocný Poseidon už len relikvia času, ktorá sa neustálym bičovaním morského prílivu pomaly rozpadla v piesočné zrnká? Našťastie sa do Grécka rozhodli zasadiť svoju najnovšiu adventúru vývojári zo štúdia Zojoi, ktorí sa pred piatimi rokmi blysli fantastickým remakom klasiky Shadowgate. Hoci slovo našťastie nie je tak úplne na mieste.

Ovplyvnená moderným (a podľa mňa nezmyselným) žánrom tzv. walking simulator sa hra, ktorá sa falošne vydáva za adventúru, pozerá na osudy všestranne zameraného Argonusa, ktorý sa po stroskotaní lode ocitá na neznámom ostrove. Mala to byť majestátna plavba na lodi Argo, na ktorej sa Jáson a jeho argonauti plavili tvárou v tvár novému dobrodružstvu. Nebesá o nej mali písať báje a nôtiť sonáty, tak legendárna výprava to mala byť. Avšak nestalo sa. Obmývaný penou z morskej vody a odieraný kúskami stroskotaného plavidla, Argonus sa stavia na svoje nohy, aby zistil, že celý ostrov je pustý ako srdce Áresa.

Kedysi tu bolo rušno. Kedysi sa tu deti hrali na pláži a rybári rozhadzovali svoje siete, aby sa čo najlepšie usušili na páliacom Slnku. Teraz sú tu namiesto živých postáv už len sochy, ktorých desivé výrazy tvárí prezrádzali, že v momente ich skonu sa dívali na niečo nepredstaviteľne zlé. Niečo, čo ich premenilo na kameň a na večné veky uzamklo v na dotyk chladnej a na pohľad mrazivej schránke. Vašou úlohou je prísť záhade na kĺb a pokúsiť sa svojich druhov zachrániť.

Aby som bol úprimný, príbeh nie je veľmi zaujímavý. Hra sa snaží rozpovedať veľký príbeh, ktorý by hráčov mal možno i dojať, no všetko, čo sa mu darí, je vás uspať. Navyše nie je ani príliš objavný. No kto asi tak môže premeniť človeka na kameň? Jedinec, ktorý pozná grécke báje čo i len letmo, musí hneď vedieť, kto za tým stojí. A áno, budete mať definitívnu pravdu. Koniec koncov, tá sa vám vlastne potvrdí pár minút po začiatku, len čo sa poriadne porozhliadnete po úvodnej pláži. Dôvod, prečo sa to muselo stať, sa, samozrejme, dozviete až na konci hry, no aby to ma osobne nejako zaujímalo, to vôbec nemôžem povedať. Nie je tu žiadna živá postava, ktorá by vás zaujala.

Nenájdete tu žiadne vetvené dialógy, žiadne zvraty a ani cutscény, ktoré, mimochodom, vôbec nemusím, no práve túto hru by mohli paradoxne oživiť. Nájdete tu len zápisy, vnútorné monológy postavy a hlas rozprávača, ktorý vám povie niečo o každom predmete.

Ale to je jeden z problémov tohto špecifického žánru. Minimalistická interakcia, maximálne chodenie, kopec čítania do zbláznenia. Walking simulátory nemám rád, ani jeden, lebo sú podľa mňa jednoducho nudné. Požadujú toho od hráča málo a ešte menej mu na oplátku dávajú. Argonus and the Gods of Stone môj názor v žiadnom prípade nezmení, a to aj napriek tomu, že nie je úplne čistým zástupcom žánru. Obsahuje aj prvky adventúry, ktoré sa tu prezentujú v podobe zbierania predmetov a ich používania na špecifických miestach.

Ani v tomto hra neexceluje, ba čo viac, je vlastne len priemerným pokusom s niekoľkými málo dobrými pasážami. Tak sa zamýšľam, pre koho je vôbec určená. Pre milovníkov walking simulátorov môže byť hra „zákysová", no pre fanúšikov klasických adventúr zasa obsahuje primálo toho skutočného „adventúrovania".

Hra má päť kapitol, z ktorých prvé tri sú o chodení a plnení úplne triviálnych situácií, štvrtá - najlepšia - ponúka konečne niečo, čo ma ako fanúšika adventúr bavilo, a piata je doslova len o presune po moste z jedného miesta na druhé, len aby ste od hry zažili obrovskú podpásovku a neveriacky hľadeli na obrazovku, ako sa zdola nahor posúvajú záverečné titulky. Toto má byť koniec?

Obyčajná pasáž po tej najhlúpejšej situácii v celej hre, do ktorej ako hráči vlastne ani nijako priamo nezasiahnete? Kvôli tomu som sa dobrovoľne ukrutne nudil celých 10 hodín? Len aby som videl, ako moja postava pláva na lodke po rieke Styx a počúval otravné básnické obrazy rozprávača, ktorý,

mimochodom, dokáže ako bohémsky poet cukrovo opísať i obyčajnú sieť natiahnutú do vetra? Ale prosím vás...

Milujem adventúry a zbožňujem, keď ma dokážu potrápiť. Neplatí to ale vtedy, keď ako hráč viem, čo mám spraviť a nemôžem to dokázať, pretože tvorca si vymyslel ten najnelogickejší spôsob, hoci pod nosom má omnoho prozaickejšie riešenia. Takéto situácie tu sú a ako doslova učebnicový príklad môže poslúžiť zapálenie ohníka old school metódou pomocou kresadla. Na to, aby ste zapálili polienka, potrebujete niečo, čo ten oheň vytvorí a zároveň ho udrží tak, aby sa následne dokázalo zapáliť i drevo. Ani vám nehovorím, ako dlho som prichádzal na to, čo si vo svojej hlave zmyslel dizajnér.

No čo môžete zapáliť? Suché lístie alebo suchú trávu, nie? Veď tej je na vyprahnutom ostrove kopec. Nie. Tak potom zamierite do osady, kde je mlyn, v ktorom sa uskladňuje seno. Vezmete si zopár stebiel a máte to, nie? Nie. Tak čo teda? Dizajnér si jednoducho zmyslel, že jediný spôsob ako zapáliť drevo je pomocou srsti ovce. Musíte vziať meč, prísť k ovci a odseknúť si za hrsť jej srsti. A s týmto, mimochodom, dokážete zapáliť aj mohutnú pec na kutie železa.

Keď sa dívam do svojich poznámok, ktoré som si počas hrania robil, vidím more riadkov s označením mínus a len dva s pluskom. Prvý je hudba. Tá je skutočne dobrá. Dokáže byť monumentálna, no zároveň, ak treba, aj pokojná a relaxačná. Trocha ma otravovali neustále chorály, ktoré sa tu nachádzajú doslova v každej skladbe, no celkovo dokáže nabudiť atmosféru a o to ide v prvom rade. Druhé plusko je štvrtá kapitola. Tá ponúka konečne niečo ako puzzle, a to v podobe otáčavého bludiska, v ktorom si jednotlivé chodby a priechody vytvárate vy sami špeciálnym posuvníkom. Niekoľkokrát sa do neho vrátite, čiže budete pripravení, že aspoň tu zapnete mozgové bunky. Hoci na druhej strane, prečo by ste to robili, keď ja Argonusa rozhodne neodporúčam. Zožeňte si starší Shadowgate. To je klenot, ktorý by ste si nemali nechať ujsť.

Argonus and the Gods of Stone je pomerne otvorená hra. Ponúka veľký ostrov, po ktorom môžete chodiť/behať sem a tam bez toho, aby vás niečo obmedzovalo, ak teda nejde o príbeh. Ten sa posunie až vyriešením určitých situácií a tým sa následne často sprístupnia aj ďalšie miesta na ostrove. Ide ale fakt o triviálne záležitosti, ktorých riešenie neustále nájdete doslova pár metrov od problému. Adventúra ako bič,

čo poviete? Bud' musíte vyriešit' niečo, čo je očividnejšie než zálety neverníka Dia, alebo na oplátku niečo, čo je síce tiež očividné, no z nejakého dôvodu t'ažko zrealizovatel'né. A nie preto, že nemáte dostatočný dôvtip, ale preto, že si dizajnér dobre neurobil svoju prácu.A tú si inak neurobili ani grafici. Ó, Bože, nielenže sa niektoré prvky hratel'nosti zabudli v minulosti, ono aj vizuál je ako keby vystrihnutý z PlayStation 2. Aby som hre nekrivdil, zastavil sa niekde v čase pri prechode z PlayStation 2 na PlayStation 3. Animácie pohybu, vzhl'ad postáv, geometria objektov, zatienenie okolia.

To všetko je tu bud' na mizernej úrovni, alebo kompletne absentuje. A to nehovorím o tom, že aj v tak primitívnej grafike dokáže hra miestami bežat' na 19 fps. A nezlepší sa to ani vtedy, ked' si znížite grafické nastavenia, ktoré sú tu, mimochodom, trestuhodne jednoduché (môžete si nastavit' len celkové presety, žiadne konkrétne nastavenia tieňov, textúr, nasvietenia a podobne). Zažil som aj niekol'ko bugov, ked' sa mi podarilo zaseknút' do objektov a vyriešit' sa to podarilo len núteným nahratím poslednej uloženej pozície. Niektoré pasáže vyzerajú doslova hnusne a často sa mi stávalo, že mi interné rozlíšenie viditel'ne padlo, bez najmenšieho dôvodu, a z hry sa stala rozmazaná machul'a. Svojim spôsobom mi Argonus and the Gods of Stone pripomína slabé adventúry od francúzskeho štúdia Cryo Interactive z konca 90. rokov. Tie ich hry boli rovnako bez duše, štýlu i nápadu. Nie, v žiadnom prípade sa už nechcem vrátit' do tej doby. Tá má už len navždy patrit' minulosti, presne ako to prastaré zlo z gréckych bájí, ktoré sa po stáročiach rozhodlo páchat' neplechu. Pevne dúfam, že 3D adventúry, o ktorých vieme, že sa v súčasnosti vyvíjajú, čiže pokračovanie skvelého Technobabylonu s názvom Technobabylon: Birthright a pokračovanie legendy Beneath a Steel Sky pomenované Beyond a Steel Sky dopadnú lepšie. Alebo aspoň jedna z nich. Prosím.

Jednoducho nemôžem inak. Ak by bol jej technický stav o niečo lepší, dal by som hre o bod viac, no v tomto momente ani náhodou. Graficky je na úrovni neskorších hier na PlayStation 2, a aj tak dokáže framerate padat' až k trestuhodne nízkym hladinám. Hratel'nostne je to predovšetkým únavný walking simulator a až v druhom rade adventúra, ktorej navyše chýba väčšia iskra a nápady. Nechápem, ako sa tvorcom geniálneho Shadowgate dokázal podarit' takýto prúser.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
3D adventúra	Zojoi	Zojoi

PLUSY A MÍNUSY:

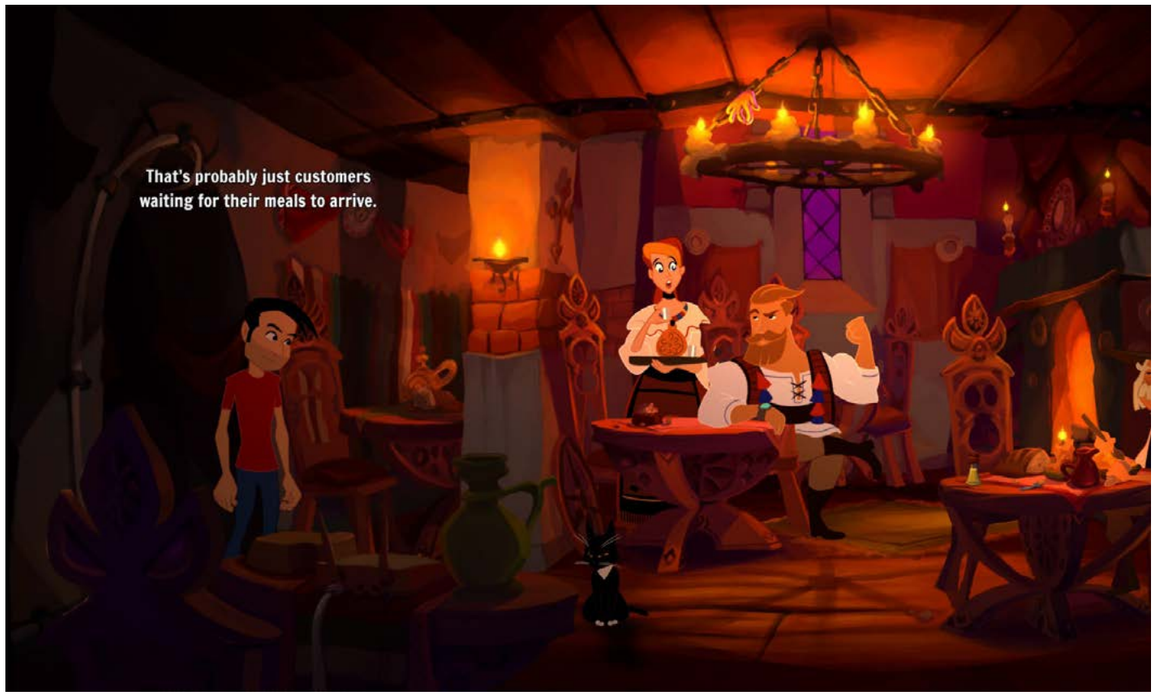
+ hudba	- z väčšej časti nudný walking simulator
	- z menšej časti jednoduchá adventúra
	- hrozná grafika

HODNOTENIE: ★☆☆☆☆

RECENZIA
PC

Gibbous - A Cthulhu Adventure

GIBBOUS - A CTHULHU ADVENTURE NIE JE ŽIADNOU MAČKOU VO VRECI



Ak spojíte Lovecrafta, transylvánsku mytológiu a tradičnú kreslenú 2D grafiku, získate buď totálny nezmysel, alebo – ako v tomto prípade – naozaj, naozaj podarený príbeh plný kultistov, hovoriacej mačky a jedného mimoriadne stereotypného detektíva.

Gibbous bol pre mňa návratom do detských čias plných „klikacích' adventúr, kedy som uprosil mamu, aby mi za dvesto korún kúpila v obchode s „druhotriednymi' hrami Runaway a ja som sa hodiny mohol trápit' slastným kombinovaním predmetov a trpkým zistím, že „tudy cesta nevede'. Tento žáner má v mojom hernom srdiečku špeciálne, sentimentálne miesto, je však smutné, že v rámci súčasnej hernej scény zaberá len minimum miesta. Nenápadný Gibbous sa možno tvári ako príslovečná mačka vo vreci, ale v tomto prípade sa naozaj nemusíte bát' dat' tomuto titulu šancu a utratit' zaň peniaze.
Hoci som v úvode trochu premostil Gibbousa s mojimi sentimentálnymi spomienkami práve cez kombinovanie predmetov, paradoxne, táto časť patrí medzi tie slabšie. Tento aspekt klasických kreslených adventúr, akými sú série Broken Sword, spomínaná Runaway či jej „duchovný nástupca' Yesterday, je v A Cthulhu Adventure trochu zanedbaný. Aby ste mohli konkrétnu časť hry prejst', musíte, samozrejme, zapojit' aj svoj um a sem-tam niečo skombinovat', no prišlo mi, že ide skôr o niečo vedl'ajšie. Na druhej strane ma hra krásnych 10 hodín kŕmila nádhernými, ručne kreslenými prostrediami, výborným dabingom, prekvapivo kvalitným príbehom (avšak s mierne nedotiahnutým koncom), dobrou hudbou a najmä – naozaj sympatickými postavami.

Gibbous sa už od prvých momentov tvári ako hra, ktorá sa neberie príliš vážne, miestami však dokáže prekvapit' nečakanou serióznost'ou, šikovným príbehovým „twistom" či nečakaným rozuzlením. Počas hrania sa striedavo ocitáte v koži troch hlavných protagonistov – rumunského knihovníka Buzza, zastaralého, ako z knihy stereotypov vystrihnutého súkromného detektíva menom Don Ketype z lovecraftovsky ladeného Darkhamu a rozprávajúcej mačky Kitteh. Toto sarkastické zvieratko nie je ani omylom vedl'ajšou postavou a nie nadarmo má na pomyselnom boxarte hry (resp. stránky na Steame) dominantné miesto.

Práve jej nečakané pol'udštenie nielenže odhalí dost' cynický charakter, ale aj odštartuje samotný príbeh plný záhad a situačného, poväčšine nenásilného humoru. Na oficiálnej stránke hry autori sl'ubujú potenciálnym fanúšikom mnohé, no väčšinu odvážnych sl'ubov splnili na výbornú. Klasické, kreslené a dôvtipné adventúry sú v dnešnom svete lootboxov, onlajnových hier a miliónových projektov ako diamantový prach, ktorý vel'mi l'ahko sfúkne niečo mainstremovejšie. Preto všetka česť a klobúk dole pred rumunskými vývojármi zo štúdia Stuck In Attic, ktorí – a vel'mi im v tomto držím palce – snád' odštartovali novú hernú sériu. Bezprostredne po prejdení hry som jej chcel viac – viac uštipačných mačacích poznámok, viac Buzzových trefných komentárov a viac Ketypovej nepriestrelnej logiky. Gibbous má to pomyselné čaro, šmrnc, nazvite si to, ako chcete – jednoducho sa vám dostane do hlavy a už na neho tak l'ahko nezabudnete.

V úvode som načrtol, že hoci je Gibbous naozaj kvalitným kúskom, ktorý vám odporúčam všetkými desiatimi, predsa len má jemné nedostatky. Tým hlavným je už spomínané kombinovanie predmetov, alfa a omega každej „point-and-click', ktoré je však v tejto hre akési... zanedbané. Ani trochu nepredstavuje pre hráča výzvu, pôsobí skôr, akoby autori považovali za nutnost' túto žánrovú unikátnost' vôbec zahrnút', ale neboli presvedčení o jej dôležitosti. Rozhodli sa to však vykompenzovat' v celkovej interaktivite s prostredím – na každej obrazovke máte množstvo objektov, ktoré môže jedna z hlavných postáv okomentovat' či použit'. Vel'kou náplast'ou bol v tomto smere aj fakt, že všetky možné aj nemožné kombinácie vo vašom inventári aj mimo neho sú originálne nadabované – ak sa teda rozhodnete použit', napríklad, prak na sochu, nedostanete len generickú, suchú odpoved', ale jedinečný monológ, špeciálne vytvorený práve pre prípad, že by niekoho na svete napadlo túto kombináciu využit'. Je to detail, pre vývojárov nepochybne pracný, no práve takéto drobnosti vás donútia počas hrania zbystrit' a uvedomit' si, že toto nie je žiadny béčkový projekt. Logické puzzle sú zasa – v kontraste s kombinovaním predmetov – podstatne náročnejšie, a aj ked' ich je vcelku málo, vidno, že vývojári nedali do hry prvú

vec, ktorá na papieri vyzerala dobre, ale potrápili sa a zapojili kreativitu. V porovnaní so zvyškom hry však ide o kontrast príliš vysoký. Hned' prvé puzzle s knihami je možno až príliš náročné pre l'udí, ktorých príroda neobdarila až takou žiarivou logikou (napríklad mňa), čo môže byt' pre niektorých hráčov zbytočne frustrujúce. Na druhej strane, zvyšok hry je skutočne až príliš l'ahký, takže prevetranie mozgových závitov určite nie je na škodu – len to nemuselo byt' také nárazové, ale skôr systematické.

Napriek tomu má však Gibbous od niektorých hardcore adventúr z minulosti d'aleko a podobne ako ostatné žánrovo príbuzné hry, ktoré vyšli za posledné roky, je z väčšej miery prispôsobený novej generácii hráčov.

Ked' po zhruba 10 hodinách dokončíte hru, blikne vám na obrazovke aj posledný Steam achievement a vy začnete čítat' záverečné titulky, možno rovnako užasnutí ako ja zistíte, že dobrú polovicu hry má na svedomí jediný človek. Vývojárske štúdio, samozrejme, tvorí celý tím, no Gibbous bol pre túto hŕstku l'udí debutom, niečím, čo podl'a svojich slov túžili spravit'... a vyšlo im to.

Gibbous - A Cthulhu Adventure je jedným z tých ukrytých drahokamov, ktoré zväčša človek vykope náhodou, ale potom s ním ostanú na dlhý čas. Audiovizuálne je hra absolútnou baladou, scenár je vel'mi slušný,aj ked' rozvetvený na dve zápletky, pričom jedna zostáva aj po konci hry otvorená a otázky s ňou súvisiace nezodpovedané – ale možno išlo z mojej strany len o nie celkom pochopený autorský zámer. Tak či onak, tejto hre nechýba k dokonalosti vel'a a tých niekol'ko nedostatkov vám vynahradí trojnásobne – za predpokladu, že vám sadne miestami špecifický humor, ktorý v niektorých, ale naozaj len v niektorých prípadoch asi vyznieval vtipnejšie na papieri než vo výslednej hre.

Ale potom, je tu predsa hovoriaca mačka, takže... koho to zaujíma?

Verdikt

Gibbous - A Cthulhu Adventure si zo seba neprestáva ut'ahovat' až do samotného konca, ktorý je ešte bizarnejší než zvyšok hry. Stojí to teda vôbec za to? Absolútne.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Adventúra	Stuck In Attic	Stuck In Attic

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pritiahnuté za vlasy – ale tým správnym spôsobom
+ klasická kreslená adventúra v modernom kabáte
- To jedno jediné puzzle, ktoré ma úplne zahanbilo! :)

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PC

Disco Elysium

DISCO ELYSIUM MI PONÚKLO NAJPOHLCUJÚCEJŠÍ RPG ZÁŽITOK ZA POSLEDNÉ ROKY

Zobudili ste sa niekedy ráno, s poriadnou opicou, neznesitel'ným zmätkom v hlave a únavou ako keby po vás prešlo stádo slonov? Že sa vôbec pýtam. Tak to skúsim takto. Zobudili ste sa niekedy ráno s poriadnou opicou, neznesitel'ným zmätkom v hlave a únavou ako keby po vás prešlo stádo slonov, pričom si uvedomujete, že si nespomínate nielen na to čo sa stalo počas noci, ale ani kto vlastne ste a čo robíte? Počkajte ešte!

K tomu navyše počujete rôzne hlasy, samému sebe sa hnusíte až tak, že by ste sa najradšej odstrelili, a okrem iného taktiež nachádzate vašu hotelovú izbu rozbitú na franforce. Kravata sa točí na stropnom ventilátore, nohavice sú len tak pohodené na zemi a okno má v sebe takú dieru, že by ste sa cez ňu sami dostali von. Čo majú byt' tie pohl'ady a hrobové ticho? Nuž, tak sa proste stalo no... Nesúd'te ma... Ale aspoň že mi rozumiete, ako sa teraz cítim. A poviem vám narovinu, nie je to veru med lízat'. Heh, a obzvlášt' vtedy, ak máte za barákom obeseného muža a zist'ujete, že vy ste detektív, ktorý má túto údajnú vraždu vyšetrit'. To sa vám potom vskutku t'ažko vstáva z postele. Aj ked' tou postel'ou vlastne myslím dotrhanú pohovku, ktorá smrdí od zvratkov a moču, no tiež je nasiaknutá niekol'koročným prachom.

Do akého sveta som sa to zobudil... Tak si sám odpovedám, že do sveta, ktorý som si chtiac-nechtiac vytvoril sám.

No teda, Disco Elysium... To je teda vec.

Odmlčím sa, hl'adajúc správne slová, ktorými by som pokračoval. Zrazu mi niečo príde na um, otváram ústa od nádeje, oči sa mi začínajú trblietat' ako lampióniky a práve v tom najlepšom ich rýchlo zatvorím a uvol'ním všetky tvárové svaly. Celý si dám pohov. Planý poplach.

KONCEPTUALIZÁCIA [Stredná: Úspech] Pokračuj v tom, čo si načal. Rozhovor sa d'alej o tom ako t'a táto hra očarila, nezabudni použit' fantáziu. Tá je dôležitá.

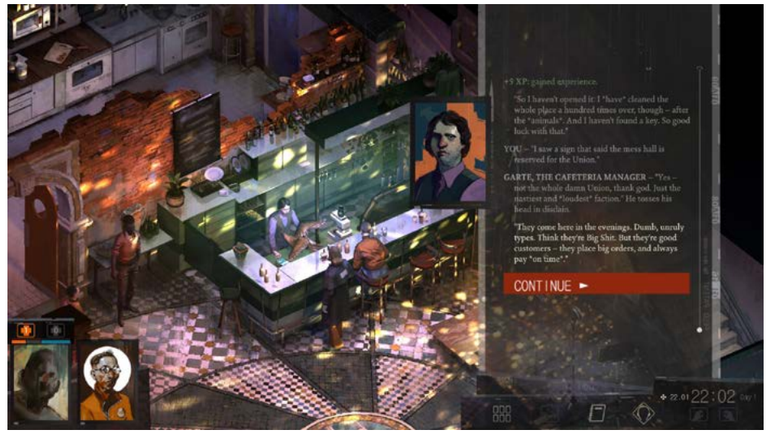
LOGIKA [Jednoduchá: Úspech] Je to pravda. Čitatelia navyše l'ahšie strávia text, ktorý je jednoliaty a neskáče sa v ňom z témy do témy.

+5 EXP

To vyššie, to je Disco Elysium. Rozoberanie vašich myšlienkových pochodov a využívanie štatistických hodnôt vašich najväčších intelektuálnych predností na čo najtriezvejšie (ak teda to takto chcete), najzrozumitel'nejšie (opät' len ak to teda chcete) a najúspešnejšie (to rozhodne určite chcete) zvládnutie konfrontačných rozhovorov a hlbokého precítenia prostredia navôkol vás z konceptuálneho hl'adiska najskrytejších zákutí vášho mozgu, ktoré sú vo vašom prípade až tak mimoriadne živé, že sa často medzi sebou hádajú a snažia sa vám podsunút' do podvedomia ich videnie reality. Ktoré je samozrejme podl'a nich to najsprávnejšie.

Čo je to...? RPG? Klikacia adventúra? Textovka s animáciami a rozvojom postáv? Čo to vlastne je? Tak ale vážne. Disco Elysium je RPG a to pravé RPG v tom najčistejšom zmysle slova. Ak by som mal íst' do konkrétnej definície, vel'mi sa mi zapáčila myšlienka, že by som to nazval role-playing adventure, teda RPG adventúra. Táto definícia má v sebe tú správnu silu, to správne definovanie základnej podstaty tohto diela. Je to izometrické RPG založené na štatistikách a vidítel'ných hodoch kociek determinujúcich úspech vášho rozhodnutia. Je to zároveň detektívna point-and-click adventúra založená na textoch, ktoré sú tvorené obrovskou, ale skutočne obrovskou, hromadou dialógov, monológov a rôznych situácie opisujúcich pasáží.

Disco Elysium je úplný klenot a nebojím sa povedat', že aj okamžitá klasika, ktorá sa zapíše do dejín žánru. Prepáčte, že som hned' taký priamy, no musím zo seba spontánne dostat' to nadšenie. Je to noirová melancholická nádhera, drahokam komornej detektívky i diamant rozboru l'udskej psychológie. Disco Elysium búra hranice a posúva dopredu možnosti interakcie pri rozhovoroch, o čo sa doteraz pokúsilo len málo hier, nakol'ko zvládnut' tak zložitú problematiku, to si nepochybne žiada vel'kú dávku talentu a stopercentného úsilia. A početného množstva scenáristov. Základ hry tvoria vlastne dialógy a snaha vyt'ažit' z nich tol'ko, kol'ko sa len dá. Ste predsa detektív, nie? Síce pochybný, ale stále detektív. Je človek, ktorého vypočúvate, čistý? Skrýva niečo? Prečo zahmlieva? Má to s tým niečo spoločné? To môžete, no i nemusíte, zistit', záleží od vašich štatistík. Rozhovory sú samozrejme rozhovormi, to

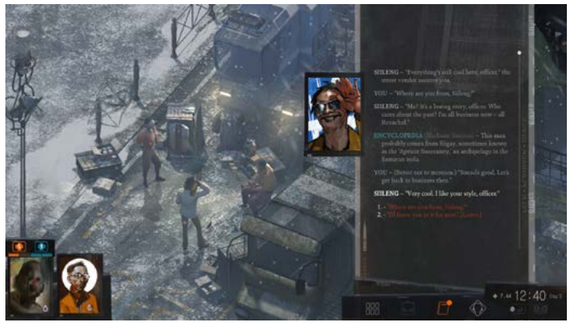


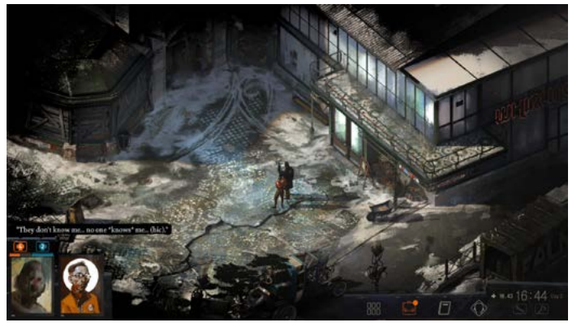
znamená otázky a odpovede, vetvenie tém a ich prepájanie. Čo ale robí Disco Elysium navyše, je, že do nich pridáva premenné, takzvané checky a pasívne výzvy. Hra necháva na pozadí neustále bežat' hodnoty vašich skillov, ktoré sa porovnávajú s vopred určenými skrytými hodnotami, a ak je vaša hodnota určitého skillu vyššia alebo rovnajúca sa hodnote aplikovanej na odpovedi alebo situácii, nadíde jej chvíl'a. V takýchto prípadoch vám do reči skočí myšlienka objasňujúca určité okolnosti, čo vám nakoniec môže pomôct' spojit' súvislosti. To sú pasívne výzvy. Samozrejme, tých druhov prípadov je neporovnatel'ne viac, nakol'ko je v hre až 24 skillov.

Tieto výzvy, ktoré v originále majú názov challenges, na vás môžu vybehnút' zovšadial', úplne nečakane a pri rôznorodých príležitostiach. Osobne milujem, ked' ma hra dokáže neustále prekvapovat', a ked' ponúka mechaniky, ktoré musíte objavit' sami bez toho, aby vám to naznačila hra. Spustenie pasívnych výzviev môže byt' determinované celou škálou rôznych vplyvov. Ak splníte podmienky. Niekedy je potrebné mat' oblečené určité oblečenie, alebo nejaké oblečenie nemat', niektoré si žiadajú špecifický dialóg iniciovaný predtým, niektoré determinujú vaše politické názory, niektoré zas nepolitické. Niekedy sa výzvy spustia, ak nemáte pri sebe partnera, detektíva Kima, niektoré sa môžu spustit' dokonca len pri určitom počasí, či hodine dňa. Sami nikdy nezistíte, kedy sa výzvy spustia, no aj v tom tkvie to čaro Disco Elysium. Čaro neustále prekvapovat'.

Uvedomujem si, že to znie mätúco. Ako by aj nie, ved' už len ked' to hráte prvýkrát a zrazu máte pred očami dve desiatky úplne originálnych schopností, neviete hned' čo od nich očakávat' a ako sa vlastne prejavia. Platí, že čím viac sa do hry ponoríte, tým viac si ju užijete. Pretože ju pochopíte. Skúste sa preto ešte raz pozriet' vyššie, na začiatok recenzie, kde som simuloval tento herný systém a možno vám to bude jasnejšie. Takýmto štýlom totižto skilly môžu zasiahnut' do rozhovorov a zásadne vám spravidla pomôct' v postupe. Ale nejde len o rozhovory s postavami. Vaše schopnosti sa môžu odzrkadlit' aj pri prieskume prostredia alebo ked' robíte nejakú činnost', napríklad obhliadku mŕtvoly.

RPG systém ponúka 4 atribúty (Inteligencia, Psychológia, Stavba tela a Motorika) a na každý atribút je naviazaných 6 skillov. Výška jednotlivých atribútov determinuje, kedy môžete bodíkmi po levelovaní navýšit' jednotlivé skilly. Tak napríklad dajme tomu, že máte Inteligenciu 4 a pri tvorbe postavy ste si vyrolovali hodnotu 5 pri skille Logika. Logiku si teda budete môct' navýšit' v základnom stave o 4 body, ak nepočítame rôzne modifikátory a činnosti, ktoré môžu ešte viac navýšit' základný stav štatistiky. Čo sa týka samotných skillov, tak nájdete tu už okrem spomínanej Logiky aj Rétoriku, Konceptualizáciu (tú som použil na začiatku textu), Vôl'u, Autoritu, Vnímanie, Vyrovnanost' alebo Elektrochémiu. Napríklad posledný





menovaný skill vás bude často nabádat', aby ste brali drogy. Nečudujte sa. Robit' to samozrejme nemusíte.

Musíte si uvedomit', že všetko je vo vašej hlave. Skilly sa v skutočnosti medzi sebou nerozprávajú a nekonkurujú si. To všetko je len o podvedomí hlavnej postavy, o jej myšlienkových pochodoch, ktoré sa u nej prejavujú, ked' sa na niečo sústredí alebo sa nad niečím zamyslí. Preto vás aj váš partner Kim často pristihne pri dlhom zamyslení, z ktorého vás dostane, až ked' pridá na dôraze. Však práve taký začiatok je geniálnym príkladom. Vidíte čiernu obrazovku a filozofický rozhovor medzi čast'ami vášho mozgu. Zatial' čo vy, detektív, chrápete po bujarej noci. Neviete síce, čo sa deje, no je to tak podmanivo napísané, že budete chciet' o tom zistit' viac a viac. Fascinujúce.

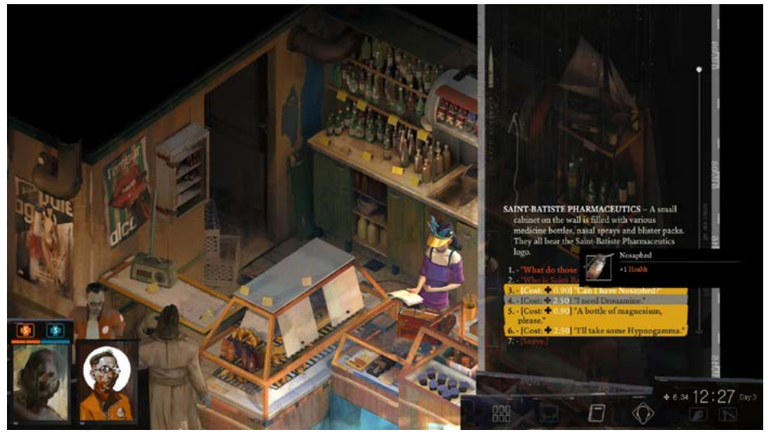
Spät' ale k rozhovorom. Spomínal som takzvané checky. Tak na rozdiel od výšky atribútov, ktoré bežia na pozadí a aktivujú sa, ked' sa minimálne rovnajú danej hodnote, ktorú vy nevidíte, checky k tomu pridávajú ešte aj hodnotu kociek. Existujú biele a červené checky. Sú to vlastne také výzvy, ktorým musíte čelit', ak chcete byt' úspešní pri určitých vel'mi dôležitých otázkach a momentoch. Ak sa vám nepodarí dosiahnut' stanovenú hodnotu, biele checky si môžete zopakovat'. V drvivej väčšine sú spojené s postavou alebo vecou, ku ktorej sa môžete vrátit', pričom hra vám dané miesta, kde na vás čaká biely check, prehl'adne zobrazí na mape. Jediná podmienka pre opätovné aktivovanie bieleho checku je navýšenie skillu zodpovedného za predchádzajúci neúspech minimálne o jeden bod. Vtedy sa znova odomkne.

Červené checky sú najriskantnejšie a opakovat' ich nemôžete. Patria medzi kritické záležitosti, ktoré vám môžu otvorit' dvere k hlbšiemu poznaniu, no taktiež tie dvere navždy zamknút'. Pred aktivovaním každého checku vám hra zobrazí pravdepodobnost', s ktorou daný check zvládnete, ak sa k výške vášho skillu pripočítajú aj hodnoty z kociek. Pravidlá hodu sú jednoduché. Sú dve kocky d6, ktoré sa hádžu súčasne a ich výsledná hodnota sa započíta k vášmu skillu. Na hre je krásne aj to, že do týchto checkov sa môže odzrkadlit' vaše počínanie v minulosti.

Stačí, že sa predtým budete pýtat' vel'a, alebo že o sebe prezradíte niečo konkrétne, a to môže oponentská strana „využit'" vo svoj prospech, ergo, pri percentuálnom zhodnotení checku dostanete penalizáciu a úspešnost' bude mat' nižšiu pravdepodobnost', než ak by ste predtým reagovali inak. Tieto veci sa stávajú. Často. Z toho dôvodu nie je Disco Elysium len o prostoduchom odklikávaní všetkých možností. Vel'akrát musíte rozmýšl'at' krok dopredu. Napríklad v jednom rozhovore som bol na koni preto, pretože pred príchodom k postave som v skrinke našiel určité dokumenty a snažil som sa pochopit' ich význam (opät' cez debatu v mojej hlave a zároveň aj s Kimom), čo mi pri checku pridalo plus jeden bod a teda sa zvýšila aj percentuálna úspešnost'. Naopak napríklad prezradenie, že nemám pri sebe odznak sa negatívne prejavilo v d'alšom priebehu rozhovoru.

Možno teraz máte zlú predstavu, že Disco Elysium je o nudnom, stereotypnom rozprávaní sa. Tieto predstavy hod'te okamžite za hlavu. Tak po prvé, dialógy sú napísané skutočne excelentne a, aj napriek svojej dĺžke, vel'mi bavia. A po druhé, rovnako dôležitý je aj prieskum prostredia. Hra je v podstate open world, ktorý vám umožňuje íst' všade, kam vám to momentálny stav príbehu umožňuje. Je len na vás, čo budete robit'. Teda, nie že by tu boli možnosti ako v GTA, no môžete sa rozhodnút', že sa dozviete viac o svojom partnerovi, alebo budete robit' niektorý z početných sidequestov, alebo sa vydáte zistit' viac o histórii miesta a pozadí lore. Čo takto počkat', kým pôjde Kim spat' a za jeho chrbtom si íst' trocha povyrazit' do miestneho baru alebo zaspievat' si karaoke? Môžete. Stačí byt' len šikovný a vediet' pracovat' s možnost'ami.

Početnost' skillov a štatistík, z ktorých vychádzajú rôznorodé možnosti, má samozrejme dopad na to, akým smerom sa hra poberie. Stačí, že máte skill Fyzický nástroj na vyššej hodnote a hned' môžete naučit' nadradeného, takmer 2 a pol metra vysokého rasistu menom Measurehead slušným móresom, čo následne odzrkadlí d'alší postup jednoducho inak, než ak by ste vašou päst'ou nezabili ani muchu a museli ste problém vyriešit' intelektom. Všetko samozrejme stále závisí od úrovne vašich skillov a ich kombinácií. A narkotík, ktorými si môžete konkrétne atribúty zvýšit', respektíve znížit'. Hra má vynikajúci systém



striedania dňa a noci, nakol'ko je to asi prvá hra, pri ktorej to má aj dopad na vás samotných. Oproti iným hrám tu deň a noc trvajú niekol'ko hodín skutočného herného času, čo znamená, že ked' si hru zapnete a máte práve ráno, tak kým sa v hre zotmie, budete sami na sebe pocit'ovat' únavu ako zo skutočnej vyčerpávajúcej detektívnej práce. Nič podobné som pri žiadnej hre s dynamickým cyklom fáz dňa ešte nezažil. Okolo 21:00 sa už Kim poberá do svojho apartmánu a po 02:00 v noci už na ulici nestretnete nikoho. Kvôli tomu som si vždy naplánoval, čo budem cez deň robit' a ako si rozvrhnem čas tak, aby som všetko stihol a nakoniec deň uzavrel so zaslúženým pocitom dobre vykonanej práce. Ak chcete čas preskočit', kúpte si knihu a pri nej vám zbehne čas rýchlo. Myslím tým priamo v hre, nie doslova.
Asi ste si už všimli, že zatial' som sa stoj čo stoj vyhýbal predstaveniu príbehu. Na to mám pádny dôvod. Disco Elysium je hra o príbehu a vyzradit' niečo podstatné, to by mohlo výrazne narušit' zážitok z hry. Viete už, že ste detektív a že vyšetrujete vraždu obeseného muža. Jedno je ale vražda, no druhé zase vysporiadanie sa s nespokojnými pracovníkmi miestneho prístavu, ktorí štrajkom blokujú dopravu. To, čo sa bude diat' následne, to už nechám na hre samotnej, aby vám to naplno predstavila. Je to dospelá hra, plná hlbokých myšlienok, prepracovaného pozadia deja, výrazných charakterov a bohatého vykreslenia sveta. Hra sa možno neodohráva na obrovskom poli, no aj na tak pomerne malom území dokáže sprostredkovat' niekol'ko desiatok hodín hratel'nosti. Navyše malé územie vyvoláva pocit komornosti a komplexnosti. Koniec koncov, to vlastne ani nie je pocit, ale skutočný stav.

Svet Disco Elysium je zvláštnym spojením súčasnosti a futurizmu, s nádychom porevolučnej atmosféry Vel'kej francúzskej revolúcie, okorenený ranným obdobím 20. storočia. Znie to vel'mi bláznivo, no funguje to prekvapivo výborne.
Na prvý pohl'ad nespojitel'ný mix, no zretel'ne v ňom uvidíte odraz modernej doby, reflektujúci dnešné problémy.

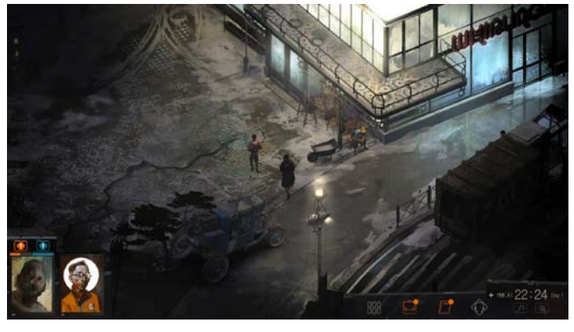
Liberalizmus, fašizmus, komunizmus, drogy, lacný sex, znásilňovanie, chudobu, opilectvo, domáce násilie, pokrytectvo. Disco Elysium pracuje so súčasnost'ou na pozadí avantgardy priamo a bez príkras. Aj kvôli tomu by som vyzdvihol túto hru. Nejde pri tom o žiadne primitívne snahy šokovat', ale o inteligentné rozpracovanie t'ažkých tém.

Hra vám umožňuje vytvorit' hrdinu, akým chcete sami byt'. Iste, budete vždy policajtom, no môžete byt' dobrým, zlým, pochabým, hlúpym, slabým, môžete byt' komunista, fašista, či liberál, alebo všetko úplne dokopy. Môžete riešit' situácie násilím, alebo môžete byt' morálne tak na dne, že vás rozplače aj primitívna nadávka od malého fagana a zavesíte detektívnu kariéru na klinec. Možnosti, akou cestou sa poberiete a akého detektíva nakoniec zo seba vyformujete, sú v Disco Elysium priam nekonečné. K tomu dopomáha aj Kabinet myšlienok, respektíve Thoughts Cabinet, ako sa tomu hernému prvku povie v originálnom znení.

Kabinet myšlienok sú vlastne perky, ktoré máte všetky vypísané pekne zaradom. A že je ich teda poriadna kopa, doslova niekol'ko desiatok. Vtip je, že aj ked' ich všetky vidíte, odomknút' si ich len tak nemôžete. Tieto perky sa totiž odomykajú predovšetkým po vašich rozhodnutiach v rozhovoroch, pričom vy netušíte kedy sa to stane, a či sa to vlastne stane. To dáva hre punc tajomna. Že hra stále pred vami niečo skrýva a že má stále čím prekvapovat'. Až sa vám myšlienka odomkne a vy si ju umiestnite do slotu, najprv sa musí aktivovat', čo trvá určitý čas. S tým nemôžete nič robit', len pracovat' medzitým na niečom inom. Taktiež je zaujímavé, že vás hra penalizuje za to, že si perky aktivujete.

Počas „čakacej doby" tak môžu byt' ovplyvnené niektoré vaše skilly zníženým levelom. Je to však len dočasné, po dokončení aktivovania sa penalizácia zruší a odomknú bonusy vyplývajúce z daného perku. Je to trošku zvláštny systém a je treba si naň zvyknút', no do celkového štýlu hry zapadá.

Čo mi trocha vadilo, že ako odomykanie slotov na perky, ako aktivovanie perku a ako aj zrušenie perku (čo je trvácne a nemôžete ho dostat' späť), aby ste ho mohli nahradit' iným, to všetko vyžaduje bodíky získavané levelovaním. Vzhl'adom na to, že levelovanie nie je v hre otázkou pár minút, mal som vždy t'ažké chvíle pri rozhodovaní sa, či drahocenný bod nevyžujem skôr priamo do skillov a budem ignorovat' perk v Kabinete, ktorý by mi na začiatku na niekol'ko hodín tak či onak



priniesol najprv penalizáciu. Možno, že je ten Kabinet prísnejší, než by snád' mal byt'?

Aj ked' v hre nie je žiadny súbojový systém a nie sú v nej súboje, ako v iných izometrických RPGčkách, máte ukazovatel' života a môžete dokonca aj zomriet'. Niekedy sa môžete dostat' do potýčky, respektíve sám ju vyvolat', a ked' je fyzička na nízkej úrovni, tak to ste v poriadnom maléri. Zomriet' ale nemusíte len pri bitke. Moja postava dostala srdcový infarkt, pretože nedokázala z rozbehu vyvalit' dvere z pántov. Áno, aj toto vám môže znížit' HP. Dostat' „Game Over" môžete aj vtedy, ak vám klesne morálka na nulu. Počas rozhovorov sa môžete tak zamotat' sám do seba alebo vás môžu tak zdeptat', že vám začne klesat' morálka až do takého bodu, že si vaša postava uvedomí, že ako detektív nestojí ani za deravý groš a odíde do predčasnej penzie. To nepoteší hlavne vtedy, ked' sa vám to stane počas 20 minút dlhého rozhovoru.

Svojmu detektívovi môžete obliekat' rôzne druhy oblečení, od čiapok, okuliarov, cez tričká, rukavice, až po nohavice, či topánky. Tu to funguje ako predpokladáte, a teda každý takýto kus vám môže niektoré štatistiky zvýšit' a naopak niektoré zasa znížit'. Okrem toho máte v inventári rôzne predmety, ktoré môžete predávat' (napr. noc v hoteli stojí 20 reálií a každú noc si musíte zaplatit'), iné zasa použijete pri špeciálnych príležitostiach na dokončenie konkrétnych úloh. Tak sa teraz zamýšl'am, či by hra nejako reflektovala fakt, že by som počas celého vyšetrovania vôbec nešiel spat'. To by mohol byt' vel'mi zaujímavý experiment.

Disco Elysium neexceluje len v hratel'nosti a príbehu ale aj v audiovizuálnom štýle. Artštýl je nádherný, ako keby mal'ovaný vodovými farbami na sklo, no po technickej stránke ako takej trošku zaostáva. Pohl'ad si môžete približovat', resp. oddialit',

pričom práve pri priblížení sa môžu odhalit' slabšie textúry alebo zubatost' hrán, ktoré môžu byt' výrazné aj na najvyššej nastavenej hodnote antialiasingu. Avšak, geniálne zvolený artštýl tieto nedostatky dokáže úspešne zamaskovat'.

Hudobná stránka je prvotriedna. Famózny soundtrack plný melancholických melódií, pomalých ambientných ruchov, či krehkých klavírnych pasáží má na svedomí anglická indie rocková kapela British Sea Power.

Hovorte tomu jednoducho RPG, alebo tú skratku obohat'te o prívlastky ako adventúrne RPG, RPG adventúra alebo role-playing adventure, a nikdy sa nepomýlite, ked' budete opisovat' Disco Elysium.

Niekedy máte pocit, že hráte RPG, inokedy zasa, že máte pred sebou klasickú klikačku. Záleží ale na tom vôbec? Disco Elysium spája do najmenších detailov prepracovanú psychológiu a konanie postáv (tu prichádza tá role-playing časť) a vyšetrovanie záhadnej vraždy spojenú s fantastickým scenárom (tu zasa vstupuje tá adventúrna časť) do jedného unikátneho herného celku, s akým ste sa určite ešte nikdy nestretli. A o to v prvom rade ide.

Disco Elysium nie je obyčajná hra. Je to hra pre fajnšmekrov. Je to hra pre takých hráčov, ktorí už od hier požadujú viac než len prázdne hlášky a prvoplánové násilie. Pre takých hráčov, ktorí sa už zamýšl'ajú nad vyššími vecami, a ktorí radi rozjímajú nad posolstvami, nie práve priamočiaro podanými. Disco Elysium je hra pre tých, ktorí rozpažia ruky, zatvoria oči a mysl'ou sa vynesú vysoko nad všetko a všetkých, aby sa z plných pl'úc nadýchali éterickej čistoty poznania, ktorú nájdu len tam.

Úchvatný a slovami len t'ažko opísatel'ný herný zážitok určený predovšetkým dospelým a trpezlivým hráčom, ktorí sa pri hraní neboja premýšl'at', a ktorí sa nezl'aknú ani pomalého tempa. Disco Elysium obohacuje RPG o nový pohl'ad na psychológiu postáv a žáner klasických klikacích adventúr o nelineárny postup a dialógy založené na štatistikách. Tento, nebojím sa povedat', zázrak prišiel bez akýchkol'vek pompéznností a akejkol'vek reklamnej masáže ako blesk z jasného neba, aby tu na konci roka 2019 redefinoval žánre. Čo sa týka hier, je to pre mňa ten najpovznášajúcejší a najéterickejší počin za posledné roky vôbec.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	ZA/UM	ZA/UM

PLUSY A MÍNUSY:

+ úchvatný scenár a výborne napísaný príbeh
+ tony možností a skvelá znouvuhratel'nost'
- nič

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PC

Pilgrims

PRÍJEMNÉ PREKVAPENIE OD TVORCOV MACHINARIUM A SAMOROST

Recenzia : Amanita Design. Meno, ktoré určite nemusíme predstavovat', nám tento týždeň prinieslo titul s názvom Pilgrims alias pútnici. Adventúra s prvkami kartovej hry prekvapuje nielen nečakaným vydaním, ale aj hratel'nost'ou. Myšlienka týkajúca sa systému hratel'nosti sa podl'a vývojárov zrodila už v hre Samorost 3. Za pomoci logickej postupnosti treba poskladat' karty do boxu a na konci sa odmenou pre obyvatel'ov malého stanu stane upečené zviera. Myšlienka, ktorá bola prenesená do malej minihry, sa v prípade Pilgrims javí ako zábavný systém.

Na začiatku sa prebúdzate v stane bez akéhokol'vek ciel'u. Postupným hraním sa celý príbeh zamotáva, až sa v ňom dostane do bodu, ked' začnete čelit' rozprávkovým obyvatel'om král'ovstva. V hre sa stretnete so zjaveniami ako čert, drak, vodník a pod. Grafika je naozaj pekne spracovaná a treba vziat' do úvahy aj fakt, že bola ručne namal'ovaná. Celkový rozprávkový efekt sa javí ako výborná vol'ba. Každá akcia má svoju reakciu. V tejto hre to platí nemálo. Pri každom, aj ked' nesprávnom, pokuse o kombináciu karty s okolím vás hra odmení nejakou vtipnou animáciou. Naozaj, striel'anie žalud'ov po každom živom stvorení v hre ma napĺňalo viac ako progres dosiahnutý hraním. Postupom času naberáte viac hratel'ných charakterov, pričom každý má vlastné schopnosti a dokáže rôzne situácie riešit' po svojom. Audio a hudba sú naozaj príjemné na počúvanie a občasné zaznenie fujary dodávalo môjmu hraniu pocit, že hra má slovenské korene. Ved' koniec-koncov, hra je od českých tvorcov a tí sa rozhodli, že do hry zapracujú aj ich rodnú reč. Nebudem klamat', ak napíšem, že dabing je miestami dost' plytký a zahraniční hráči teda neprichádzajú o nič, ked'že nám postavy sem-tam povedia jedno slovo. Hra Pilgrims je napriek všetkému prvým titulom od Amanita design, ktorý je nadabovaný do češtiny.

Pri hraní si môžete všimnút', teda, ak hráte na PC, že hra bola primárne vytvorená na mobily. Každopádne, titul som si užil, aj ked' som ho prešiel za necelú hodinku, čo je za 5 €, podl'a môjho názoru, dost' málo muziky. Podl'a slov autorov by ste hru mali dohrat' viackrát, aby ste dosiahli všetky achievementy, ale dejovo sa to už líšit' nebude. Ide skôr o to, aby ste prišli na všetky vtipné riešenia. Ak by sme chceli hl'adat' lacnejší variant, určite by majitelia Applu mali siahnut' po Apple Arcade, čo je predplatné, v ktorom dostanete viac ako 100 hier za necelých 6€. Hodnotenie: Rozhodne hru odporúčame ako mladším hráčom, tak aj tým dospelým. Predsa len nájst' si hodinku na návrat do detských čias dokáže snád' každý a tento počin s nádychom českého fantasy to zvláda na výbornú.

L'uboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
adventúra	Amanita Design	Gamesite.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ súčast' apple arcade
+ pekne namal'ovaná grafika
+ občas sa objaví český dabing
+ znovuhratel'nost'
- absencia rozsiahlejšieho dabingu
- krátky gameplay

HODNOTENIE: ★★★☆☆

NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

Motorola Razr

Spoločnosť Motorola odhalʼuje evolúciu ikonického skladateľného mobilného telefónu, ktorý poznačil generáciu: RAZR.

Nový Motorola Razr je úplne prvým vyklápacím smartfónom s flexibilným displejom, ktorý sa neuveriteľne dokáže celý zložiť, a prináša tak známy, no úplne jedinečný mobilný používateľský zážitok.

Motorola Razr priniesla so sebou štýl a vyhotovenie z prvotriednej nehrdzavejúcej ocele a 3D Gorilla Glass, vytvárajúce ochrannú vonkajšiu škrupinu, ktorá sa príjemne drží.

Rovnako ako pôvodný model Razr, aj nový Motorola Razr je tenký a elegantný. Ostatné smartfóny sa zväčšujú a zväčšujú, Razr sa stáva kompaktným.

Ak chcete získať dokonalejší zážitok, 6,2-palcový displej Flex View s pomerom strán 21:9 ponúka funkcie, na ktoré ste zvyknutí.

Na externom 2,7-palcovom displeji Quick View môžete pracovať s dôležitými informáciami na cestách, jednoducho môžete zostať v kontakte.

Môžete uskutočňovať hovory, odpovedať na správy, platiť, ovládať hudbu, robiť úžasné selfies, používať Google asistenta a pristupovať k prispôsobeným nastaveniam, ako je napríklad zapnutie alebo vypnutie Bluetooth, Wi-Fi, hotspotu a ďalších, a to všetko bez toho, aby ste otvorili svoj telefón.

Nový Motorola Razr bude k dispozícii od decembra.

Genesis Radium 400

Genesis Radium 400 je kvalitný štúdiový mikrofón s bohatým vybavením a funkčnosťou, ktorá uspokojí nielen začiatočníka, ale aj pokročilého streamera.

Radium 400 je kapacitný mikrofón s kardioidnou polarizáciou. Poskytuje skvelú reprodukciu zvuku a jeho kapsula je navrhnutá tak, aby čo najlepšie zbierala hlas, ktorý prúdi odpredu smerom k nej, a účinne eliminovala zvuky za mikrofónom.

Táto funkcia sa nazýva kardioidná polarizácia, vďaka ktorej mikrofón realisticky reprodukuje farbu hlasu a tóny, čo umožňuje vyniknúť streamerovi aj jeho hlasovým schopnostiam. Aby mikrofón Radium 400 poskytol maximálny komfort a kvalitu používania, balenie obsahuje množstvo užitočných doplnkov, ako sú: pop-filter, penová hubka a stolný držiak s ohybným ramenom a anti-vibračný košík.

Pop-filter účinne eliminuje nepríjemný zvuk pri vyslovení takzvaných „výbušných" záverových spoluhlások a penová hubka nielen chráni kovovú konštrukciu mikrofónu, ale funguje tiež ako ďalší filter proti šumu.

Ohybné rameno umožňuje nastavenie mikrofónu do akejkoľvek pozície, čím zvyšuje komfort používania a kvalitu nahrávky. Pomocou týchto doplnkov bude nahrávanie a streamovanie jednoduchšie a profesionálnejšie.

Genesis Radium 400 je dostupný za odporúčanú koncovú cenu 81 EUR s DPH.

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

HP Elite Dragonfly

Slovo dragonfly sa dá do slovenčiny preložiť ako vážka, a tento názov rozhodne nebol pre novinku od HP vybraný náhodou.

Pre vážky je totiž typické, že sú síce veľmi ľahké, no zároveň veľmi silné a vytrvalé. To platí bez výnimky aj pre 13,3 palcový laptop HP Elite Dragonfly, ktorý ponúka okrem poriadneho výkonu a nízkej hmotnosti tiež batériu, ktorá dokáže vydržať v prevádzke bez nabíjačky dlhšie než 24 hodín. Okrem neuveriteľne nízkej hmotnosti, ktorá nedosahuje ani jedného kilogramu, sa môže pýšiť titulom „1. notebook, ktorého časti pochádzajú z tých plastov, ktoré by inak skončili v oceánoch".

LAMAX W9

Akčná kamera LAMAX W9 prichádza s revolučným telom vodotesným až do 12 metrov, vďaka čomu na natáčanie pod vodou nepotrebuje žiadne extra puzdro.

Zariadenie podporuje 4K rozlíšenie, ktorého kvalitu podčiarkuje integrovaná EIS stabilizácia obrazu. Ak vám bude stačiť FullHD rozlíšenie, možno nakrúcanie až 4-násobne spomaliť. Zdieľanie výsledného videa je potom vďaka podpore Wi-Fi otázkou okamihu. Súčasťou balenia je aj náhradná 1100 mAh batéria. To znamená až 3 hodiny na jedno nabitie. Kamera nahráva do nového formátu H.265, ako aj do MP4 a H.264. Akčná kamera LAMAX W9 je na slovenskom trhu k dispozícii od 215 EUR.

Razer Kraken Ultimate

Slúchadlá sú vybavené špeciálne vyladenými 50 mm prevodníkmi, ktoré vytvárajú prirodzenejšiu zvukovú krivku a vytvárajú realistický, pohlcujúci zvukový obraz.

Mikrofón Kraken Ultimate s aktívnym potlačením šumu umožňuje krištáľovo čistú tímovú komunikáciu. Slúchadlá využívajú technológiu THX Spatial Audio – pokročilý systém pozičného zvuku, ktorý poskytuje najvyššiu presnosť a lepší priestorový zvuk, ako je to známe z riešení 7.1. Vďaka 360 stupňovému zvuku sa hráči môžu ponoriť do hry ešte viac a lepšie sa orientovať. Kraken Ultimate je tiež vybavený podsvietenými myšľami podporovanými systémom Razer Chroma.

Creative T100

Creative oznámil uvedenie modelu T100, najnovší prírastok do pretrvávajúcej T-série 2.0 stolných reproduktorových systémov.

T100 obsahuje veľa zvukových portov aj napriek minimalistickému rozmeru. Vďaka priestorovému a prirodzenému zvuku vylepšenej technológie BasXPort, ktorý je podávaný prostredníctvom 2,75" meniča s plným rozsahom a vstavaným digitálnym zosilňovačom, budú používatelia „hýčkaní" krištáľovo čistými vokálmi a bohatými hlbokými tónmi. T100 zachádza ešte ďalej. Pre dosiahnutie vylepšeného zvukového zážitku T100 spája svoj výkon (celkový výkon systému 40 W RMS, vrcholný výkon pri 80 W) s elegantným dizajnom, ktorý zaberá minimálnu plochu na pracovnom stole. Keďže je zariadenie T100 veľmi univerzálne, ponúka veľa možností pripojenia – BT 5.0, 3,5 mm AUX-in, optický vstup a prehrávač USB FLAC – všetky sú prístupné pomocou dialkového ovládača. Svojim spôsobom je to moderná pocta rozmerným starým Hi-Fi systémom, ktoré boli súčasťou každej domácnosti. Perfektne sa hodí pre dnešných náročných používateľov, ktorí hľadajú na svojom PC alebo notebooku hviezdny zvukový upgrade. Creative T100 je dostupný za 99,99 EUR bez DPH.

RECENZIA
HARDWARE

Lenovo Legion Y540

NOVÝ SPÔSOB HRANIA HIER NA NOTEBOOKU

Ste mainstreamový gamer a vaším revírom je plynulý FullHD gaming za primeranú cenu? Potom by mohol byť model Legion Y540 jedným z vašich kandidátov na nákupnom zozname. Modelový rad Y540 obsahuje rôznorodé komponenty určené prevažne pre hranie v 1080 p, navyše s obnovovacou frekvenciou 144 Hz. Trend kedy silné komponenty priamo naznačovali vyššiu váhu je už minulosť'ou. Presne o tom sa nás snaží novinka Y540 od Lenova presvedčiť'. Pod'me sa naň teda spoločne pozrieť'.

Obsah balenia a prvý dojem

Y540 k nám dorazil v retail balení, teda v modrej kartónovej krabici. O pevné ukotvenie notebooku sa postarajú molitany a počas prepravy skutočne poškodenie nehrozí. Mimo samotného zariadenia v balení nájdeme aj nabíjačku a manuály. Nabíjačka je doslova „tehla', a to nielen rozmermi, ale aj váhou.

Hned' ako vyberieme Y540 z látkového obalu si všimneme netradičný dizajn veka. Vonkajšiu schránku tvorí prevažne plast spolu s hliníkovým plátom, v ktorom je vložená klávesnica a touchpad. Rozmery 400x25x290 mm sú primerané rovnako ako aj váha 2,3 kg. Bohatú konektorovú výbavu tvorí štvorica USB portov (1x USB-C 3.1 Gen1, 3x USB-A 3.1 Gen1), miniDP 1.4, HDMI 2.0, RJ45 Ethernet, kombinovaný 4-pólový jack, zámok Kensington a samozrejme nabíjací konektor. Niekomu by mohla chýbať čítačka SD kariet, avšak vzhľadom na určenie notebooku to môžeme opomenúť'. Po odklopení veka získavame prístup k displeju, klávesnici a touchpadu. Usporiadanie ovládacích prvkov je štandardné, s klávesnicou pod obrazovkou a touchpadom umiestneným bližšie k ľavej strane zariadenia. Hned' na prvý pohľad ma upútalo rozloženie numpadu a šípok.

Ťažko sa mi zvykalo na numpad nad šípkami. Celkovo je však klávesnica na dobrej kvalitatívnej úrovni. Má ideálnu vzdialenosť' klávesov, príjemný stisk a písanie v tme nebude vďaka bielemu podsvieteniu problém. Klávesy sú príjemné na dotyk a prsty sa na nich nešmýkajú. Touchpad tvorí tradične dotyková plocha s dvomi tlačidlami. Počas testovania som narazil na problém s pravým a ľavým tlačidlom touchpadu, ktoré nie vždy zaregistrovali stlačenie. Dotyková plocha vytvára primeraný odpor s presnou registráciou pohybov. Nechýba ani podpora Windows gest.

17.3' displej s FullHD rozlíšením a 144 Hz obnovovacou frekvenciou rozhodne patrí k hernému notebooku. Jeho maximálny jas však nedostačuje a používanie na slnku je vyslovene nepríjemné. Panel poskytne dobré farby s veľmi stabilnými pozorovacími uhlami.

Reproduktory Y540 bez problémov ozvučia stredne veľkú izbu. Stredy a výšky sú celkom vyvážené avšak ledva badať' prítomnosť' basov. Na druhej strane, môžete kedykoľvek pripojiť' slúchadlá a s týmto problémom si aspoň počas hrania ľahko poradiť'.

Stabilné FPS aj v nových hrách

Y540 sa predáva za cenu od 1 000 do 1 600 eur, záleží od vybranej konfigurácie. My sme dostali na testovanie najvyššiu konfiguráciu tvorenú z procesora Intel Core i7-9750H spolu s 16 GB DDR4 RAM a grafickou kartou Nvidia GeForce RTX 2060 6 GB. Lenovo do tejto konfigurácie osadilo aj 1 TB SSD NVMe disk. Navyše máte k dispozícii aj voľnú 2.5' pozíciu pre ďalší pevný disk. Operačný systém Windows 10 Home prichádza aktivovaný a predinštalovaný z výroby.

Notebook je vďaka SSD disku veľmi rýchly a svižný, na ploche budete v priebehu niekoľkých sekúnd. Bežná záťaž v podobe niekoľkých kariet prehliadača, prehrávača hudby a Wordu nepredstavovala pre tento Y540 žiadnu výzvu. Až tá herná preverila výkon tohto stroja.

S high presetom dosiahol notebook viac ako 60 snímkov za sekundu v každej testovanej hre. Počas testovania ventilátory bežali na maximálne otáčky, avšak nevydávali neprimeraný hluk.

Klávesnica je našťastie dobre tepelne odizolovaná od zvyšku zariadenia a teda klávesy neboli kvôli teplote procesora horúce. Intel Core i7-9750H je procesor so 6 jadrami a 12 vláknami. Pri ideálnom chladení dokáže procesor bežať' na frekvencii 4 GHz naprieč všetkými jadrami. To sa však pri takto tenkých herných notebookoch len zriedkakedy podarí, a preto som bol milo potešený priemernou frekvenciou 3,4 GHz.

Teplota procesora kolísala medzi 88-92 °C. Aplikácii Lenovo Vantage sa dostalo vizuálnej aktualizácie oproti predošlým modelom. Nájdete v nej informácie o aktuálnom takte procesora, teplotách a stave zaplnenia úložiska.

Okrem iného, umožňuje aj nastavenie spotreby a nabíjania. Táto aplikácia, okrem poskytovania informácií o zariadení a záruke, slúži aj na aktualizáciu BIOS-u a ovládačov.

Batéria nie je silnou stránkou herného notebooku

Batéria s kapacitou 57 Wh nie je z kategórie najväčších. Pri polovičnom jase a prehliadaní webu sme na plné nabitie vydržali surfovať' 3 a pol hodiny. Je potrebné tiež podotknúť', že plný výkon zariadenia dostanete až po pripojení nabíjačky.

Záverečné hodnotenie

Aj napriek pár maličkostiam Y540 vrele odporúčam. Síce mínusy ako slabý maximálny jas a krátka výdrž na jedno nabitie by mohli byť' pre biznis alebo čisto pracovné zariadenia jednoznačným no-go, v tomto prípade ich možno vzhľadom k určeniu odpustiť'.

Vďaka silnej dvojici procesora a grafickej karty si užijete hry na vysokých detailoch pri 60, poprípade viac, snímkoch za sekundu. Počas hrania esport titulov budete benefitovať' z 144 Hz panelu.

Lukáš Bátora

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Lenovo	1 600€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ výkon	- nízky maximálny jas
+ konštrukcia	- výdrž na jedno nabitie
+ 144 Hz panel	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

ADATA HD725 2 TB

VEĽKÝ KAPACITOU, ODOLNÝ PREVEDENÍM

Rok čo rok sme svedkami neustáleho zvyšovania výkonu vo všetkých zariadeniach. Od smartfónov cez počítače až po herné konzoly. Výkon by bol bežným l'ud'om ale absolútne na nič, pokial' by tieto zariadenia nedisponovali aj dostatočným úložným priestorom. Aj kapacita úložísk, samozrejme, neustále rastie, no v dnešnej dobe má stále viac l'udí problémy s vel'kým množstvom súborov, o ktoré síce nechce prís', ale nepotrebuje ich každý deň. Odpovedí na tento problém je viac, no tentokrát sme si (respektíve ja sám), za riešenie vybrali externý 2,5-palcový harddisk ADATA HD725 s kapacitou 2 TB. Toto totiž nie je tradičná recenzia produktu, ktorý by nám do redakcie zaslala niektorá zo spoločností, ale produkt, ktorý som si osobne vybral a zaplatil pre moje špecifické potreby.

Pozrime sa najprv na základný problém, ktorý som potreboval vyriešit'. V domácnosti síce disponujem zariadením typu NAS, no na tom sa momentálne nachádzajú iba tie najdôležitejšie a pre mňa najkritickejšie súbory ako sú súkromné fotky, záloha mojej tvorby (ako písanej, tak vo video formáte) a nejaké tie filmy spolu s hudbou (hoci tie sú tam skôr pre potreby pohodlnosti a možnost' streamovat' ich na iné zariadenia na domácej sieti). Ako vášnivý hráč mám však naozaj rozsiahle knižnice hier na viacerých distribučných platformách ako Steam, GOG, Uplay, či Origin a ked' si už raz nejakú hru cez môj zastaraný VDSL internet stiahnem, nerád ju mažem, hoci som ju už dlhšie nehral. Nie tak dávno som však v počítači presedlal na čisto SSD disky a tie, hoci sú naozaj rýchle, nie sú vo vysokých kapacitách cenovo stále také dostupné. Odpoved'ou pre tento problém, pokial' som nechcel kupovat' nové disky s vysokou kapacitou do NAS-ka a opätovne doň nahrávat' všetko, aj mimo hier, bol externý disk, ktorý ponúka príjemný kompromis medzi rýchlost'ou, bezpečnost'ou, kapacitou a cenou. A ak by mal ešte aj nejaký bonus navyše, tak by som sa určite nebránil. Po dlhšom browsovaní a prezeraní si ponúk na slovenských e-shopoch nakoniec padol výber na model ADATA HD725.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Balenie bežných výrobkov spoločnosti ADATA je už tradične nudné, no pri produkte ako externý disk je tento fakt možno aj dobrým znakom. To najdôležitejšie sa predsa ukrýva vnútri bielej krabičky z papiera a plastu. Po rozbalení som ale menej potešený, pretože zadná strana disku pozostáva z čierneho plastu. Hoci chápem pohnútky za plastovým spodkom –snaha o ochranu povrchov, na ktoré bude disk pokladaný a dlhšia životnost' disku samotného. Uvítal by som ale celokovové telo už len kvôli dizajnovému prvku. Inak je disk na svoje rozmery robustný a nemali by mu vadit' menšie pády alebo neupevnené prenášanie v batožine.

Komponenty a parametre

Vnútri odolnej krabičky s názvom HD725 sa, aspoň podl'a programu CrystalDiskInfo, ukrýva disk Seagate ST2000LM007. Ide o 2,5-palcový kúsok s kapacitou 2 TB, rýchlost'ou otáčok 5400 RPM a vyrovnávacou pamät'ou 128 MB. Podporuje štandard USB 3.1 a napájanie, ako je už tradíciou pri 2,5-palcových diskoch, zvládne jeden USB kábel. Na dnešnú dobu a pre moje potreby je to naozaj postačujúca kapacita a aj parametre síce neohúria, no nemali by ničím sklamat'. Celkové rozmery, hmotnost' a najmä hrúbka disku, ktorá je až 21 mm, sú o dost' väčšie ako rozmery bežných externých 2,5" diskov, no HD725 zato prichádza s tým bonusom, ktorý som pri vyberaní z množstva diskov hl'adal. V ADATA tento disk totiž vybavili nielen bežnou odolnost'ou voči otrasom či schopnost'ou prežit' pád z až 1,8-metrovej výšky, ale pri správnom uzatvorení gumenej záklapky sa disk stane prachuvzdorným a takmer vodoodolným. Aj preto sa môže pochválit' certifikáciou IP68, ktorá by mala udržat' uložené dáta v bezpečí nielen v naozaj prašných prostrediach, ale dokonca aj minimálne 120 minút pri ponorení v hĺbke 2 metrov. Osobne so sebou tento disk, samozrejme, neplánujem brat' na túry do kameňolomov alebo si ho pripevňovat' k plavkám pri šnorchlovaní. Väčšinu svojho života asi strávi na poličke medzi ostatným úložiskami a elektronikou. Ale v porovnaní s najlacnejším 2 TB diskom na stránkach predajcu so zeleným ufónom bol drahší len o 6 eur. A táto pridaná funkcionalita sa za tých pár peňazí definitívne oplatí. Jedinú možnú výčitku, ktorú by som na tento disk mal, hoci v tomto smere nie je jediným, pri ktorom som na niečo také narazil, je jeho základné formátovanie, ktoré je stále v systéme FAT32. Táto recenzia by nemala slúžit' ako článok na vysvetl'ovanie rôznych formátov úložných priestorov, no FAT32 formát bol už dávno nahradený formátmi exFAT či NTFS, pretože trpí viacerými neduhmi. Ako hlavný spomeniem možnost' nahrávat' jednotlivé súbory len do vel'kosti cca 4 GB, čo znamená, že pre moju hernú knižnicu by bol tento formát nepoužitel'ný. Rýchle preformátovanie do NTFS, ktoré tak či tak robím pred každým testovaním, však tieto problémy vyriešilo.

Testovanie

Disk bol najprv defragmentovaný a naformátovaný systémom NTFS a následne naň bol odzrkadlený operačný systém Windows 7 Pro a súbory zaberajúce 76,8 GB, čo zodpovedá bežnému používatel'skému počítaču.

Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD.

HD725 nie je po stránke rýchlostí takmer ničím výnimočný, no s prihliadnutím na jeho cenu sú jeho výsledky, najmä po stránke rýchlostí zápisu, ked' zvládol vo viacerých testoch porazit' aj ovel'a drahšie kúsky, stále zaujímavé.

Zhrnutie

Externé disky nie sú častou témou zapálených diskusií, nemajú svoju bázu vášnivých fanúšikov, ani nedokážu hory prenášat'. No v dnešnom svete, kde sa takmer všetko točí okolo dát, majú svoje miesto. Firme ADATA sa s diskom HD725 podarilo priniest' produkt, ktorý zaujme odolným dizajnom, postačujúcou kapacitou a rýchlost'ou, a hlavne poteší zákazníkov po finančnej stránke. Nezmestí sa síce len tak do vrecka ani nebude pasovat' ku kabelke top manažérky, ale pri potrebách bežných l'udí mu v praxi nie je čo vytknút'.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Adata	78€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Odolný dizajn	- nič
+ Integrovaný držiak USB kábla	
+ Použitel'ná rýchlost'	
+ Prívetivá cena	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Lenovo ThinkPad P1 Touch

ZOSTAVENÝ PRE TÝCH, KTORÍ POTREBUJÚ DVÍHAŤ ŤAŽKÉ VÁHY NA CESTÁCH

Predstavte si situáciu, že hľadáte notebook pre profesionálnu prácu a vo filtri svojho obľúbeného internetového obchodu upresníte všetky požiadavky ako napríklad výkonný procesor, veľké množstvo RAM, poprípade grafickú kartu vysokej triedy. Na počudovanie dostanete samé herné notebooky s agresívnymi prvkami, ktoré sa snažia predať svojím dizajnom. Presne o toto sa séria ThinkPad od spoločnosti Lenovo vôbec nesnaží. Vo svete počítačov je tento rad orientovaný na profesionálov, ktorí si potrpia na kvalitu a výdrž. Do redakcie sme na testovanie obdržali model P1 Touch, ktorý by mal potvrdiť kvality série ThinkPad. Pod'me sa na neho spoločne pozrieť.

Obsah balenia a prvý dojem

ThinkPad P1 prichádza v kartónovej škatuli spolu s Ethernet adaptérom a nabíjačkou. Notebook je v balení výborne ukotvený a počas prepravy nehrozí žiadne poškodenie. Zvyčajne recenzujeme retail produkty pre slovenský trh. Tentokrát sme, keďže ide o nie práve najlacnejší produkt Lenova, dostali na testovanie model pravdepodobne z francúzskej distribúcie, súdiac podľa AZERTY rozloženia klávesnice a neštandardnej vidlice nabíjačky. Vy, samozrejme, pri nákupe dostanete QWERTY/QWERTZ klávesnicu a slovenskú vidlicu nabíjačky. Je celkom prekvapivé, ako výrobca dokázal osadiť výkonné komponenty do takého malého tela, ktorého rozmery sú 361 x 18,4 x 245 mm.

Ani tenké telo nakoniec neobmedzilo bohatú konektorovú výbavu skladajúcu sa z 2x Intel Thunderbolt 3 (typ C), 2x USB 3.1 1.gen. (typ A), HDMI 2.0, mini-GbitEthernet, 4-pólového jacka pre slúchadlá s mikrofónom, čítačky SD kariet, slotu pre Smart Card a portu pre nabíjačku. Telo zariadenia je tvorené z čierneho kovu, pričom veko má pogumovanú povrchovú úpravu.

Po odklopení veka získavame prístup k displeju, klávesnici a touchpadu. Klávesnica, ktorá ako už je zvykom, má v strede umiestnený TrackPoint a je jednou z najlepších, aké som na notebooku zažil. Klávesy majú ideálnu vzdialenosť, taktiež aj dĺžku dráhy spínača a poskytujú haptickú odozvu (dostisk).

Ak si odmyslím AZERTY popisky klávesov, tak mi celkom prekážala netradičná zámena kláves CTRL a FN, ktoré som si zamieňal pri pokuse o písanie bez pohľadu na klávesnicu. Taktiež nerovnomerné podsvietenie klávesnice vo mne vyvolávalo OCD. Niekomu môže prekážať absencia numpadu, avšak pri troche zvyku možno presedlať na Shift+(0-9) skratky.

Napravo od klávesnice sídli čítačka odtlačkov prstov. Tá je síce rýchla, avšak nie vždy presná, a preto sa pri 3/10 pokusov stane, že zaznamená odtlačok nesprávne. Skúšal som niekoľkokrát nakonfigurovať 3 prsty, avšak k lepšej štatistike to, žiaľ, neviedlo.

Pod klávesnicou nájdeme dosť veľký touchpad podporujúci Windows gestá ako napríklad posúvanie stránok pri prehliadaní webu. S jeho presnosťou a povrchom som nemal žiaden problém.

4K displej, ktorý naša konfigurácia P1 Touch ponúkne, očarí užívateľa svojimi

žiarivými farbami a pozorovacími uhlami. Má síce väčšie čelo v porovnaní s bočnými rámčekmi, avšak je v ňom umiestnená webkamera podporujúca Windows Hello autentifikáciu.

Celkovo veko umožňuje umiestnenie až do 180-stupňovej polohy. Nesmieme zabudnúť ani na fakt, že obrazovka je dotyková a podporuje Windows Ink Workspace. S presnosťou zaznamenaných dotykov som nemal jediný problém, obrazovka je dostatočne responzívna, bez znateľného input lagu.

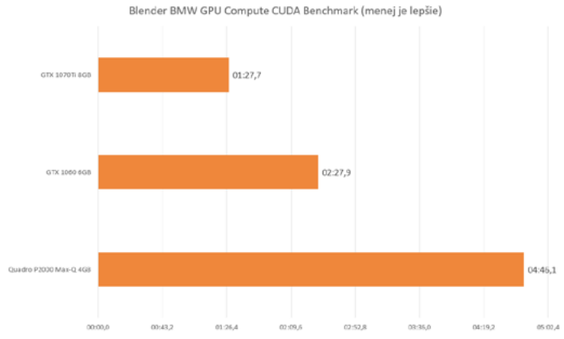
Celkovo je konštrukčná kvalita tela zariadenia na veľmi dobrej úrovni. Základňa sa neprehýba pri vystavení primeranej sile. Pánt obrazovky je trochu tuhý a nevŕzga. Hmotnosť zariadenia je len 1,7 kilogramu.

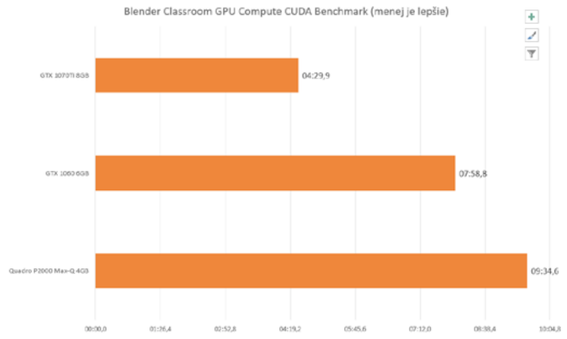
Na spodnej strane je umiestnená dvojica reproduktorov. Zvukový výstup by sa dal jednoducho označiť ako priemerný. Toto zariadenie nie je určené na počúvanie hudby, však?

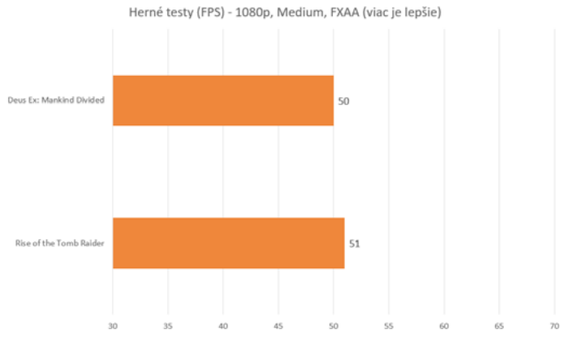
Výkon na rozdávanie

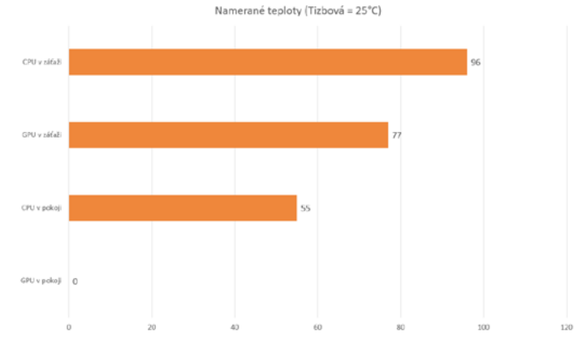
ThinkPad P1 ponúka mnoho variácií pri konfigurácii komponentov pod kapotou.

Naša konfigurácia obsahovala procesor Intel Core i7-8850H spolu s grafickou kartou NVIDIA Quadro P2000 Max-Q 4 GB. Pamäť RAM dosiahla 32 GB pri frekvencii 2666 MHz. Na









priestor pre dáta Lenovo do nášho kúsku osadilo 512 GB NVMe SSD.

Všeobecne si môžete vybrat' procesor Intel Core i7-8850H alebo Intel Xeon E-2176M a až 64 GB DDR4 ECC(len v prípade Xeonu) RAM. Úložný priestor môže činit' až 2 TB vd'aka Samsung NVMe SSD. Ako grafický akcelerátor si Lenovo vybralo NVIDIA Quadro P2000 Max-Q 4 GB.

P1 Touch prichádza s predinštalovaným Windows 10 Pro a taktiež aj akýmsi nutným zlom v podobe trialu na McAfee. O tom, že je zariadenie naozaj bleskovo rýchle či už pri zapínaní, alebo náročnom multitaskingu, nemusí byt' ani reč.

Trochu horšie je to s náročnou, graficky orientovanou zát'ažou, a nemám nevyhnutne na mysli hry. Ešte predtým, než začneme rozoberat' jednotlivé aspekty výkonu, podotknem, že sme testovali na stole, kde mali prieduchy ventilátora dostatok vol'ného miesta okolo a notebook bol zapojený v zdroji napätia pre maximálny možný výkon.

Jedinou aplikáciou, ktorá prichádza od Lenova ako predinštalovaná, je Vantage poskytujúca informácie o dĺžke záruky, taktiež je v nej možné aktualizovat' firmvér zariadenia a v neposlednom rade konfigurovat' „optimalizáciu výkonu Lenovo". Pri zapnutej optimalizácii sa síce nebude procesor prehrievat', avšak pri dosiahnutí cca 85°C sa začne okamžite podtaktovávat'. Až po vypnutí spomínanej optimalizácie sa odomkne plný výkon zariadenia a skóre syntetických testov stúpne. Nevýhodou budú hlučné ventilátory a taktiež aj skoro 100°C na procesore (Intel deklaruje maximálnu teplotu čipu na 100°C).

Pri vypnutej optimalizácii možno po 10-minútovej zát'aži konštatovat' 95°C pri takte cca 2,8 GHz. Z tohto vyplýva, že s vypnutou optimalizáciou možno dosiahnut' „aspoň" základnú frekvenciu procesora, ktorá je pri 6 jadrách a 12 vláknach v prenosnom zariadení stále dobrá.

Porovnávajúc P2000 Max-Q zistíme, že najbližšie má spomedzi grafických kariet NVIDIA najbližšie ku GTX 1050Ti. V teste Blender Classroom a BMW, v ktorom sme testovali CUDA akceleráciu pri porovnaní s GTX 1060 a GTX 1070 zistíme značný deficit hrubého výkonu v neprospech P2000 Max-Q.

Ked'že Quadro je primárne certifikované pre niektoré aplikácie, tak toto zariadenie bolo ISV certifikované pre použitie s profesionálnymi aplikáciami primárne CAD-orientovaných.

Táto certifikácia označuje spol'ahlivú prácu v aplikáciách ako Autodesk Inventor, AutoCAD, Solid Edge, SolidWorks a mnoho iných. V týchto kreatívnych prostrediach dostaneme omnoho vyšší výkon ako dokáže GTX 1050Ti poskytnút'.

Na druhej strane je hrubý výkon Quadro P2000 Max-Q v porovnaní s cenovou jednotlivých modelov dost' nevyvážený. Tomuto zariadeniu by rozhodne viac sadlo Quadro P3200, minimálne v drahších konfiguráciách.

Pri prehliadaní webu mi batéria vydržala asi 6 hodín pri polovičnom jase displeja. Ked'že ide o pracovnú stanicu, vysoká výdrž batérie nie je až taká očakávaná, ked'že maximálny výkon zariadenia dostanete až po pripojení nabíjačky.

Záverečné hodnotenie

Lenovo P1 Touch je výkonnou prenosnou stanicou. Notebook poskytne dotykový 4K IPS displej so žiarivými farbami, 32 GB RAM, výkonný procesor, skvelo spracovanú klávesnicu a biometrickú autentifikáciu.

Ako však píšem v mnohých recenziách, konkurencia je neúprosná a rovnako to platí aj v tomto prípade. P1 Touch sa na našom trhu predáva v cenovom rozpätí od 2000 € do 5500 € a „náš" model leží kdesi uprostred. Za podobnú cenu nájdete zariadenia s rovnakou výbavou, hmotnost'ou, hrúbkou a displejom, avšak s niekol'konásobne väčším NVMe SSD úložiskom a taktiež aj RTX 2080 Max-Q (poprípade lepšou) grafickou kartou.

Na druhej strane však tento notebook nie je pre každého a špecifické nároky potenciálnych zákazníkov môžu vynucovat' prítomnost' Quadro akcelerátora – v tomto segmente a cenovej hladine ThinkPad P1 vedie.

Lukáš Bátora

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Lenovo	3 500€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ výkon	- prehrievanie procesora
+ konštrukcia	
+ ISV certifikácia	
+ dotykový displej	
+ biometrické prvky	

HODNOTENIE: ★★★★☆

Súťaž

1. cena
Motorola One Macro

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

- 6,2" HD+ displej, pamät' 4GB a 64GB
- systém troch fotoaparátov s laser fokusom a umelou inteligenciou
- dedikovaná MAKRO kamera, až 5x bližšie ako pri bežnej kamere
- vel'ká 4000 mAh batéria s výdržou až 2 dni

motorola

RECENZIA
HARDWARE

Asus ROG Strix Scar III

JE KRÁĽOM HERNÝCH LAPTOPOV AJ V 15-PALCOVOM VARIANTE

Asus ROG Strix Scar III je až príliš vyčerpávajúci názov, ale myslím, že to bude asi jedno z jeho mála mínusov. Prežil som dva týždne s týmto herným zvieratkom a poviem vám, boli to naozaj dobré dva týždne. Naposledy sa nám v redakcii ocitol jeho väčší, 17-palcový brat. Kompaktnejšia 15-ka je o kúsok menšia, l'ahšia a nezmestila sa mu na klávesnicu numerická časť. Výkonu má však stále na rozdávanie.

Prvé dojmy a spracovanie

Asus ROG Strix Scar III (ach, naozaj je to pridlhé) prišiel zabalený v klasickej ROG škatuli, a ak ste už mali nejaký ROG produkt, určite vás ničím neprekvapí. Balenie je vel'mi minimalistické a precízne. Otvoríte škatul'ku a tá sa vyklopí do uhla 180 stupňov, presne ako telo notebooku. Hned' na vrchu nájdete v plastovej odlepovacej fólii zabalený laptop a pod ním, v súmerne poukladaných škatul'kách, ktoré vypĺňajú celý vnútorný priestor, aj príslušenstvo, manuály a rozmernejšiu nabíjačku s dlhým prívodným káblom. Všetko pôsobí vel'mi systematicky a usporiadane, radost' pre oko. V balení nájdete aj zaujímavú novinku, fyzický bezpečnostný kl'úč, Keystone.

Laptop pôsobí, dá sa povedat', decentným dojmom. Na to, že je reč o hernom notebooku, je dizajn naozaj umiernený a pôsobí štýlovo. Toto je, samozrejme, vel'mi subjektívny vnem a na každého môže pôsobit' inak. Mne výzor vyhovoval už od prvého pohl'adu a nebolo na ňom nič výnimočne iritujúce. Pravdaže, je to stále herný stroj, takže rôzne svietiace elementy nesmú chýbat' – laptop má podsvietenie celej podstavy, ktoré je zosynchronizované s klávesnicou. Nechýba ani známe ROG logo na zadnej časti displeja, ktoré, ako inak, tiež svieti. Pri prvom zapnutí vás ihned' ohromí efekt farebného prelínania a typická zvučka. Asus ROG Strix Scar III je spracovaný v kombinácii kov/plast, pričom z hliníkovej zliatiny je len veko displeja. Plastové telo je však už na prvý dotyk vel'mi príjemné a nezanecháva ani príliš viditel'né odtlačky.

Vrchná časť tela imituje svojim výzorom efekt karbónových vlákien. No a spodná dostala drsnejší, matný finiš. Na spodku sú aj neodmyslitel'né protišmykové podložky a notebook vd'aka nim sedí na stoje ako prikovaný. Kovové sú okrem veka displeja aj pánty. Tie pôsobia robustným dojmom a zdá sa, že aj do budúcna čo-to vydržia. Avšak, nie úplne stopercentný pocit zo spracovania vo mne zanechala

pravá horná časť plastovej konštrukcie pri pánte. Pri zatváraní a otváraní notebooku sa v tomto mieste šasi hrozivo prehýba. Konštrukcia naznačuje v kúte miernu nestabilitu a je možné, že po pár rokoch môže prísť k únave materiálu.

Trackpad a klávesnica

Naopak, vel'mi dobrý pocit sála z klávesnice, ktorá je príjemná na dotyk a na jej rozloženie si rýchlo privyknete. Nepoteší však jednoriadkový enter a menšie rozmery smerových šípok. V oboch prípadoch by určite bolo miesto, aby tieto klávesy boli priestorovo výraznejšie, ale nanešt'astie sa tak nestalo. Na klávesnici nájdete aj rýchlu vol'bu pre zmenu profilu chladenia (Silent, Performance a Turbo) a rýchly prístup do aplikácie Armoury Crate. Trackpad patrí k jedným z najpríjemnejších s akými som na Windows notebookoch mohol pracovat'. Je z príjemného materiálu a prsty po ňom l'ahučko kĺžu. Je vel'mi presný a pri práci s ním nevznikali takmer žiadne t'ažkosti. Takmer preto, lebo na trackpade sa nachádza aj dost' nevhodne umiestnené softwarové tlačidlo pre numlock. Pri práci s notebookom bez myši sa vám bude často stávat', že zavadíte o toto tlačidlo a nechtiac spustíte softwarovú numerickú klávesnicu. V tomto prípade by som radšej uvítal toto tlačilo v hardwarovej forme ako súčast' rozloženia klávesnice. Telo notebooku spolu s klávesnicou zdiel'ajú podsvietenie, ktorým sú prepojené ako siamské dvojčatá. Je škoda, že sa nedá jednotlivo vypnút' bud' pre jednu, alebo druhú časť. Ak chcete, aby vám svietila klávesnica, budete sa musiet' zmierit' aj s podsvietenou podstavou, čo sa nie vždy musí hodit', predovšetkým pri večernej práci.

Rozmery a váha

Asus ROG Strix Scar III v 15,6 palcovej verzii má 360 x 24,9 x 275 mm, laptop teda nie je privel'mi masívny. Ak sa chystáte notebook často prenášat', pripravte sa na to, že vám spolu s nabíjačkou v taške zat'aží plece váhou 3220 g, z čoho samostatný notebook činí 2410 g. Jednoduchou matematikou sa potom prepracujeme k tomu, že rozmernejší adaptér (180 x 80 x 30 mm) váži niečo vyše trištvrte kila, alebo presne 810 gramov. Nabíjací adaptér, na ktorom mimochodom tiež nechýba logo ROG, má výkon 230 wattov a nabit' notebook na plno (v nečinnom stave) mu potrvá približne hodinu. Ak je do nabíjačky pripojený prívodný kábel, tak sa môžete tešit', po ich absolútnom rozvinutí, na trojmetrovú vzdialenost'. Nebude teda nevyhnutné, aby bola zásuvka ihned' pri vás.

Výdrž batérie

Vyhl'adávanie pripojenia do elektrickej siete sa stane s ROG Strix Scar III vašou rutinou. Výdrž batérie na jedno nabitie je nevýrazná, ale to sa dá pri tomto výkone očakávat'. Štvorčlánková batéria ponúka kapacitu 66 Wh. Pri kancelárskej práci v režime Silent sa dostanete na tri hodiny a pri hraní počítajte, že notebook „l'ahne" už po hodinke. Pri prenášaní notebooku určite rátajte s tým, že v taške si budete musiet' rezervovat' miesto aj pre adaptér.

Príbeh o troch USB portoch a Keystone

Je na čase prejst' si aj pár technických detailov a začneme rozhraním. Herný notebook Asus ROG Strix Scar III, má na l'avej strane tela 3,5 mm audio jack a tri USB porty typu 3.1, to sú zároveň aj jediné vel'ké USB vstupy, ktoré na celom notebooku nájdete. Naozaj sú len tri a naozaj sú všetky na l'avej stene. Štyri porty by boli málo a tri sú vel'mi málo. Do notebooku zapojíte hernú myš, USB slúchadlá, nedajbože externú klávesnicu a skončili ste. Ak budete popri tom všetkom chciet' ešte skopírovat' nejaký dokument na flashku, tak budete musiet' robit' kompromisy. Dá sa s tým zmierit' a v prípade, že použijete len spomenuté slúchadlá a myšku, tak máte teoreticky jeden port vol'ný. Škoda, minimálne jeden navyše by určite bodol. Ďalšou možnost'ou ako ušetrit' vol'né USB môže byt' pripojenie periférií pomocou Bluetooth vo verzii 5.0. Vytrhnút' z biedy vás môže tiež vstup pre USB-C na zadnej stene, ktorým však notebook nenabijete. Zadná časť' oplýva teda ešte vstupom pre nabíjanie, nachádza sa tu tiež HDMI pre externý monitor a ethernet zabezpečí pevnú siet'ovú komunikáciu. Neodmyslitel'ná súčast' je WiFi vo verzii 802.11ac, nechýba teda podpora 5 Ghz sietí a spätná kompatibilita s 2,4 Ghz. K WiFi musím ešte dodat', že reklamovaný o 30% väčší dosah som naozaj spozoroval. WiFi má dobrú citlivost' a väčšia vzdialenost' od smerovača nebude robit' problémy s odozvou. Pravá strana je takmer prázdna a nájdete tu len „dieru" pre fyzický bezpečnostný kl'úč Keystone. To je novinka od Asusu. Ak tento kl'úč využívajúci NFC technológiu zasuniete do pomerne vel'kej zásuvky, laptop ožije tajomnou zvučkou, klávesy

sa rozblikajú a vy dostanete prístup do trinástej komnaty. Keystone vám umožní pristupovat' do takzvanej Shadow Drive, čo je vlastne skrytá partícia na disku, ku ktorej máte prístup len s týmto kl'účom.

Musíte mat' tiež vytvorené Asus konto, aby všetko fungovalo ako má. Zaujímavá technológia, ktorá umožní ukryt' potenciálne citlivé informácie. Dávat' pozor si budete musiet' potom len na to, aby ste kl'úč nestratili. Dá sa vložit' do značne vel'kej gumenej kl'účenky, ale samé o sebe nemá žiadne malé pútko, ktorým by ste ho pripevnili napríklad ku kl'účom. Takmer by som zabudol spomenút' dva 4-wattové reproduktory, ktoré sa nachádzajú vo vrchnej časti podstavy a na reproduktory v notebooku hrajú naozaj obstojne. Kvalitu mierne prebíja hlučnost', ale na pozretie filmu, či občasné vypočutie hudby môžu byt' fajn. Nebude to však vašou prioritou a ak si hudbu vyslovene vychutnávate, určite dáte prednost' kvalitným slúchadlám. Tie sú napokon aj na hranie najlepšie.

Inteligent „Noisy" Cooling & Armoury Crate

Inteligentné chladenie je poprednou vlastnost'ou rady notebookov ROG. Označenie „Inteligent Cooling" si laptop skutočne zaslúži a to, že sa ním pýši, nie je len reklamný t'ah. Chladenie je naozaj na pokročilej úrovni v zmysle účinnosti. Teploty pri stopercentnej zát'aži procesora aj grafickej karty sa držali na úrovni 85 °C v prípade CPU a GPU sa pohybovala približne na 80 °C. Chladenie je inteligentne vyriešené systémom prietoku vzduchu, ktorý vteká cez klávesnicu a teplý vyfukuje zadnou čast'ou. Pri hraní vás nebude otravovat' žiadne horúce miesto pod rukami, teplota šasi sa drží na príjemnej úrovni. Chladenie je teda efektívne, ale v Turbo režime, ktorý je nutný pre najlepšie výsledky, aj hlučnejšie. Vtedy dosahuje hodnotu hlasitosti okolo 56 decibelov. Nebudete teda potrebovat' chrániče sluchu, ale vetráčiky v najvyšších otáčkach sú zretel'nejšie, ako by bolo vhodné. Naopak poteší ich absolútna inaktivita pri Silent režime, kedy si notebook len občas „odfúkne". Inak je chladenie nečinné a ROG Strix Scar III si vystačí v tomto prípade aj s tým pasívnym.

Špecifickým elementom ROG laptopov je ich aplikácia Armoury Crate, cez ktorú si môžete menit' režimy chladenia, pozorovat' teploty a činnost' komponentov. Tiež ponúka aj prehl'ad režimov podsvietenia, kde sa môžete pohrat' s farebnými variáciami na RGB gamute. Ponúkne aj vyčistenie cache pamäte, či novinky z herného diania. Cez túto aplikáciu pristupujete aj do svojho Asus konta a Shadow Drive po zasunutí bezpečnostného Keystone. Poteší tiež prítomnost' mobilnej appky, cez ktorú si môžete menit' režimy chladenia na dial'ku.

Hranie bez kompromisov

Tento odstavec som chcel pôvodne začat' tak, že použijem nejakú formulku o nudných číslach. Ale poviem vám, ak ste aspoň trocha technicky zdatní, tieto čísla vás nebudú nudit' ani na chvíl'u. Celej zostave kral'uje procesor Intel Core i7 9750H so šiestimi fyzickými jadrami. Najmodernejšia deviata generácia Intel procesorov je známa aj pod označením Coffe Lake.

Označenie H v názve naznačuje najvýkonnejší typ procesorov pre notebooky, zároveň sú však aj najväčšími žrútmi. Procesor pracuje na základnej frekvencii 2600 Mhz a v booste sa vyšplhá na 4500 Mhz, cache pamät' má 12 MB a procesor „zožerie" 45 W. Odl'ahčovat' jeho prácu bude 16 GB RAM typu DDR4, ktorá pracuje na frekvencii 2666 Mhz. Skôr ako sa dostaneme k najsladšiemu bonbóniku herného notebooku, spomeňme si ešte na ukladací priestor, ktorý zabezpečuje rýchly SSD disk typu M.2 o kapacite 512 GB, čo znamená, že celkovo dostupných pre vašu prácu bude 475 GB. Miesto na hry má na starosti sekundárny 1TB SSHD. Asus ROG Strix Scar III s označením G531GW-AZ015T, ktorý sme dostali na odskúšanie ponúka takmer najvyššiu dostupnú výbavu, v tej najdrahšej potom nájdete procesor i9 a 32 GB RAM.

Ich spoločný činitel' je grafická karta RTX 2070. Tá ponúka, prekvapivo, takmer identické hrubé parametre aké poznáme z desktopu - 8 GB VRAM typu GDDR6, frekvenciu jadra 1215 – 1440 Mhz (boost), rýchlost' pamäte 14000 Mhz a šírku pamät'ovej zbernice 256 bitov. Oproti desktopovej verzii však zaostáva vo výkone o približne 10-35 %.

Ked' už som načrtol výkon, tak si pod'me povedat' to najdôležitejšie – výsledky v hrách. S týmto laptopom prakticky nenatrafíte na žiadny háčik týkajúci sa plynulosti hrania. Nebudete mat' problém vychutnat' si na najvyšších nastaveniach akýkol'vek moderný titul. S výnimkou horšie optimalizovaných hier, ako je napríklad Assassin´s Creed: Odyssey. Ak sa teda rozhodnete investovat' do tohto herného notebooku v hodnote ojazdeného auta, nebudete sa musiet' bát' výrazných kompromisov pri hraní. Napokon, na to bol stvorený.

Famózny displej vás bude rozmaznávat'

S novými hrami teda problém nebude, ale čo tie staršie alebo menej náročné? Pri takom CS:GO predsa potrebujeme čo najviac FPS, o chaotickom Fortnite nehovoriac. ROG Strix Scar III nebude mat' najmenší problém pri týchto hrách dosiahnut' naozaj vysoké čísla. K priblíženiu sa k dokonalosti však potrebujeme všetky tie snímky za sekundu aj vidiet'. ROG Strix Scar III disponuje úžasným 240-hercovým Full HD displejom, ktorý má odozvu 3 ms. O verné podanie farieb a dobré pozorovacie uhly sa postará technológia IPS.

Stopercentné pokrytie farebného spektra sRGB zabezpečí verné farby a displej tak bez hanby poslúži aj na úpravu fotografií. 240 Hz znamená pozorovatel'ných 240 fps. Ale uvidíte ich niekedy? Vyžmýkat' totiž z novších hier také množstvo snímok nemusí byt' úplne sranda. A že ani nebola. Aby som sa priblížil dokonalosti, bol som nútený znížit' detaily v Counter Strike: Global Ofensive na úplné minimum a rozlíšenie na 720p. Za týchto

okolností sa hra šplhala na hornú hranicu pozorovatel'nej škály monitora, teda cca 180 – 230 fps. Ak si potrpíte na super rýchlu plynulost' hry, je to možné, ale budete musiet' robit' ústupky v kvalite.

No a pre tých, ktorí sa nechcú obmedzovat' v grafike – CS:GO dosahuje na tejto zostave v natívnom rozlíšení, na najvyšších detailoch, stabilných cca 100 fps. Fortnite je na tom po najnovšej vel'kej aktualizácii o niečo horšie. Čím pravdaže nechcem povedat', že hra je nehratel'ná, ale ak chcete plynulé hráčske orgie, môže tu byt' už problém a na vysnívaných 240 snímok za sekundu rovno zabudnite. Na nízkych nastaveniach si však môžete dopriat' 130 – 150 fps bez akýchkol'vek problémov. A na tých najvyšších sa framerate drží na hodnote okolo 90.

RTX ON – FPS OFF

Zahod'me na chvíl'u sen o dokonalosti rýchleho snímkovania za sekundu. Zapíname totiž RTX. Nová technológia Ray Tracingu v reálnom čase vám je už určite povedomá, aj ked' NVIDIA s ňou prišla na trh len pomerne nedávno. Iba v rýchlosti zhrniem, že tento mechanizmus má na starosti reálne správanie svetla po odraze od predmetu. Výsledok je naozaj fascinujúci, ale technika naň ešte nie je celkom pripravená a nie nadarmo sa hovorí – RTX ON – FPS OFF. Takže vypnime nachvíl'u FPS a pod'me si užívat' kvalitu zobrazenia. Hier podporujúcich túto novinku je stále pomenej. Na vlastnej koži som mal možnost' vyskúšat' Metro: Exodus a novinku Control. Prvá menovaná dosahuje v otvorenom svete približne 45 fps na Extreme nastavení s RTX: ON. Z času na čas snímkovanie poklesne aj na 35 fps v závislosti od diania v hre, to je však minimum, ktoré musíte pretrpiet'. Control zvláda RTX na ultra nastavení s približne 45 snímkami za sekundu.

Záverečné hodnotenie

Asus ROG Strix Scar III napriek zopár drobným neduhom potvrdzuje svoje miesto na tróne kráľa herných laptopov aj v pätnást'palcovej uhlopriečke. Dopomáha mu k tomu perfektný výkon a fakt, že na našom trhu vo svojej cenovke prakticky nemá konkurenciu. Svoju kvalitu spečat'uje dobre vyriešeným, aj ked' hlučnejším, chladením a dych berúcim 240 hercovým displejom.

U mňa sa nestretol s pochopením fakt, že mu absentuje webová kamera a iritujúci jednoriadkový enter. Nie sú to však zásadné veci, ktoré by rozhodovali o tom, že si ho nekúpite. V tom najdôležitejšom, teda v hraní, Asus ROG Strix Scar III dominuje a nenechá vás v štichu.

Martin Rácz

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	2 399€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- hlasitost' ventilátorov v režime Turbo
+ inteligentné chladenie	- absencia webovej kamery
+ famózny displej	
+ výkon	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Fractal Design Meshify S2 TG

SPOJENIE TOHO NAJLEPŠIEHO Z RÁD DEFINE A MESHIFY

Švédska značka Fractal Design je obl'úbenou stálicou množstva počítačových nadšencov, ktorých si doteraz úspešne získavala či udržiavala strohým, no moderným dizajnom, praktickým riešením komplikovaných problémov a dôrazom na dostatočnú funkčnost' pred krásou. Novú generáciu série Define sme už mali možnost' vyskúšat', ako v podobe modelu R6, zameraného najmä na používatel'ov, ktorí potrebujú vel'a diskov, tak aj S2, ktorý je perfektne pripravený na najrôznejšie možnosti vodného chladenia. Oba varianty sa nám pozdávali a nenašli sme na nich žiadne do oči bijúce chyby, no jednu vec treba uznat'. Pokial' je na skrinke predné čelo riešené plným kusom plastu a skrinka môže „dýchat'" iba cez menšie, na boku umiestnené výrezy, nie je možné využit' jej plný potenciál. Preto prišli vo Fractal Design so zaujímavým kompromisom, spojením vel'kosti a vnútorného rozloženia série Define S2, spolu s viacerými vychytávkami rady Meshify. A vznikla tak skrinka s menom Meshify S2.

Fractal Design Meshify S2 je rovnako ako Define R6 a S2, vyrábaná vo viacerých prevedeniach, ktoré sa týkajú hlavne farebných kombinácií. V ponuke je čisto čierna verzia s priehl'adným sklom, čierna s mierne zatmaveným sklom, biela s pár vnútornými prvkami v čiernej a dokonca aj čierna verzia bez priehl'adnej bočnice. Fakt, že takmer všetky modely Meshify S2 ponúkajú bočnú stenu z temperovaného skla, je však plne pochopitel'ný, nakol'ko ciel'ovou skupinou týchto skriniek sú zákazníci, ktorí si budú do počítaču s najväčšou pravdepodobnost'ou inštalovat' zákazkové vodné chladenie, ktoré nie je iba na znižovanie teplôt procesora a grafickej karty či kariet, ale aj na efektný výzor, ktorým sa predsa treba pochválit'. Mat' ale možnost' vybrat' si aj nenápadný kúsok je vždy vítané.

Obal a jeho obsah

Skrinka je dodávaná v štandardnej, hoci mierne rozmernejšej kartónovej škatuli, na povrchu ktorej sa nachádza jednoduché zobrazenie celej skrinky a jej možností upravenia podl'a vašich predstáv. Vnútri je už samotná skrinka, chránená z vrchnej a spodnej strany polystyrénom. Opät' by som uvítal, keby bola strana s bočnicou z tvrdeného skla chránená aj mäkkou penou, no balenie vyzerá byt' dostatočne robustné, aby prežilo aj menej opatrné kuriérske služby. Po vytiahnutí skrinky z kartónu, odstránenia polystyrénových nárazníkov a zvlečenia plastového vreca, ktoré produkt chráni proti nechceným odreninám pri prevoze, už svetlo sveta uzrie zaujímavo vyzerajúci povrch v matne čiernom prevedení. V balení sa nachádza samozrejme aj brožúrka s návodom a takisto väčšia krabička so všetkým potrebným aj

nepotrebným príslušenstvom, ktorú vo Fractal Design šikovne ukrývajú do držiaku 3.5 palcových harddiskov na zadnej časti vnútornej steny skrinky.

Prvé dojmy a spracovanie

Ako som už napísal, skrinka Meshify S2 zdiel'a základné rozloženie aj rozmery so svojimi bratmi z rady Define S2, takže je rovnako masívna. Meshify S2 si tak svoje miesto stále nájde najmä u l'udí, ktorí majú doma dostatok miesta a ktorí sa nemusia snažit' natesnat' čo najviac vecí do malého priestoru. Čo sa týka kvality a materiálov, je stále na prvý pohl'ad a pocit jasné, že ide o prémiový produkt. Povrchy a diely perfektne lícujú, nikde nič nevŕzga ani sa nikde neskrývajú žiadne ostré hrany. Aj prázdna skrinka má vcelku úctyhodnú váhu, čo len vypovedá o robustnosti a dbaní na dlhú životnost'. Vel'a váhy však tentokrát nepridáva tol'ko obl'úbený zvukotesný materiál, ktorý vo Fractal Design zvyknú používat' na všetkých väčších paneloch svojich prémiových skriniek. To je však pri skrinke, ktorá má ponúkat' čo najlepšiu priedušnost' plne pochopitel'né.

Rozvrhnutie

Vnútornému rozvrhnutiu skrinky Meshify S2 nie je v praxi čo vytknút'. Pokial' teda hl'adáte vel'kú skrinku určenú primárne pre výkonné komponenty, ktoré bude treba poriadne chladit' za pomoci vodného chladenia. Meshify S2 je v praxi to isté ako Define S2, takže ponúka krytý tunel, v ktorom sa ukryje zdroj aj nespratné káble. Pravá strana skrinky je prázdna a pripravená na jeden či dva rezervoáre vodného chladenia. Odstránením modulárneho systému na uchytenie diskov použitom pri modeli R6 sa pozície na 3.5 palcové HDD prest'ahovali na zadnú stranu skrinky, no už sa ich tam tol'ko nezmestí. Bežnému hráčovi aj náročnejšiemu používatel'ovi by však 3 pozície na 3.5" HDD a dve pre 2.5 palcové HDD/SSD na zadnej strane mali postačit'.

Tunel stále nie je jednoliaty, ale dá sa z jeho prednej strany odstránit' kryt, vd'aka čomu Meshify S2 ponúka podporu až 360 mm radiátorov nielen hore, ale aj v prednej časti. Rovnako príjemná ako široká podpora radiátorov je stála prítomnost' špeciálneho ovládača na zadnej strane dosky, vd'aka ktorej je možné napájat' a ovládat' až 6 ventilátorov s 3-pin konektorom a 3 PWM ventilátory. Skrinka je tiež pripravená na vertikálne uchytenie grafickej karty alebo iného PCIe zariadenia, no pre jej využitie je potrebné dokúpit' si súčiastku menom Fractal Design Flex VRC-25. Možnosti manažmentu, vedenia a ukrývaniu káblov, aby skrinka vyzerala rovnako dobre zozadu ako spredu, má Fractal Design stále v malíčku.

Meshify S2 podobne ako Define S2 nanešt'astie neponúka otváratel'né predné dvierka, ktorých nastavitel'né pánty a prístup ku 5.25 šachte boli na modeli Define R6 vel'mi zaujímavé pre majitel'ov DVD/Blu-Ray mechaník a iných špecializovaných ovládačov či panelov. Krok s dobou však treba držat' a DVD mechaniky sú pomaly ale isto na ústupe. Na rozdiel od USB-C pripojenia, ktorým, našt'astie, popri dvojici USB 3.0 konektorov Meshify S2 disponuje. Na záver, rovnako ako Define S2 či Define R6, má Meshify S2 stále perfektne vyriešené možnosti filtrovania prachu, od naozaj

dlhého a jednoducho odnímatel'ného filtra na spodnej strane, cez filter prednej časti až po ModuVent systém na vrchu, ktorý však oproti Define S2 a R6 prešiel zmenou. Pri Define S2 a R6 bol vrchný kryt z plného kusu kovu a v ňom uloženého filtra, ktorý sa dal následne oddelit'. Meshify rovno ponúka perforovaný kov so zabudovaným filtrom a od výroby tak ničím neobmedzuje prúdenie vzduchu cez potenciálne ventilátory alebo rovno radiátor. Ked' sme porovnávali rozdiely medzi skrinkami Define S2 a R6, išlo hlavne o zmeny vo vnútornom rozložení a zbežným pohl'adom na vonkajšiu stavbu by od seba nebolo jednoduché tieto dve skrinky odlíšit'. Ked' som však vedl'a seba porovnával Define S2 a Meshify S2, išlo o úplný opak. Všetko vnútri je na vlas rovnaké a hlavné zmeny sa týkajú čelnej strany skrinky a vrchného krytu.

Možnosti chladenia

Fractal Design Meshify S2 v možnostiach chladenia stále patrí ku špičke, hoci sa už na trhu objavujú aj podobne schopné kúsky od konkurencie. Nielen vd'aka svojmu vnútornému rozloženiu pripravenému na tie najlepšie komponenty vodného chladenia, ale, vd'aka svojim väčším rozmerom, aj po stránke kompatibility s radiátormi. Do prednej časti sa zmestia až 280 mm, alebo vd'aka odnímatel'nej časti tunela ukrývajúceho zdroj, aj 360 mm radiátory. Vd'aka prihliadnutiu na vodné chladenie nebude problém nainštalovat' aj širšie radiátory aj v push-pull konfigurácií. Hore sa zmestia radiátory od vel'kostí 120/140 mm až po naozaj vel'ké kúsky o celkovej dĺžke 420 mm. A pokial' by vám tieto všetky možnosti stále nestačili, radiátor sa zmestí aj dole a to až do rozmerov 240/280 mm. Jednoduché a účinné možnosti chladenia sú jednoducho pri tejto skrinke na prvom mieste. Možno aj vd'aka tomu je Meshify S2 dodávaná priamo z výroby s trojicou 140 mm ventilátorov Fractal Design Dynamic X2 GP-14.

Zhrnutie

Meshify S2 úspešne nadväzuje na predošlé počiny spoločnosti a je vel'mi dobrou ukážkou, ako spojit' dva mierne odlišné produkty do jedného. Vd'aka skvelému rozvrhnutiu a väčšiemu prihliadnutiu na nebránené prúdenie vzduchu bude skvelou vol'bou pre hráčov aj bláznov do taktovania. No, Meshify S2 nie je úplne bez chybičiek krásy. Spojenie dobrých vlastností iných kúskov je fajn a o praktickosti či striedmom dizajne Meshify S2 nie je prečo pochybovat', no konkurencia sa pomaly či rýchlejšie hýbe dopredu, a preto nie je pre svoju cenu úplne tým najlepším riešením. No pokial' ste fanúšikom spoločnosti Fractal Design a kvalitných produktov, nie je dôvod vás od tohoto modelu odhovárat'.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Fractal Design	110€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ stále kvalitné prevedenie	- neotvárateľné predné čelo
+ skvelá pre prúdenie vzduchu	
HODNOTENIE:	★★★★☆

tipy na **vianočné darčeky** pre |

Manželku

Mamu

Otca

Kamaráta

Frajerku

Syna

ďalšie výsledky (28)

UŽ NERIEŠ!
Daj voucher do kina

Viac na: cine-max.sk

CINEMAX

RECENZIA
HARDWARE

AORUS FI27Q-P

KEĎ SA SKVELÝ OBRAZ SPOJÍ S ČISTÝM ZVUKOM

Vo svete počítačového hardvéru a komponentov nie je také bežné, ked' sa spoločnost' primárne zameriavajúca na jednu časť portfólia, rozhodne vstúpit' aj do, pre ňu doposial', neprebádaných vôd. Nie vždy sa to podarí, nakol'ko dobehnúť know-how konkurencie a hlavne presvedčenie potenciálnych záujemcov o kvalitách svojich produktov je ovel'a t'ažšie, ako už know-how a nejaké meno mat'. V Gigabyte sa však očividne nezl'akli všetkých týchto výziev, a preto za posledný rok aj niečo expandovali do viacerých segmentov od trhu s pamäť'ami, cez SSDčka až po monitory. Prvý, naozaj podarený kúsok s menom AD27QD sme si v redakcii naozaj obl'úbili, takisto ako jeho nástupcu FI27Q, ktorý zvýšil hertze na 165. Jediná vec, ktorá nám možno chýbala, bola trochu väčšia zmena, trochu viac funkcií, či nejaký viditel'nejší pokrok. A práve preto je tu aj verzia FI27Q-P.

Gigabyte, aj so svojou prémiovou značkou Aorus, toho má v ponuke naozaj dost'. Stálicami na pultoch predajní sú matičné dosky, grafické karty, notebooky, herné kreslá či d'alšie periférie. Stále bežnejšie je však vidno aj SSD disky, RAM-ky, či práve monitory.

A to nielen v ponuke predajní, ale logicky už aj v herných zostavách a hráčskych obydliach. Z môjho okolia sa pre novú ponuku produktov Gigabyte a Aorus rozhodol už vcelku vel'ký počet l'udí a myslím, že sa im nemožno čudovat'.

Pomer kvality, ceny a výkonu je pri týchto produktoch vo väčšine prípadov vel'mi priaznivý a tiež poteší možnost' vyberat' si medzi lacnejšími Gigabyte produktami so základnou funkcionalitou, či prémiovejšími, no drahšími Aorus modelmi. Tak je to aspoň pri grafických kartách, matičných doskách, či SSD-čkach. Monitory sa držia výlučne značky Aorus, a preto je pri nich potrebné čakat' síce vyššiu cenovku, no maximálnu funkcionalitu a skvelý výkon. Od príchodu prvého, naozaj prémiového a pritom stále cenovo dostupného modelu AD27QD ubehol takmer rok a v Gigabyte sa teda rozhodli pre menšie, či väčšie osvieženie.

Model FI27Q sme už mali možnost' otestovat' a tentokrát sme dostali možnost' pozriet' sa na jeho, o čosi drahšieho, no dvoma vylepšenými funkciami vybaveného brata FI27Q-P. Pokial' ste už čítali recenziu na FI27Q, bude vám väčšina textu známa, nakol'ko sú oba modely po stránke tela, kvality prevedenia a základných funkcii totožné. No d'alej v recenzii je odstavec zaoberajúci sa dvoma najväčšími vylepšeniami, ktoré -P model ponúka a ich porovnanie s predošlou verziou.

Obal a jeho obsah

Monitory sú, napriek, či možno práve svojimi stále väčšími rozmermi a väčšími obrazovkami, jednými z najkrehkejších počítačových komponentov. Preto ich treba pri prenášaní z obchodu alebo priamo z výroby, dostatočne chránit' a je fajn vidiet', že na to v Gigabyte stále myslia. Krabica, ktorá ku mne dorazila bola aj na 27-palcový monitor prekvapivo vel'ká a vcelku masívna. Po otvorení obalu som však pochopil jej väčšie rozmery, nakol'ko vo svojom vnútri ukázala naozaj robustný sendvič z polystyrénu, v ktorom bol bezpečne uložený na jednej strane monitor s káblami a spodnou časť'ou podstavca a na druhej hlavný mechanizmus stojanu, ktorý tentokrát nie je pripevnený k monitoru už pri preprave. V balení sa ešte nachádza zbierka káblov (USB pre USB HUB, DisplayPort, HDMI, napájací kábel) a samozrejme ešte brožúrky a plastový dielec na lepší manažment káblov, ktoré by inak mohli visiet' hráčom nad klávesnicou. Inštalácia do funkčného stavu, čo znamená pripevnenie spodnej časti stojanu, stále vyžaduje skrutkovač (nezáleží či krížový, alebo plochý), no nemyslím si, že by práve táto skutočnost' mala byt' pre niekoho problémom a zbytok pozostáva už len z pricvaknutia stojanu k panelu monitora.

Základná funkcionalita a konektivita

Správny monitor nie sú iba silné parametre a pekný dizajn, no mal by ponúkat' aj nejaké tie možnosti ergonómie. Minimom, ktoré niektoré lacné kúsky stále nespĺňajú, je aspoň možnost' nastavit' výšku monitora. Aorus FI27Q je v tomto našť'astie rovnako šikovný ako jeho predchodca AD27QD. Výšková nastavitel'nost' (13 cm hore či dole), natáčanie do strán (20 stupňov doprava aj dol'ava) aj možnost' naklonit' si monitor (5 stupňov k sebe a 21 stupňov od seba) sú stále prítomné. Rovnako tak aj funkcia otočenia displeja o 90 stupňov a možnost' používat' ho vertikálne. Takže stále palec hore za vel'mi dobre zvládnuté možnosti prispôsobenia. Po stránke pripojitel'nosti na spodnej strane je na FI27Q všetko tiež po starom – 3.5 mm Jack na slúchadlá, druhý Jack na mikrofón, dva HDMI porty, DisplayPort, hrubé USB 3.0 na prepojenie s počítačom, dvojica USB 3.0 na pripojenie periférií, či schopné nabíjat' zariadenia a na záver aj štrbina pre zabezpečenie Kensington zámkom. Po pripojení monitora USB káblom k počítaču je naň možné nainštalovat' nový firmvér či uložit' si z neho svoje špecifické nastavenia, čo je určite vel'ké plus pre l'udí, ktorí často striedajú počítače alebo majú naozaj špecifické preferencie, o ktoré by sa báli prísť'.

Parametre a funkcionalita

To najdôležitejšie na dobrom monitore nie je jeho značka, výzor pri pohl'ade zozadu, ergonómia a teoreticky to nemusia byt' ani jeho rozmery, hoci tie už zohrávajú väčší faktor pri výbere toho správneho kúsku. Nie, to najdôležitejšie sú samozrejme jeho parametre, technológie použité pri jeho výrobe a funkcionalita.

Môžem vcelku spokojne zhodnotit', že model FI27Q si zachoval všetko správne a pre hráčov potrebné od svojho predchodcu a v jednom smere priniesol aj vylepšenie. FI27Q teda stále ponúka – 27" IPS panel s QHD rozlíšením (2560 x 1440 pixelov), plnohodnotnou 10 BIT farebnost'ou, 95% pokrytím farebného spektra DCI-P3, 1ms odozvou, VESA HDR 400 certifikátom a ako bonus aj podporou AMD FreeSync. Po novom však už nie je obnovovacia frekvencia, v dnešnej dobe už bežnejších 144Hz, ale stúpla na 165Hz.

Tak ako som písal pri AD27QD, tak musím aj pri tomto kúsku povedat', že spomínané parametre, funkcie a technológie nie sú samé o sebe príliš zaujímavé. No ked' sa spoja v jednom produkte, tak už je čo povedat'. 27-palcový displej je stále skvelou vol'bou, ani primalý aby naňho museli hráči žmúrit' a pritom nezaberie celý stôl. Použitá technológia zobrazovania menom IPS a 10 BIT farebnost' znamená skvelé podanie farieb a pozorovacie uhly, čiže na tomto monitore by nemal byt' problém nielen hrat', ale potenciálne by

na ňom mohli pracovat' aj profesionáli pri strihaní videa či upravovaní fotiek. QHD, teda 1440P, inak 2K, či laickejšie povedané jednoducho rozlíšenie 2560 x 1440 pixelov je skvelým kompromisom medzi 1080P panelmi nenáročnými na hardvér a krásami menom 4K. Na poriadne hranie v 4K rozlíšení je stále nutné míňat' viac ako 1000 eur na tie najvýkonnejšie grafické karty, zatial' čo 2K už zvládnu aj karty vyššej strednej triedy od NVIDIE, či RX 580/590 od AMD. Vysoká obnovovacia frekvencia a 1ms odozva sa pri IPS paneloch objavuje stále častejšie, no pri lacnejších monitoroch sú tieto čísla často dosahované na úkor kvality zobrazovania.

Viacero výrobcov monitorov už schytalo určitú dávku kritiky za avizovanie 1ms odozvy či vysokých obnovovacích frekvencií, no v reálnom svete ich bolo možné dosiahnut' len po pretaktovaní monitorov či zapnutí špeciálnych režimov, po ktorých sa na nich začali objavovat' artefakty alebo iné neduhy spájané s rýchlym vypínaním a zapínaním pixelov. Pri FI27Q som si našt'astie nijaký z týchto nedostatkov nevšimol, avšak d'alšie pretaktovanie, nad výrobcom udávaných 165Hz, nebolo možné a vyústilo len do hlášky „Out of range", teda „Mimo rozsahu", či rovno čiernej obrazovky s návratom do normálu po pätnástich sekundách.

Kvalitný IPS panel sa však nezaprie, napríklad aj zakomponovaním bonusu pod skratkou HDR. High Dynamic Range trochu komplikovanejšie znamená, že panel svojimi parametrami spĺňa minimálne požiadavky jasu, kontrastu a schopnosti stlmit' pixely a ukázat' čiernu farbu. Hoci sa v týchto schopnostiach nevyrovná OLED displejom, schopným stlmit' jas priamo na úrovni pixelov, je rozdiel medzi bežným LCD a LCD s podporou HDR naozaj viditel'ný aj vol'ným okom.

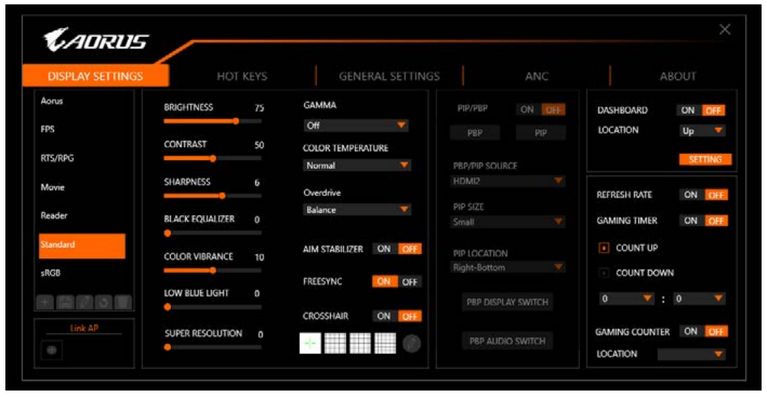
V jednoduchosti to znamená naozaj žiarivé farby, tmavú čiernu a vcelku vel'ký krok dopredu oproti bežným displejom. Aorus na tento panel obdržal certifikáciu VESA HDR 400, ktorá je síce ešte len vstupnou bránou do sveta HDR (d'alšie certifikáty sú HDR 500, 600, 1000 a HDR 400 TrueBlack+ 500 TrueBlack), no ako som už spomenul, je to krok správnym smerom na ceste za lepšími zážitkami z kvalitného zobrazenia.

„Iba" AMD FreeSync

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

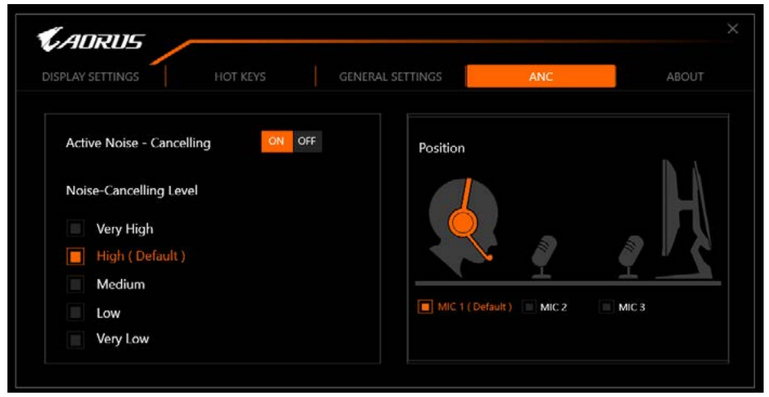
zobrazenie polovice snímku z novej scény v hornej polovici monitora a predošlej v spodnej. Problémom doteraz bolo, že hlavní hráči na poli grafických kariet, AMD aj NVIDIA, prišli s vlastnými riešeniami tohoto problému, ktoré však dlho neboli kompatibilné. Kvôli tomu si museli hráči snažiaci sa predíst'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

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



Vychytávky a softvér

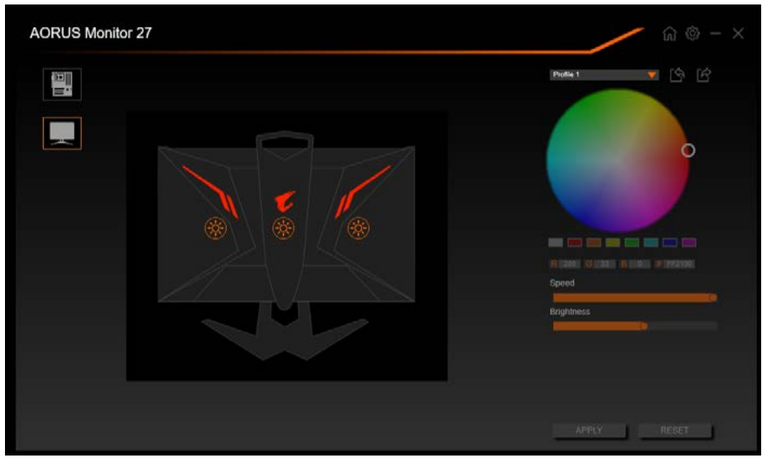
Okrem vel'mi slušnej nádielky po stránke základných parametrov a funkcionality sa takmer vždy produkty od Gigabyte/Aorus snažia ponúknut' všemožné vychytávky, ktoré hráčom dokážu ul'ahčit' život alebo ho urobia o čosi zaujímavejším. Aorus FI27Q, podobne ako aj iné „high-end" produkty zamerané na hráčov, ponúka RGB podsvietenie, a to na zadnej strane v tvare AORUS orla. Jeho ovládanie je jednoduché cez program RGB Fusion, ktorým sa dajú ovládat' aj všetky ostatné produkty značky Gigabyte. Logo vyzerá stále fajn a pokial' plánujete brat' monitor na LAN párty určite zaujme, no pre väčšinu hráčov asi, podobne ako pre mňa, nebude predstavovat' pridanú hodnotu, nakol'ko pri bežnom rozložení býva monitor priamo pri stene a nie je viditel'ný zozadu. Zbytok bonusovej funkcionality je však naozaj bohatý a pozostáva z viacerých, aj priamo do monitora zabudovaných, programov a funkcií. OSD, teda On-Screen-Display, v ktorom je možné nastavit' všetko správanie a vzhl'ad monitora nie je napríklad možné ovládat' len malým tlačidlom na spodnej strane, no vlastnosti sa dajú menit' aj za pomoci klávesnice a myši. Priamo na hráčov zamerané funkcie AIM Stabiliser, Dashboard, GameAssist 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 ale priznat', že osobne som si túto funkcionalitu pri hraní nijako nevšimol. Dashboard zase dokáže zobrazit' informácie o počítači, ako teploty procesora a grafiky či ich vyt'aženie, GameAssist využijú hráči na zobrazenie časomiery, stopiek, zameriavača či linky na správne zarovnanie viacerých displejov vedl'a seba nezávisle od hry či programu. Na záver disponuje monitor aj funkcionalitou PIP (Picture-in-picture) a PBP (Picture-by-picture), vd'aka čomu môžete jednoducho hrat' hru a pri tom pozerat' napríklad video sprievodcu alebo obl'úbený seriál priamo na jednom monitore.



Čo nové FI27Q-P priniesol?

Black Equalizer a funkcia ANC (Active Noise Cancellation) boli prítomné už na modeli FI27Q, no FI27Q-P prináša ich novú generáciu. Funkcia Black Equalizer, teda schopnost' vyrovnávania čiernej, vd'aka ktorej by mal byt' monitor schopný potlačit' čiernu bez zasiahnutia do svetlých častí obrazu a odkryt' tak napríklad protivníkov skrývajúcich sa v tieňoch znie na papieri vel'mi dobre.

A počas hrania niektorých hier som si ju aj celkom obl'úbil, no v iných zasahoval Black Equalizer do farieb a svetelnosti až príliš. Rovnako napríklad pri pozeraní filmov či videí, kde vytváral na obrazovke škaredé šmuhy šedej. Nový Black Equalizer svoju prácu zastal lepšie a hoci som ho stále pri bežnom fungovaní vo Windowse vypínal, si u mňa svoje miesto v hrách našiel častejšie. Tá hlavná hviezda večera je ale ANC 2.0, teda aktívne potláčanie hluku, ktoré funguje po pripojení slúchadiel do monitora. To dokáže FI27Q-P vd'aka smerovým mikrofónom zabudovaným priamo do tela monitora a ich inteligentnému počúvaniu okolitého hluku a zvukov. Vd'aka tomu zvládne potlačit' okolité hluky ako napríklad hučanie televízoru znejúceho z druhej miestnosti, či rozhovor l'udí v miestnosti a filtruje všetky nechcené zvuky okrem hráčovej reči, ked' práve rozpráva do mikrofónu. To znamená, že v hlučnejšom prostredí budú vaši spoluhráči lepšie počut' vaše slová. ANC som si vyskúšal už na predošlom monitore a výsledok bol príjemný, hoci nie svetoborný. Na FI27Q-P však bola moja reč krištál'ovo čistá a zrozumitel'ná aj pri skuvíňajúcej práčke dokončujúcej svoju čiernu mágiu žmýkania bielizne pár metrov za mojim chrbtom. Pokial' hrávate v hlučnejšom prostredí alebo sa vám už vaši hráči st'ažovali, že vám nie je dobre rozumiet', hoci máte kvalitný mikrofón, potom bude možno FI27Q-P riešením.



Zhrnutie

Hoci nebol Aorus FI27Q-P nijako prelomovým či revolučným produktom, aj tak sme si ho za jeho pomer ceny, parametrov a kvality naozaj obl'úbili. FI27Q-P zase raz zobral ten osvedčený recept a pridal k nemu pár d'alších vylepšení. Je síce mierne otázne, či sa príplatok okolo 30 eur nad bežný model oplatí. To si však už musíte zodpovedat' sami. Pokial' hrávate akčné hry s ostrými predelmi medzi svetlou hracou plochou a tieňmi, alebo hrávate multiplayer a komunikujete so spoluhráčmi za pomoci mikrofónu, potom je 30 eur navyše malá cena. Pokial' nie a stále chcete nadupaný monitor, je tu vždy základný model FI27Q.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	580€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Fractal Design Define Vector RS

ČO DOSTANETE SKRÍŽENÍM SKRINIEK DEFINE R6 A S2 VISION?

Švédsko. Mrazivé počasie, fjordy, hokej, Ikea. Avšak Švédsko je tiež domovom jedného z obľúbených výrobcov počítačových skriniek a príslušenstva - Fractal Design. Dizajn produktov z pera tejto spoločnosti v sebe takmer vždy spája funkčnosť s nenápadnosťou a jednoduchosťou používania, či už ide o chladenie, doplnky, alebo práve o skrinky. Trh s počítačovými komponentmi sa však stále vyvíja a posúva rozličnými smermi. Už dávno nestačí, aby boli iba funkčné a výkonné, ale musia aj dobre vyzerať a najlepšie aj ponúkať aspoň určitú formu podsvietenia. Ja veľkým RGB ošiaľom síce netrpím, no musím uznať, že pekne zladené svetielka dokážu aj z menej zaujímavého hardvéru urobiť výstavný kus. Vždy však budem dávať prednosť funkcionalite, výkonu a potenciálne nižšej cene, ako by som musel mať možnosť každú jednu súčiastku rozsvietiť ako vianočný stromček.

Skrinky od spoločnosti Fractal Design boli mojím obľúbencom pri testovaní aj pri skladaní počítačov na osobné účely hlavne vďaka tomu, že uprednostňovali striedmy dizajn, jednoduchosť inštalácie a prístupu a nesnažili sa horko-ťažko zaujať RGB LEDkami. V tomto názore však so mnou očividne nesúhlasila väčšia časť zákazníkov a Fractal bol preto trhom donútený ponúknuť aj verzie svojich skriniek s podsvietením. Naposledy sa u mňa zastavila skrinka S2 Vision, ktorá zobrala skvelé vnútorné rozloženie predošlých S2 modelov, pridala štvoricu RGB LED ventilátorov a temperované sklo sa nenachádzalo už len na jednom boku, ale pribudlo aj na druhom, vpredu a na vrchnej strane. Kvôli tomuto prevedeniu ale celkom nepríjemne stúpli teploty pri osadení výkonnejšieho hardvéru.

S2 Vision som si preto zvykol používať s vrchnou časťou v perforovanom prevedení a sklenený poklop ostal v krabici. Teraz sa však vo Fractal Design rozhodli skombinovať vizuálnu zaujímavosť tohto modelu s vnútorným rozložením, na aké si mohli fanúšikovia zvyknúť pri skrinkách z radu R6. Výsledkom je Vector RS, ktorého meno napovedá ako o jeho forme, tak určení. Samotné meno predstavuje prítomnosť ostrých uhlov a písmenká RS značia spojenie rád R (zameranej skôr na ticho a vzdušné chladenie) a S (určenej skôr pre milovníkov vodného chladenia). Akési spojenie toho najlepšieho z oboch svetov. Podarilo sa to však dizajnérom a technikom vo Fractal Designe?

Obal a jeho obsah

Na obale skrinky nie je takmer nič prekvapivé, hádam až na jeho váhu. Tradičná kartónová škatuľa na svojom povrchu ukazuje samotný dizajn skrinky, možnosti upravenia podľa svojich predstáv a pár základných informácií. Vnútri však čaká menšie prekvapenie, keďže v nej nie je iba samotná skrinka chránená z dvoch strán tvrdým polystyrénom, ale aj druhá, menšia kartónová krabica, ktorá ukrýva príslušenstvo. To sa skladá nielen z tradičných skrutiek, podložiek, úchytiek a R1 RGB ovládača, ale aj z vymeniteľného vrchného panelu, vďaka ktorému sa môžu majitelia rozhodnúť medzi nepriedušným skleneným a perforovaným panelom, pod ktorý je možné s pomocou prídavnej konzoly nainštalovať aj radiátor vodného chladenia.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení sa Vector RS ukazuje v plnej kráse, ktorej dominujú šikmé povrchy, tvrdené sklo a celkovo masívne rozmery, na ktoré si však už fanúšikovia Fractal Designu mohli zvyknúť. Vector RS je, rovnako ako ostatné skrinky z R a S rodiny, produktom pre ľudí, ktorí doma majú dostatok miesta a ktorí sa nesnažia vtesnať čo najviac vecí do malých priestorov.

Po stránke spracovania je zase raz Fractal Design na špičke, čo sa týka kvality a materiálov. Aj úplne prázdna skrinka je s váhou 11,6 kilogramov ťažšia ako niektoré moje funkčné počítače menších rozmerov, ale to zase raz vypovedá len o robustnosti tejto platformy a dbaní na dlhú životnosť zo strany Fractal Designu.

Vizuál a materiál

Striedmejšieho a neokázalého dizajnu, ktorý je pre tradičné Fractal Design skrinky akýmsi poznávacím znakom, sa pri Vector RS nedočkáte. Základ kovového šasi je stále postavený na platforme modelu Define R6, no vonkajšie panely prešli zmenou. Panel s konektormi sa presunul z prednej strany na pravý bok a skrinke po zapnutí dominuje programovateľný RGB LED pásik, ktorý ju akoby pretínal. Vector RS takisto stále ponúka okrem kvalitnej stavby aj nadmieru dobrú ochranu proti prachu. Prieduchy v prednom čele, spodná časť skrinky a aj vrchná časť (po výmene skleneného panelu za perforovaný) sú osadené prachovými filtrami, ktoré sa raz za čas oplatí vyčistiť.

Jedna z mála vecí, čo ma na Vector RS sklamala, sú nožičky, respektíve materiál, z akého sú vyrobené. Na prvý pohľad vyzerajú byť kovové, takže ma celkom prekvapilo, keď som si uvedomil, že ide o plast. Na druhej strane si uvedomujem, že nožičky na skrinke asi majiteľom nebudú obchytkávať náhodní okoloidúci. A pokiaľ vyzerajú dobre, príliš nezáleží na tom, z čoho sú vyrobené. Hlavne, že je vďaka nim skrinka o kúsok zdvihnutá a nebude sa do nej tak jednoducho zospodu nasávať prach.

Rozvrhnutie

Vector RS ponúka kryté „podpalubie", kde sa ukryje ako zdroj, tak drvivá väčšina káblov. Či už sú to tie zo zdroja alebo iné, ktoré prepájajú disky s matičnou doskou a iné komponenty. Veľmi dobre je riešená aj pravá strana skrinky, pretože tá pri modeloch takto veľkých rozmerov často zíva prázdnotou a pýta si napríklad rezervoár s pumpou zákazkového vodného chladenia. V R6-ke je pravá strana zakrytá kovovým krytom, za ktorým sa normálne ukrývajú disky. Ako som už však spomínal

modulárnost', celý tento kryt sa dá zo skrinky jednoducho vymontovat' a novo odkryté miesto môžu pokojne zabrat' aj komponenty vodného chladenia. Pokial' ho však necháte na mieste, je možné do skrinky osadit' až jedenást' (!) 3,5 palcových diskov a dva 2,5 palcové disky na zadnú stranu panelu držiaceho matičnú dosku. Inak skrinka ponúka všetky osvedčené vymoženosti moderných produktov. Od jednoduchej inštalácie zdroja vd'aka odnímatel'nej časti, na ktorú sa zdroj najprv pripevní, cez skvelé možnosti upratania káblov, ako do spodnej časti k zdroju, tak možnost'ou uchytit' káble o množstvo na to určených výstupkov, až po spomínané zakrytie pravej strany, ktoré sa ale dá jednoducho vymontovat'. Vd'aka svojim rozmerom ponúka Vector RS aj naozaj obrovskú kompatibilitu s radiátormi vodného chladenia.

Vychytávky

To, že Fractal Design Vector RS patrí do novej generácie skriniek, neukazuje iba moderný dizajn a naozaj inteligentné vnútorné rozvrhnutie skrinky, ale aj d'alšie možnosti, ktoré sú bud' už od výroby zakomponované, alebo ktoré si budú môct' záujemcovia dokúpit'.

Vel'ké plus, na ktoré som si pri nových skrinkách od Fractalu vel'mi rýchlo zvykol, je zabudovaný inteligentný ovládač ventilátorov, do ktorého sa dá zapojit' v tomto prípade až deväť ventilátorov (3xPWM, 6x3PIN), ktoré sa dajú následne ovládat' cez PWM priamo cez BIOS matičnej dosky alebo iný kompatibilný softvér.

Neexistuje totiž príliš vel'a matičných dosiek, ktoré by až deväť ventilátorov podporovali bez d'alších investícií, a mat' možnost' jedným kliknutím zmenit' skrinku z tichého spoločníka na maximálne monštrum na poli odstraňovania tepla bolo pri používaní naozaj príjemné. Príjemná je aj možnost' dokúpit' k skrinke sadu PCIe káblov ako napríklad Fractal Design Flex VRC-25, vd'aka ktorým je možné nainštalovat' grafickú kartu do matičnej dosky nielen horizontálne, ale aj vertikálne k sklenenému bočnému panelu, a ukázat' tak jej krásu v podaní ventilátorov či vodného chladenia.

Zhrnutie

Fractal Design Define Vector RS je odpoved'ou na prosby fanúšikov, ktorým sa páči moderný dizajn so svetielkami, ale aj inteligentné vnútorné rozloženie, dostatok miesta pre tie najrozličnejšie potreby, a prispôsobitel'nost'.

Keby mohli mat' skrinky Define R6 a Define S2 Vision diet'a (plus by sa do tohto vzt'ahu priplietla medzihviezdna lod'), tak výsledkom je definitívne Vector RS. Táto skrinka nie je najlacnejšia, ani neponúka ten najlepší prietok vzduchu či najfantastickejší dizajn. No pokial' nemáte obmedzený rozpočet (a budete na ňu mat' doma dost' miesta), ako kompletný balík ju môžeme vrelo odporúčat'.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Fractal Design	185€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ naozaj moderný dizajn	- mierne horší prietok vzduchu
+ zabudovaný ovládač ventilátorov	- absencia 5,25 šachty
+ zaujímavé doplnky	- prémiová cena

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Aorus X570 Master

PRE TÝCH NAJNÁROČNEJŠÍCH

Akokol'vek sa to niektorým zarytým fanúšikom modrého tímu (do ktorého som určitú dobu sám patril) nemusí páčiť, Ryzen procesory od spoločnosti AMD slávia naozaj veľké úspechy.

ZEN architektúra priniesla nielen vyšší počet jadier a s ním spojené lepšie výsledky v profesionálnych úlohách, ale aj výkon pri meraní jedného jadra je hodný rešpektu. K výkonným procesorom však treba aj správny základ, ktorý dokáže zaobstarať nielen stabilné napájanie a ochranu, ale disponuje aj všetkou funkcionalitou o akej môžu hráči a profesionálnejšie založení jedinci snívať. S novým chipsetom X570 prišiel rad vylepšení a už sme mali možnosť pozrieť sa aj na cenovo dostupnejšie kúsky od rôznych spoločností. Teraz k nám však zavítala matičná doska radiaca sa svojou cenou a našťastie aj funkcionalitou k pomyselnej špičke. Je však Aorus X570 Master naozaj majstrom vo svojej kategórii alebo ho niekto zmajstroval na kolene za pár minút?

Značku Gigabyte, rovnako ako jej prémiový brand Aorus, si nielen u nás, ale aj vo svete obľúbilo veľké množstvo hráčov a profesionálov, čo je, aspoň podľa mňa, možné dosiahnuť len konštantným prísunom kvalitných a zaujímavých produktov. Samozrejme, každá spoločnosť môže spraviť z času na čas prešľap, ale časy, keď boli matičné dosky od Gigabyte považované za menej dobrú voľbu pre menej výkonné riešenie napájania sú už dávno preč. Nakoľko AMD ponúka až 16-jadrový procesor s menom Ryzen 9 3950X, je práve napájanie naozaj dôležité. Samozrejme, jeho bežnú prevádzku by asi zvládli aj lacnejšie modely matičných dosiek, no ako rád a často opakujem, skladané počítače sú o rovnováhe, ak nie o ničom inom. Preto by nedávalo zmysel k takmer 800-eurovému procesoru kupovať dosku za menej ako 200 eur. To najlepšie, čo má momentálne Gigabyte v ponuke je dvojica dosiek Aorus X570 Master a Xtreme. Xtreme je naozaj úplná špička čo sa funkcií, komponentov a subjektívne aj dizajnu týka, no má jeden malý nedostatok. Tým je jeho cena, nakoľko Xtreme stojí okolo 700 eur, čo je v porovnaní s 350 eurami za Master naozaj dosť. Tak to už ale pri extrémne výkonných komponentoch býva, to, čo je na úplnom vrchole často stojí niekoľkonásobne viac, ako o úroveň nižšia voľba. Avšak v tomto zmysle je Aorus X570 Master naozaj výhodná kúpa, keďže ponúka drvivú väčšinu funkcionality Xtreme modelu a takisto s ním zdieľa veľa interných komponentov.

Pred samotnou recenziou opäť zopár slov ohľadom X570 chipsetu nových Ryzen procesoroch. AMD s príchodom prvej generácie Ryzenov predstavilo socket AM4 a prisľúbili, že bude kompatibilný až so štyrmi generáciami Ryzen procesorov. Nanešťastie, nežijeme v perfektnom svete, a preto nie je kompatibilita úplná, či úplne doriešená. Najnovšie dosky s chipsetom X570 podporujú iba druhú a tretiu generáciu procesorov, čiže majitelia prvej generácie, ktorým ešte výkon procesora postačuje, nemôžu len tak kúpiť novšiu dosku kvôli jej funkcionalite.

Na druhú stranu, majitelia starších dosiek majú veľkú šancu, že s jednoduchým BIOS updatom budú môcť svoje dosky osadiť novšími a výkonnejšími procesormi. Celá kompatibilita ale záleží od výrobcu dosky a jeho ochote vydať nové BIOS ovládače. Nový X570 chipset je však v mnohom zaujímavý, nakoľko prináša nielen nové štandardy PCIe 4.0 a M.2 Gen 4, ale napríklad aj podporu Wi-Fi 6 a 10 Gigabit Ethernetu. Ja som Aorus X570 Master testoval s procesorom Ryzen 7 2700, ktorý síce za výkonom poslednej generácie Ryzen čipov o niečo zaostáva, no ide stále o nadmieru zaujímavý a výkonný kúsok, ktorý dá pri troche snahy zabrať aj kvalitnejším doskám.

Obal a jeho obsah

Balenie Aorus X570 Master sa stále drží dizajnového jazyka, ktorý Gigabyte nastavil už niekoľko rokov dozadu. To znamená kombináciu čiernej a oranžovej farby s veľkým logom Aorus orla. Po otvorení krabice nových majiteľov privíta pohľad na dosku zabalenú v antistatickom plastovom obale a usadenú v kartónovej kolíske. Pod doskou sa nachádza množstvo príslušenstva, ktoré je pri prémiových doskách už akosi očakávané. Brožúrky s manuálmi, disk s ovládačmi, štvorica čiernych SATA káblov a šikovný pomocník menom G Connector v balení jednoducho musia byť.

Ďalej sa v balení nachádzajú aj malé vrecúška s dvojicou skrutiek a párom podložiek pod M.2 disky, dva predlžovacie káble na RGB komponenty (jeden ARGB a jeden RGB LED), dve pásky so suchým zipsom pre jednoduché manažovanie káblov a sklápateľná WiFi anténa s magnetickým podstavcom.

No pre ozajstných nadšencov budú tie najzaujímavejšie doplnky v balení (okrem samotnej dosky samozrejme) dvojica tepelných čidiel a dokonca aj detektor hluku, vďaka ktorému bude možné monitorovať funkcionalitu počítača do tých najväčších detailov.

Prvé dojmy a spracovanie

Dizajnu Aorus dosiek je málokedy čo vytknúť, nakoľko sa v Gigabyte držia svojej filozofie a ich štýl, hoci sa rok čo rok mierne obmieňa, ostáva stále moderný a pritom nie príliš agresívny. Čierny povrch s dostatočne robustným PCB, vďaka ktorému sa doska príliš neohýba ako pri inštalácii, tak pri osadzovaní ďalších komponentov je stále prítomný.

Orlie logo je na tejto doske zakomponované do chladiča chipsetu, ktorý je, ako aj pri iných X570 doskách, vybavený malým ventilátorom pre aktívne chladenie. Čo stále považujem za jednoduchú a pritom skvelú funkciu, je zabudovaný kryt zadného panelu, ktorý poteší všetkých zábudlivých skladateľov počítačov.

Všetky PCIe X16 sloty sú vystužené, rovnako ako aj 4 DIMM sloty pre RAM a doska ponúka tri pozície na M.2 SSD aj s pasívnym chladičom. 24-PINový konektor na napájanie je na svojom tradičnom mieste, no Aorus X570 Master ukazuje, že ide o dosku pre výkonnejšie procesory zakomponovaním 8+8-PIN napájanie procesora, takže by mu nemal prekážať ani dvanásťjadrový, či plánovaný šestnásťjadrový Ryzen model.

Po stránke chladenia VRM a chipsetu nenechali v Gigabyte nič na náhodu, a preto je chladenie napájania riešené

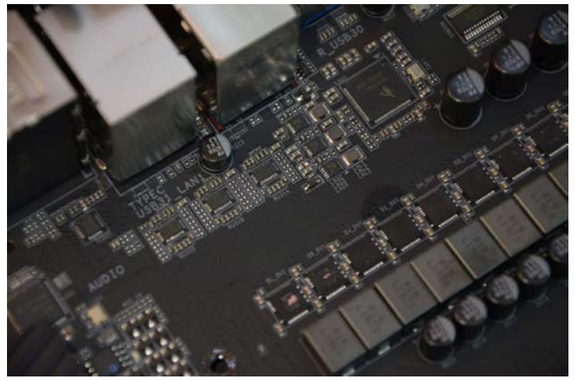
funkčným pasívnym chladením a chipset už spomínaným malým ventilátorom.

Bližší pohl'ad na rozvrhnutie dosky

Nová generácia Ryzen procesorov je síce postavená na 7nm architektúre, vd'aka čomu sú tieto procesory teoreticky a už aj praktickými testami dokázatel'ne výkonnejšie pri menšom odbere elektriny. Samozrejme, menší odber elektriny je prítomný iba pri používaní v základných nastaveniach, takže pri pretaktovaní je napájanie stále nadmieru dôležité. Použitie napájacích fáz v konfigurácií 12 + 2, je preto skvelou správou pre l'udí, ktorí svoje procesory radi taktujú, alebo túžia po tých najvýkonnejších kúskoch bez starostí, či bude ich systém stabilný. Tentokrát v Gigabyte siahli po naozaj kvalitnom ovládači Infineon XDPE132G5C, ktorý sa dokáže postarat' až o šestnást'fázové napájanie, ktoré v spojení s 50A VRM-kami Infineon IR3556 bez použitia násobičov poslúži aj pre tie najextrémnejšie potreby. Osobne nie som expertom na taktovanie pri mínusových teplotách, no táto doska by to vd'aka svojim komponentom určite zvládla l'avou zadnou. Na doske sa d'alej nachádza kvalitné riešenie zvuku menom Realtek ALC1220, ktoré ponúka vylepšenie oproti obl'úbenému, no už staršiemu ALC1150 kodeku. Izoláciu šumu zvládli v Gigabyte vel'mi dobre a v spolupráci s integrovaným zosilňovačom zvláda doska poháňat' aj náročnejšie slúchadlá, ako napríklad moje obl'úbené Sennheiser HD 380 Pro. Po stránke chladenia ponúka doske až sedem hybridných konektorov na ventilátory a taktiež sedem interných a dva externé senzory teploty, vd'aka čomu bude sledovanie stavu komponentov naozaj hračka. Dostatok konektorov neobišiel ani milovníkov RGB podsvietenia, takže sa na doske nachádza trojica normálnych RGB konektorov a dvojica pre adresovatel'né RGB. Na záver, čo sa konektivity týka, sú na doske okrem už spomenutej dvojice M.2 Gen4 aj dvojica vystužených PCIe Gen 4.0 slotov (x16-x8 + x8) interné konektory pre 6 x SATA, jeden PCIe x4, dva PCIe x1, USB 3.0, USB 3.1 a 2 x USB 2.0, Intel AX200 802.11ax (2.4 Gb/s) / BT 5.0, jeden Gigabit Ethernet port a nakoniec jeden 2.5 Gb Ethernet port.

Funkcionalita a používanie

Pri Gigabyte a Aorus doskách musím stále spomínat', že na internete má množstvo l'udí názor, že BIOS, respektíve UEFI a d'alší softvér od Gigabyte nie je dobrý a iné spoločnosti ponúkajú lepšie riešenia. Osobne sa s týmto názorom nestotožňujem, minimálne čo sa BIOS-u týka. Možno preto, že doposial' som najviac času strávil práve v BIOS-e na Gigabyte doskách, no pri taktovaní, ale aj bežnom používaní som sa nikdy necítil stratený a navigácia spolu s ponukou možností mi bola v drvivej väčšine prípadov nápomocná, namiesto toho, aby som na ňu nadával. Čo sa ale týka softvéru už priamo v operačnom systéme,



tam to ešte pred nedávnom také slávne nebolo. Hlavná aplikácia zastrešujúca ostatné utility, menom App Center síce fungovala, no niekedy nie presne podl'a mojich predstáv a na problémy som často narážal aj v programe na ovládanie podsvietenia menom RGB Fusion.

Preto ma vel'mi teší, že v Gigabyte odstránili snád' všetky chybičky krásy a počas celej doby testovania som nenarazil na žiaden problém. Kto by si akúkol'vek matičnú dosku Aorus od Gigabyte kúpil, alebo už na nejakej funguje, tomu z celého srdca odporúčam štyri šikovné aplikácie - 3D OSD, ktorá dokáže zobrazovat' dôležité informácie o stave počítača ako teploty, či zát'až. @BIOS, ktorý dokáže jednoducho kontrolovat' a updatovat' BIOS matičnej dosky.

RGB Fusion aplikácia, ktorá dostala nový vzhl'ad a dokážete vd'aka nej ovládat' všetko podsvietenie kompatibilných komponentov a doplnkov. A poslednú, hoci nie v poslednom rade, aplikáciu SIV (System Information Viewer), v ktorej je možné jednoducho ovládat' chladenie celého systému. Či už za pomoci automatických režimov, alebo manuálne, nastavením krivky na každom jednom pripojenom ventilátore, či pumpe chladenia. Vd'aka týmto aplikáciám je život s Aorus doskou naozaj jednoduchý, či práve hráte a potrebujete vypnuté podsvietenie a najlepšie možné chladenie nehl'adiac na hluk ventilátorov, alebo chcete doma úplné ticho a kochat' sa efektným podsvietením vo farbách dúhy.

Taktovanie

Prístup spoločnosti AMD sa od jej hlavného a vlastne jediného rivala po stránke taktovania, našt'astie, odlišuje. Tam, kde majitelia procesorov od modrého tímu potrebujú na taktovanie dosky s chipsetom začínajúcim na písmenko Z, ponúka AMD možnosti taktovania ako na doskách s chipsetom začínajúcim na X, tak aj B. A ešte lepšie je, že na taktovanie nepotrebujete mysliet' ani pri výbere procesora, no zvýšit' takty sa dá na akomkol'vek Ryzen procesore. B550 dosky však ešte nie sú dostupné, preto som si taktovanie procesoru užil po prvýkrát na tomto modeli. Procesor od procesora sa bude líšit', nielen model od modelu, ale aj rovnaké kúsky, nakol'ko je stále aktívna kremíková lotéria. Dosku som testoval s mojím osobným procesorom Ryzen 7 2700, ktorý síce nie je úplný extrém, avšak stále dokáže ukázat' schopnosti dosky a pri vyšších taktoch jednoducho odhalí stabilitu napájania. Vcelku potešitel'ne sa mi podarilo potlačit' ho na hodnotu 4.3 GHz na všetkých jadrách pri 1.395 V a pod zát'ažou si stále držal príjemných 83 °C na kvalitnom vzdušnom chladiči. Samozrejme, 4.3 GHz nie je žiadne retro oproti bežným 5 GHz taktom niektorých Intel kúskov. No s prihliadnutím na fakt, že ide o už rok starý produkt, ktorý navyše disponuje ôsmimi jadrami a šestnástimi vláknami, je toto číslo naozaj rešpektovatel'né.

Zhrnutie

Pokial' premýšl'ate nad kúpou Ryzen 7 alebo Ryzen 9 procesorov poslednej generácie, potom s doskou Aorus X570 Master nemôžete urobit' chybu. Samozrejme, sú aj drahšie či kvalitnejšie riešenia, ale táto doska balansuje na špičke noža, medzi snahou ponúknut' všetko dôležité a zaujímavé, a pritom svojich majitel'ov nepriviest' k bankrotu. Neskutočne robustné riešenie napájania, všetka funkcionalita, na ktorú sú navyknutí nadšenci, príjemný dizajn a dobré softvérové riešenia sú v spojení s cenou 350 eur naozaj vel'kým lákadlom.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Gigabyte	350€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ moderný dizajn	- nič
+ možnosti ovládania RGB podsvietenia	
+ skvelý výkon pri taktovaní	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

ASUS ZenBook Pro Duo

VE DVOU SE TO LÉPE TÁHNE

Pamätáte si z detstva rozprávku o psíčkovi a mačičke? O tom, ako varili tortu? Dávali tam všetky veci, ktoré mali radi, ktoré boli sami o sebe chutné a dobré, no ked' sa spojili do jedného celku, tortička sa jednoducho nepodarila.

A tak je to aj s technológiami. Výrobcovia do svojich produktov natrepú hocičo, lebo ved' na papieri to vyzerá fakt super. Dva displeje sú jednou z takýchto vecí. Kol'kí sa o to pokúšali? Ved' dva displeje, to musí každý chciet', to každý využije, to budú všetci milovat' !

Lenže nie je žiadne umenie dat' na notebook dva displeje, to zvládnu všetci. Prispôsobit' však celý stroj tomu, aby tie dva displeje aj v rozumnej miere využil, to sa myslím doteraz nikomu nepodarilo. Aj preto som bol zvedavý na ASUS ZenBook Pro Duo, pri ktorom ASUS od začiatku tvrdil, že celý notebook šili na mieru tomu, aby maximálne využili potenciál takéhoto riešenia. Podarilo sa im to? Zvládli vyriešit' kompromisy, ktoré si takáto konštrukcia vyžaduje a dokážu si obhájit' cenovku, ktorú nastavili? Nuž, aj áno, aj nie, aj kedy a ako.

Dizajn a konštrukcia

Tento ZenBook je fakt krásny ! Nie pekný, je krásny. Väčšina notebookov je hnusná, to si povedzme na rovinu. Od určitej cenovky už sa výrobcovia aspoň snažia, nech ich produkty nevyzerajú ako podložky na krájanie zeleniny, ale len niekol'ko výnimiek je takých, že prídete do slušnej kaviarne, vyložíte notebook na stôl a sledujete, že sa k vám sem tam niekto obráti. Že sú to väčšinou chlapi a zaujíma ich ten notebook, to je už podružné. Ale vrát'me sa k tomu podstatnému. Tento ASUS je nádherný kus techniky. Telo je komplet hliníkové s jemným dizajnom. Prechody hrán sú plynulé a ZLADENÉ. Všetko toto krásne dopĺňa nádherná modrá farba (Celestial Blue). Ak máte radi funkčný dizajn, budete nadšení z riešenia zadnej hrany. Veko s displejom svojou zadnou hranou vytvorí po vyklopení akýsi stojan a zdvihne zadnú časť notebooku, čím sa mierne vylepší sklon tela a bude sa vám lepšie písať, notebook sa lepšie chladí a aj zvuk je o máličko lepší. Paráda. Druhou vecou je samozrejme usporiadanie vnútornej časti notebooku, ktoré je plne podriadené dvom displejom a pravdupovediac, tu už to až taká sláva nie je, ale to si vysvetlíme v jednotlivých podsekciách článku. Chcem však povedať, že som nenarazil na jediného človeka, ktorému by sa tento stroj nepáčil. Snád' by len mohol byt' trochu „chudší".

Displej

Pod'me hned' na to najdôležitejšie. Dva displeje, ktoré robia tento ZenBook Pro Duo takým výnimočným. Hlavný je lesklý 15,6" OLED, s rozlíšením 3840 × 2160 bodov a pod ním je 14" matný IPS displej, s rozlíšením 3840 × 1100 bodov. Áno, jeden je OLED, druhý IPS a áno, je to vidiet'. Nie, nevadí to.

Notebook je na dva displeje skvele pripravený. Všetky natívne aplikácie od ASUSu sú prispôsobené dvom displejom a ak si ich roztiahnete na celú obrazovku (Windows je automaticky v móde používania dvoch monitorov), ponúknu vám krásne a praktické pracovné prostredie.

Je úplne jasné, že väčšina externých aplikácií vám až takýto komfort neponúkne, ale aj tak sa ASUS snaží, aby ste si ich vedeli čo najlepšie prispôsobit'. Môžete tak napríklad naraz pracovat' so zvukom aj s obrazom, či na dolnom displeji písat' text a na hornom mat' poznámky.

Je to asi prvý takýto notebook, kde pri používaní dvoch displejov nemáte pocit, že ten druhý displej je tam nasilu. Je naozaj vidiet', že ASUS nechcel len vyrobit' notebook s dvomi displejmi. Chcel, aby ste ich používali, aby sa stali prirodzenou pomôckou pri vašej práci. Funguje to a vidiet' to napríklad na práci s oknami. Stačí, aby ste s oknom začali hýbat' a systém vám hned' začne ponúkat' možnosti, ako si okno umiestnit' na displeje tak, aby to pre vás bolo užitočné. Spodný displej má tiež bočné menu, ktoré si dotykom prsta vytiahnete a máte rýchly prístup k obl'úbeným programom či nastaveniam. Príjemne ma prekvapilo, že si môžete čokol'vek prispôsobit' tak, aby vám to vyhovovalo, nemusíte využívat' nastavenia od výrobcu. Prispôsobte si prácu, ako potrebujete. Naozaj to všetko funguje pohodlne a plynule, no aj tak to u mňa, a myslím si, že aj u väčšiny l'udí, narazí na problém. Prečo?

Pretože napriek tomu, že to všetko dobre vyzerá a spol'ahlivo funguje, ak ste profesionál, a nezáleží na tom či grafik, copywriter alebo videomaker, s najväčšou pravdepodobnost'ou používate externý monitor. Ja a aj väčšina l'udí v mojom okolí dokonca dva + dokovaciu stanicu. Skôr či neskôr tak vyvstane otázka načo sa „trápit" na menšom monitore, ked' môžem robit' na vel'kom? Dobre, môžete si povedat', ved' ok, v práci dokovacia stanica, doma notebook. Lenže, kupovat' si takýto drahý notebook na doma... No... To asi nebude riešenie. Navyše, ono sa to nezdá, ale dva displeje a snaha o kvalitné chladenie notebooku si vyberá daň na váhe. Tá je 2,456 kg, čo nie je vôbec málo pokial' chodíte do práce peši, na kolobežke, či na bicykli.

Aby sme sa rozumeli, ešte raz, toto je jediný notebook, kde dva displeje zladili tak, že ich využitie dáva zmysel. Len si myslím, že realita používania notebooku u väčšiny používatel'ov je iná, aká by vyhovovala ZenBooku Pro Duo.

Rozhranie a komunikácia

Priznám sa, že komunikačné možnosti notebooku ma trošku sklamali. Pri tejto cene a pri orientácii notebooku na pracovné využitie by som čakal viac ako to, čo ASUS ponúka. Aby sme si rozumeli, nie je to žiadna katastrofa, vedel by som vám celé dni rozprávat' o peripetiách práce s Macbookom, len ma to pri tejto cene zaráža. Nájdete tu totiž len dvojicu USB 3.1 gen. 1, jeden USB-C s podporou Thunderboltu 3, HDMI port 2.0 a audio jack (kombinovaný). Na čítačku kariet samozrejme zabudnite, čo je pri tom, ako ASUS na všetkých marketingových obrázkoch ukazuje vedl'a notebooku fotoaparát, ako výsmech rovno do tváre. Ak by ste čakali ethernetový port, v ktorý som pri hrúbke notebooku tajne dúfal, máte smolu. Porty sú rovnomerne rozložené po stranách a majú vcelku vel'korysý priestor okolo seba, takže sa vám nestane, že by ste chceli zapojit' viacero zariadení a nedalo sa (áno, narážam na teba, Apple !).

Čo ma potešilo, bolo využitie technológie Bluetooth 5, takže mi zvuk zo slúchadiel nevypadne, ked' idem do susednej miestnosti po vodu a tiež implementovanie najmodernejšej WiFi 6 ax, vd'aka ktorej budete mat' signál skoro všade parádny.

Klávesnica a touchpad

Pomaličky sa presúvame k častiam notebooku, ktoré museli ustúpit' práve dvom displejom. Klávesnica a touchpad sú asi najžiarivejšími príkladmi. Klávesnica je poriadne zúžená a umiestnená pod sekundárnym displejom. Jej spodná hrana je len kúsok od prednej hrany notebooku a na pravoboku ju ešte obmedzuje touchpad, ktorý sa tam presunul zo svojho klasického miesta pod klávesnicou. Pýtate sa, či vás to nebude obmedzovat'? No bude, čo vám budem hovorit', ale nie až tak, ako by sa na prvý pohl'ad mohlo zdat'.

Začnime teda klávesnicou. Na to, aká je stlačená, majú jednotlivé klávesy až prekvapujúco štedré rozstupy. Nestalo sa mi, že by som nechtiac stisol dve klávesy. Samozrejme, na hardvérové numerické klávesy zabudnite, enter

je len riadkový a klávesy majú akýsi špongiový odpor, ale rýchlo som si na to zvykol. V tomto žiadny problém nebol.

Nepríjemné veci nastávajú až vtedy, ked' chcete písat' dlhšie texty. Klávesnica pri prednej hrane totiž nie je úplne to najlepšie ergonomické riešenie a vaše zápästia vám to dajú rýchlo pocítit'. Aj preto ASUS k notebooku dodáva tiež praktickú podložku pod zápästia, ktorá rozšíri prednú hranu notebooku zhruba na klasickú vel'kost'. Je to super riešenie, avšak len do chvíle, kedy potrebujete pracovat' niekde, kde nie je stôl. Tam čarovná moc podložky končí a vy sa budete trápit'. Ja sa priznám, že som sa trápil už skôr, s touchpadom. Som zvyknutý touchpad používat' ako primárny nástroj ovládania počítača, myšku mám iba v robote a aj tam len kvôli práci s videom. Doma som si preto s ovládaním užil svoje. Umiestnenie touchpadu vpravo dole na základni notebooku totiž dá vášmu zápästiu tiež zabrat'. Ked' som si ASUS zobral so sebou jeden deň do práce a celý deň robil iba na ňom, večer som zápästie cítil poriadne. Navyše, mám pocit, že sa na touchpade poriadne šetrilo a určite to nie je taká kvalita, akú by som pri notebooku s takouto cenovkou čakal. Ako som písal, že na klávesnici nie je hardvérová numerická časť, tak ju nájdete práve na touchpade.

Štandardne ASUS balí k notebooku aj dotykové pero. To môže byt' malé plus pri rozhodovaní o kúpe. Musím povedat', že ide o vel'mi príjemnú a kvalitne vyhotovenú súčast' stroja, ktorú síce využijete iba pri špecifických prípadoch, ale nenájdete na nej žiadne chyby. Mne osobne sa pero vel'mi dobre osvedčilo, najmä v kombinácii so sekundárnym displejom. Už som písal vyššie, že ASUS musel robit' kompromisy a ak dominantnú časť vašej práce tvorí písanie, radšej si tento notebook chod'te niekam skúsit', nech nie ste potom zbytočne frustrovaní.

Hardvér a výkon

Mohlo by sa zdat', že nemám na ZenBook Pro Duo dobrého slova, ale ono to tak vôbec nie je. Jeho testovanie som si naozaj užíval a to aj vd'aka tomu, že čo sa týka výkonu, nijak ma neobmedzoval. Ono to slovíčko Pro v názve notebooku nie je iba marketingový prívlastok, ktorý nájdete aj na práčke. Pro v tomto prípade znamená, že dostanete profesionálny pracovný stroj, ktorý vás nesklame. Ak pracujete s fotografiami, alebo ešte lepšie s videom, tak viete, že ked' máte vel'a fotiek či vel'a video assetov, dokážete bez problémov zadýchat' aj hardvérovo nabúchaných borcov.

Nejdem tvrdit', že som nedokázal rozfučat' aj tento ASUS, ale musel som sa snažit' ovel'a viac ako inde. Ani s naozaj vel'kým videom som nemal pri strihaní problémy a to viem ocenit'. Pohodlnú prácu zabezpečí najnovší procesor Intel Core i7-9750H so 6 jadrami a 12 vláknami. Silu mu dodáva 16 GB DDR4 RAM a rýchlost' 512 GB SSD disk. O krásu sa zasa postará integrovaná grafika Intel UHD Graphics 630 s dedikovanou kartou NVIDIA GeForce RTX2060 so 6 GB VRAM. Tieto parametre znamenajú napríklad aj to, že si po práci zahráte aj najnovšie hry, hoci najvyššie detaily by som asi neskúšal.

Asi ste zachytili moje narážky na to, že ASUS ZenBook Pro Duo nepatrí medzi najštíhlejšie notebooky. A je to tak zámerne. ASUS totiž nechcel robit' kompromis ešte aj v chladení. A tak, hoci si niekedy zafučí, nie je to nič hrozné. Je to len vel'mi jemné odfukovanie a to aj pri plnej zát'aži. Celkom ma však prekvapilo, že sa dost' zahrieva spodný displej, niekedy až príliš, toho by som sa do budúcna asi aj trocha obával.

Výdrž

Ak máte notebook s dvomi displejmi, asi logicky nečakáte, že vám batéria vydrží nejak extrémne dlho. Preto ma celková výdrž prekvapila. Integrovaná je 72 Wh batéria a ak som sa len trošičku snažil, tak mi aj pri normálnom pracovnom zat'ažení vydržala 5 hodín. To je pre mňa postačujúce. Beriem to ako solídny balík poslednej energetickej záchrany. Som si totiž istý, že v 95 % bude tento notebook zapojený cez klasický adaptér.

Audio

Ak je niekde napísané meno Harman/Kardon tak spozorniem. A v technických špecifikáciách tohto notebooku túto legendárnu dvojicu mien nájdete. Pravda, nie som naivný aby som čakal, že mi notebook bude doma nadskakovat' po stole, ale očakávania som mal vysoké. Žial', úplná sláva to nebola, hoci čest' ASUS ani zd'aleka nestratil.

Najväčší problém vidím v tom, že repráky sú v spodnej časti základne, to potom spôsobuje, že hoci je zvuk pomerne čistý a kvalitný, je dost' tichý a ak sa snažíte ho dat' hlasnejšie, tak mu logicky uberáte na kvalite. Nie je to síce nič strašné a aj tak si myslím, že používate slúchadlá, len sa mi zdalo, ako keby ste, ja neviem, vzali iPhone a využívali ho iba na telefonovanie. Pokial' však nemáte na zvuk žiadne zvýšené nároky, budete spokojní.

Záverečné hodnotenie

Ja viem, že to vyzerá ako keby som vám ASUS ZenBook Pro Duo neodporúčal. Ale to vôbec nie je pravda. Vlastne fakt neviem kedy naposledy som mal takú radost' z recenzovaného stroja. Asi aj preto by som to zhrnul takto. Vel'mi dobre si zvážte, nie to, čo chcete na tomto notebooku robit', ale to, či vám tento notebook môže pri vašej práci pomôct' a či ho nezabijete tým, že pracujete inak ako jeho tvorcovia zamýšl'ali.

Lebo to, aby ste ho naplno nevyužili, si taký krásny kus hardvéru nezaslúži. Jednoducho nekupujte si Mercedes, ak vám stačí Octavia, oba stroje totiž robia to isté, len v tom Mercedese je ten pocit úplne o niečom inom. Ak ho dokážete využit'.

Branislav Hujo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Asus	2 999€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ krásny dizajn	- ergonómia pracovnej časti
+ vel'mi dobrý výkon	- slabšia výbava portov
+ zmysluplné zakomponovanie 2 displejov	- vyššia cena

HODNOTENIE: ★★★★☆

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

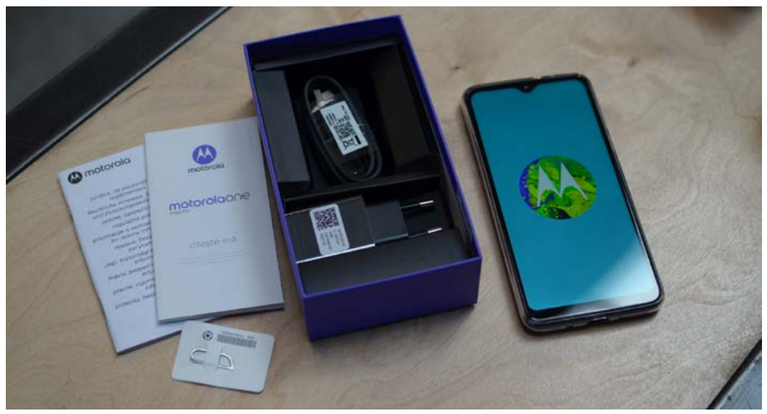
RECENZIA
HARDWARE

MotorolaOne Macro

VSTUPNÁ BRÁNA DO SVETA MOTOROLAONE

Je úplne bežné, že v dnešnom uponáhl'anom svete vydávajú spoločnosti nové zariadenia či komponenty nie každý rok, ako to bolo zvykom doteraz, no túto dobu skracujú o týždne alebo mesiace. Ked' Motorola minulý rok predstavila svoj nový dizajnový rad One, asi všetci očakávali, že tento rok do nej pribudne d'alšie zariadenie či dve. Asi nikto však nečakal, že si v Motorole pripravia masívnu nádielku štyroch zariadení, pričom každé je zamerané na inú skupinu l'udí a je v inej cenovej kategórii, no všetky majú podobnú DNA. Z prvej trojice One smartfónov - Vision, Action a Zoom - som mal možnost' skúšat' dva, a preto mi prišlo iba logické, aby som posledný model s menom Macro otestoval tiež, ked'že mám s touto rodinou zariadení naozaj bohaté skúsenosti.

Podobne ako pri modeloch Vision a Zoom, stále mi pripadá príjemné, že vo svete, kde sa mobilným zariadeniam dávajú názvy najmä ako kombinácie čísiel a písmen, existuje spoločnost' ako Motorola, ktorá meno svojim zariadeniam dá jednoducho podl'a toho, čo považuje za ich najsilnejšiu stránku. Model Vision priniesol naozaj úctyhodné schopnosti fotenia za šera až tmy, Action zas pridal širokouhlú kameru a možnost' natáčat' horizontálne videá aj pri držaní zariadenia vodorovne. Zoom pridal navyše možnost'



fotky a videá priblížit' vd'aka optickému zoomu. Môžete trikrát hádat', čím sa bude snažit' oslovit' potenciálnych zákazníkov MotorolaOne Macro.

Obal a jeho obsah

Balenie smartfónu je stále rovnako „Motorola", akým sa mohli pochválit' jeho predošlí bratia. Kompaktnú krabičku fialovej farby na prednej strane zdobí takzvané „batwing" logo písmena M s nápisom „motorolaone" a tentokrát s prívlastkom „macro", ktorý je umiestnený nižšie. Na zadnej strane sa nachádza jednoduché vyobrazenie zariadenia a informácie o tom najdôležitejšom, čiže fotoaparátoch, ktorými Macro disponuje.

Po otvorení obalu sa na úplnom vrchu nachádza smartfón s navlečeným priehl'adným gumeným obalom. Za toto si odo mňa spoločnosti vždy vyslúžia pochvalu, pretože aj obyčajný gumený obal na mobil môže byt' rozdielom medzi št'astným majitel'om a platením za servisovanie rozbitých displejov. Hlavne pri dnešnej tradícii výrobcov robit' povrch smartfónov v ultra šmykl'avom prevedení. Pod prvou úrovňou, na ktorej leží zariadenie, je ešte manuál, právne pokyny a nástroj na vyberanie zásuvky na SIM karty a MicroSD kartu. Ďalej je v balení nabíjačka, hoci tentokrát iba s výkonom 10W, USB - USB-C kábel na nabíjanie a prenos dát a mierne na škodu absentujú slúchadlá, no pri zariadeniach v tejto cenovej kategórii je to úplne bežné.

Prvé dojmy a spracovanie

One Macro sa povrchom tela radí medzi tie šmykl'avejšie zariadenia a jeho lesklé prevedenie sa nedokáže vel'mi dobre vysporiadat' s odtlačkami prstov a inými nečistotami. Pribalené gumené puzdro však oba problémy vcelku jednoducho rieši, takže som sa na Macro nemohol príliš hnevat'. Nami testovaný model bol v zaujímavej modrej farbe, no u nás je dostupný aj vo fialovej, ktorá sa určite bude páčit' nežnejšiemu pohlaviu. Strany smartfónu sú zaoblené a príjemne pasujú do rúk, čo spolu s prednou aj zadnou stranou v sklenenom prevedení pôsobí vel'mi prémiovo. One Macro ponúka 6,2 palcovú obrazovku s menším výrezom v strednej časti vrchnej hrany pre selfie kameru. Po stránke váhy ma Macro príjemne potešilo, ked'že s váhou 186 gramov nie je žiadne pierko, ktoré by človek ani necítil vo vrecku nohavíc, no ani príliš t'ažké, aby som z neho mal svalovicu.

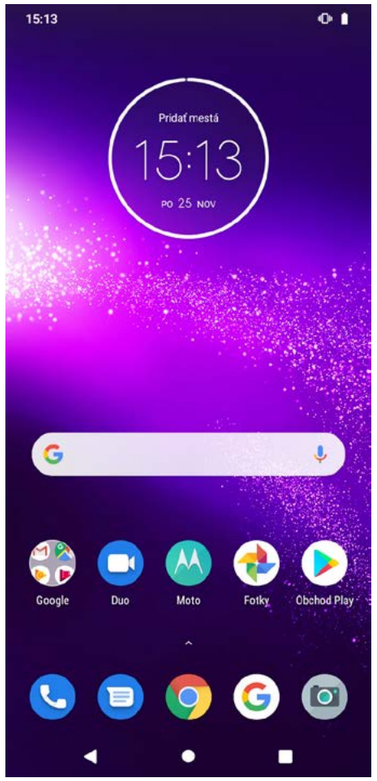
Dizajn a telo

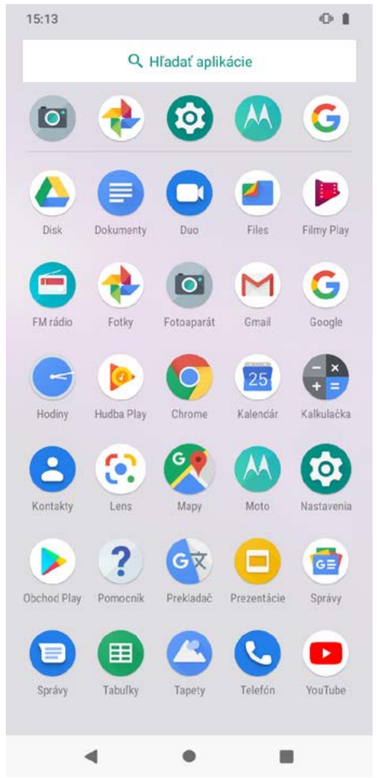
Macro sa, podobne ako MotorolaOne Zoom, rozhodol po stránke dizajnu urobit' mierny krok späť. Predný fot'ák je umiestnený do už spomínaného zárezu v strede hornej hrany na rozdiel od takzvaných hole-punch výrezov, aké ponúkali One Vision a Action. Osobne stále fungujem na smartfóne Xiaomi Mi Mix 2S, ktorý som vyberal najmä kvôli absencii výrezov či zárezov, hoci na úkor hrubšej spodnej časti telefónu, kam sa selfie kamera ukryla. Na novších smartfónoch však bývajú výrezy tak malé, že mi pri používaní takmer neprekážajú, a keby boli pred rokom dostupné takéto modely a nie kúsky s výrezom vel'kým ako malíček, možno by som v minulosti vyberal osobný telefón inak. Macro sa dizajnérom z Motorola opät' vydaril ako po stránke dizajnu, tak aj kompromisov spojených s obmedzeniami dnešných výrobných procesov.

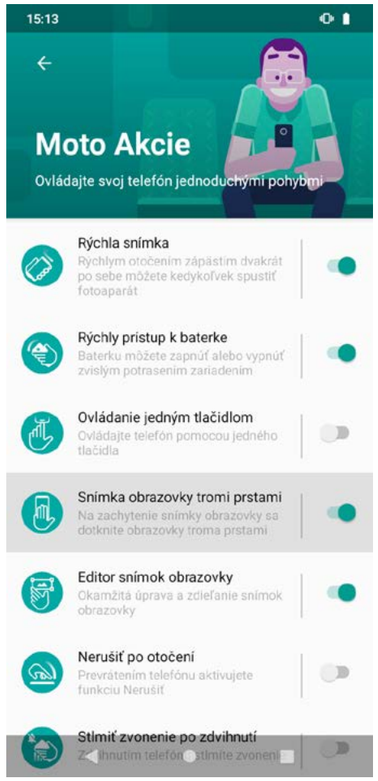
Komponenty a parametre

Teraz už ale pár slov k parametrom a výkonu kúsku menom One Macro. So svojimi rozmermi 157,6 x 75,4 x 9 mm stále dobre padne do ruky a 6,2-palcová IPS LCD obrazovka s rozlíšením 720 x 1520 pixelov a pomerom strán 19:9 je naozaj skvelá ako na bežné používanie a fungovanie, tak na konzumáciu videa a fotiek. Nie je to síce tak úžasne vyzerajúci AMOLED panel, akým disponuje Zoom, a takisto kvôli nemu nie je možné zakomponovat' čítačku odtlačkov prstov do obrazovky, ale pri smartfóne pod 200 eur by som to ani nečakal. Po stránke výkonu Macro poháňa čipset Mediatek MT6771 Helio P70 s grafickým jadrom Mali-G72 MP3 a 4GB RAM.

S takýmto výkonom si síce tie najnáročnejšie Android hry v naozaj vysokých frameratoch nezahráte, no pri bežnom fungovaní aj mierne náročnejších úlohách je Macro stále svižné. A vd'aka batérii s kapacitou 4000 mAh zvládne byt' svižné aj celý deň, pokial' nie je naozaj zat'ažované. Slot na SIM karty/microSD kartu je už tradične hybridný, takže potenciálni majitelia Macra si budú musiet' rozmysliet', či chcú dve nanoSIM karty, alebo nanoSIM a MicroSD na rozšírenie úložného priestoru až o 512 GB. Zabudovaných 64GB úložného priestoru priamo z výroby však menej náročným majitel'om určite postačí. Macro však mierne sklamal pri vybavení na poli bezdrôtovej komunikácie. Kde väčšina zariadení tento rok ponúka už







5.0, tam je Macro zaseknuté na verzii 4.2. Ešte horšia správa sa však týka NFC a jeho prekvapivej absencie. Ospravedlnenie, že ide o lacnejší smartfón, funguje pri vel'a aspektoch, no NFC sa už nachádza aj v ovel'a lacnejších modeloch a na dnešnú dobu je jeho neprítomnost' naozaj citel'ná. Ak však svoj smartfón neplánujete používat' na platby či NFC inak využívat', potom to Macru budete môct' odpustit'.

Fotoaparáty

Macro je síce tým najlacnejším modelom z One rodiny, po stránke fotoaparátov však nezaostáva ani za drahšími modelmi od konkurencie. Na zadnej strane sa tentokrát nachádza trojica šošoviek, hlavný objektív s rozlíšením 13 MP, citlivost'ou až f/2.0, vel'kost'ou pixelov 1.12µm a rýchlym zaostrovaním vd'aka spojeniu PDAF a Laser AF. Dedikovaná makro kamera a snímač hĺbky obrazu majú prekvapivo totožné parametre (2 MP, f/2.2, 1.75µm), hoci každý zastáva iný účel a má aj vlastnú fyzickú polohu. Predná selfie kamera sa môže pochválit' rozlíšením 8 MP, svetlost'ou f/2.2 a vel'kost'ou pixelov 1.12µm, čo síce nie sú svetoborné čísla, no na pekné selfie za normálnych podmienok úplne postačia. Celkovo sú fotoaparáty dobre prevedené. Neohúria a nevyhráte s nimi žiadne medzinárodné súť'aže, no na momentky či zachytávanie spomienok z dovolenky poslúžia úplne bez problémov. A zabudovaná makro šošovka dokáže robit' vel'mi zaujímavé detaily, hoci musím priznat', že makro prevedenie som už videl na niektorých smartfónoch urobené lepšie.

Vychytávky a bonusové funkcie

Tak ako vždy, Motorola by nebola Motorolou, ak by svoje smartfóny od konkurencie niečím neodlíšila. Ako aj pri iných modeloch Motorola One, ide nielen o dizajn, čistý Android a teraz aj päticu fotoaparátov, ale stále sú tu prítomné vychytávky, ktoré majitel'om ul'ahčia život. Moto Displej, ktorý zobrazí základné informácie ako čas, stav batérie a notifikácie, je stále prítomný, rovnako ako Moto Gestá (dvakrát seknút' pre LED baterku, dvakrát pootočit' na zapnutie fotoaparátu a iné). Ak by neboli tieto funkcie tak šikovné a funkčné, možno by som Motorole vyčítal, že tým pádom už nejde o „čistý" systém, ale kto už tieto funkcie používal, bude vediet', o čom hovorím, ked' poviem že mi ich absencia na iných smartfónoch aj po pár týždňoch používania naozaj chýbala. Málo spomínaná vychytávka je tiež zvýšená odolnost' MotorolaOne zariadení voči prachu a vode/vlhkosti, ktorú získavajú vd'aka nano-pot'ahu všetkých komponentov. Nejde síce o žiadnu vodotesnost', no príjemný pocit, že vám smartfón neumrie po krátkej prechádzke v daždi, je vždy príjemný.

Zhrnutie

Motorola svojimi One zariadeniami pokryla naozaj široký časť trhu a potrieb zákazníkov. Nie som si istý, či MotorolaOne Macro v tomto modelovom rade naozaj chýbalo, no ked' už je tu, nie je mu s jeho cenou vel'a čo vyčítat'.

Dizajnovo je podarený, cenou, fotoaparátmi a výkonom priemerný, a jediné dve výčitky, ktoré by som naň mal, sa týkajú staršieho Bluetooth riešenia a absencie NFC komunikácie. Inak však ide o zaujímavú vstupnú bránu do Motorola prostredia a modelového radu One.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Motorola	200€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Čistý Android	- Bluetooth 4.2
+ Zaujímavý dizajn	- Absencia NFC
+ Dobrá výdrž batérie	- Nadmieru šmykl'avý povrch tela
+ USB-C, ale aj 3,5mm jack	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

MSI Vigor GK50

TAIWANSKÝ DRAK MÁ V RUKÁVE JEDEN TROMF

MSI dopĺňa rad herných klávesníc novým modelom Vigor GK50 Low Profile Gaming Keyboard. Ako prezrádza jej šialene dlhý podnázov, chváli sa nízkoprofilovými mechanickými klávesmi, ponúkne aj RGB Mystic Light a kompaktný dizajn.

Taiwanský drak...

Prvé dojmy po odhalení krabice z čiernej celofánovej fólie, v ktorej prišla cez kuriéra, boli pre mňa povedomé. Krabička sa nepríliš odlišuje svojím vzhl'adom od iných MSI produktov. Horná strana ukazuje ilustračný obrázok samotnej klávesnice s logom výrobcu a typom výrobku, aby ste presne vedeli, čo kupujete, a nechýba ani RGB logo. Ostatné steny sú už neodmyslitel'ne popísané rôznymi detailami o produkte a jeho funkciách. V príznačnej bielo-červenej škatuli, ktorá ukrýva samotnú klávesnicu, nájdete aj dva náhradné klávesy alt a ctrl a „klieštiky" s logom MSI na ich bezproblémovú výmenu. Klávesnica je vel'mi jednoducho zabalená v transparentnej fólii a jej tlačidlá sú prikryté rovnako priesvitným kusom plastu. Po oslobodení produktu od umelohmotného balastu vás prekvapí striedmy a strohý dizajn. MSI Vigor GK50 nemá žiadne gýčové výstrelky, začo som ja osobne Taiwancom nesmierne vd'ačný. Nemusí predsa každý herný produkt vyzerat' ako z vitríny v maringotkách kolotočiarov. Ihned' po rozbalení pocítite na koži studený kov, ktorý tvorí povrch pod tlačidlami a pri smerových šípkach si všimnete nenápadne vytlačené logo draka, ktorý symbolizuje značku od nepamäti.

Ked' MSI Vigor GK50 chytíte do rúk, zistíte, že to nie je žiadny vŕzgajúci črep, ale kus poctivej práce. Povrch, ktorý elegantne pokrýva hliníková zliatina, je doplnený tvrdeným, matným plastom a utvára zvyšok tela klávesnice.

Na spodnej strane môžete nájst' logo MSI, protišmykové gumy a dve výklopné nožičky slúžiace na vyvýšenie. Tie sú dostatočne robustné a vyzerá to, že nesklamú ani po rokoch používania. Jediné, čo im chýba, je možnost' polohovania.

Jedno RGB vládne všetkým, jedno im všetkým káže...

Prosto pôsobiaci prvý pocit zo vzhl'adu klávesnice sa vytratí po pripojení do USB portu, kedy okamžite ožije farbami. Mystic Light RGB od MSI už určite mnohí poznáte. Pre tých ostatných len v krátkosti zhrniem, že ide o funkciu RGB s rôznymi naozaj fascinujúcimi režimami. Počnúc tými najobyčajnejšími ako je rôzne blikanie, prelínanie alebo špirálovitý pohyb až po naozaj pompézne efekty, kedy sa po stlačení klávesy svetlo od vášho prsta rozlieha, ako ked' kamienok narazí na vodnú hladinu. Po nainštalovaní sprievodnej aplikácie Dragon Center sa môžete so všetkými deviatimi režimami zoznámit'.

Program navyše po zaregistrovaní ponúkne aj údaje o vašom produkte a takisto aj to najdôležitejšie - stav záruky.

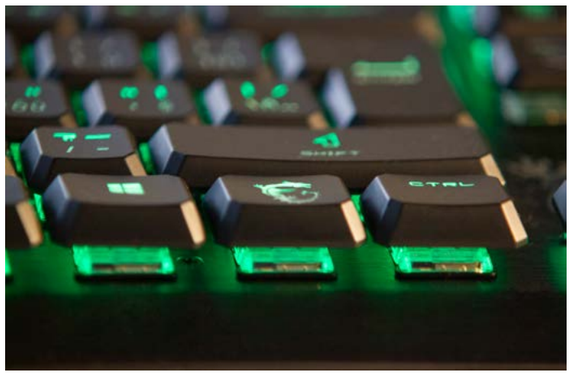
Klávesnicu viete ovládat' aj jednoducho, iba za pomoci dračej funkčnej klávesy. Režim svietivosti ponúkne až päť rôznych úrovní jasu. Nechýba ani niekol'ko multimediálnych funkcií na prepínanie skladieb, či substitúcia úrovne hlasitosti.

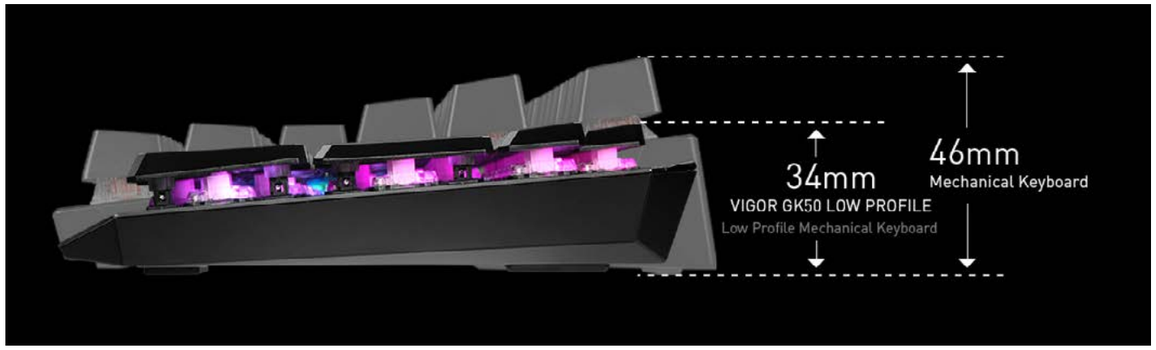
Plní do bodky, čo potrebujete...

MSI Vigor GK50 je bez debaty kvalitná klávesnica. Výrobcovia sa však neuskromňovali a svoje si aj zapýtali. Je trochu škoda, že MSI s trošku vyššou cenovkou nepridáva viac vecí navyše.

Snád' je to len moja rozmaznanost'. Čo poteší, je 1,8 m dlhý prívodný kábel s opletením a pozláteným konektorom. Poctivému spracovaniu stoja v čele mechanické nízkoprofilové tlačidlá so spínačmi Kailh. Pri tých výrobca garantuje až viac ako 50 miliónov stlačení. Očakávajte aj typickú vyššiu hlučnost' spojenú s touto technológiou.

Tento charakteristický neduh, na ktorý sme si už zvykli, je šikovne kompenzovaný pohodlnost'ou a presnost'ou. Písanie, či hranie na MSI Vigor GK50 je naozaj návykové. Klávesnica ukáže vašim prstom novú dimenziu komfortu a vy sa už nebudete chciet' vrátit' k ničomu horšiemu. Pri prechode na lacnejší typ klávesnice pocítite priam fyzickú bolest'. To najdôležitejšie však je práve spomínaný nízky zdvih klávesov. Ten sa neodráža len na vzhl'ade, ako by sa mohlo na prvý pohl'ad zdat'. Celá finta je v tom, že tlačidlá s nižším zdvihom nie sú v tomto prípade len o približne 5 mm nižšie. Princíp tkvie v „putovaní" klávesu pri stlačení. Nový mechanizmus mu umožňuje prekonat' o niečo menšiu vzdialenost', čo pridáva na celkovej pohodlnosti a najmä znižuje odozvu. Celkový rozdiel oproti obyčajným mechanickým klávesniciam je síce „len" 1 milimeter, to však môže byt' rozdiel medzi životom a smrt'ou. A keďže pri e-športoch sú dôležité milisekundy, tak práve tu sa vám môže podarit' nejaké nazbierat'. Čo však my, obyčajní smrtel'níci, ktorí hl'adajú „iba" kvalitnú hernú klávesnicu? Čím nás chce MSI





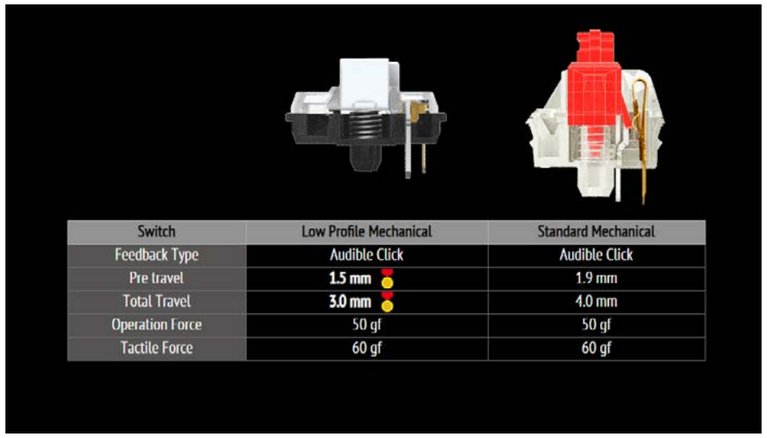
presvedčit', že máme chciet' práve Vigor GK50? Teraz mi nemajte za zlé, ak poviem že ničím. Taiwanci totiž t'ahajú z rukáva „len" jeden tromf a to sú práve low-profile mechanické klávesy. Samozrejme, nízke tlačidlá sú super pohodlné a ten, kto si na ne potrpí, nemá nad čím premýšl'at'. Tí, ktorí však hl'adajú rozšírenú funkcionalitu, by mohli byt' mierne sklamaní. Absenciu samostatných multimediálnych klávesov, ktoré by neboli závislé od draka, úplne chápem. Bolo by to na úkor kompaktných rozmerov a to už nemusí byt' každému po vôli.

Z rovnakého dôvodu tu nevidíme ani ergonomickú podložku pod zápästie, hoci by sa hodila. Čo je však trochu väčšia škoda je, že Vigor GK50 neponúkne napríklad ani makro-programovatel'né klávesy, ktoré sa u konkurentov v tejto cene objavujú.

Z ostatných funkcií, ktoré sú pri mechanických klávesniciach už klasikou, je tu prítomná takzvaná N-Key Rollover, ktorá zabezpečí stlačenie rôzneho počtu tlačidiel naraz. V tomto prípade nám premenná N hovorí o nekonečnom počte. V starších klávesniciach bola napríklad 6KRO, teda možnost' simultánneho

stlačenia šiestich klávesov. Vigor GK50 je teda nie úplne tuctová, mechanická klávesnica pre hráčov, ktorá šikovne rozširuje výber produktov v strednej triede. Neurazí svojou kvalitou a ani jej nie je vel'mi čo vytknút'.

Ak si ju kúpite, určite neurobíte zle. Komu u mechanických klávesníc chýbal low-profile v kombinácii so samostatnou numerickou časť ou a kompaktnými rozmermi, ten práve našiel čo hl'adá.



Switch	Low Profile Mechanical	Standard Mechanical
Feedback Type	Audible Click	Audible Click
Pre travel	1.5 mm	1.9 mm
Total Travel	3.0 mm	4.0 mm
Operation Force	50 gf	50 gf
Tactile Force	60 gf	60 gf

Záverečné hodnotenie

MSI Vigor GK50 je herný elegán, ktorý vsádza viac-menej na istotu. Rozširuje strednú-vyššiu triedu kvalitným produktom a ten si bezpochyby nájde svojich obdivovatel'ov.

Klávesnica sa pýši prvotriednym spracovaním, návykovou pohodlnost'ou a nepreháňa to s „nasilu herným" vzhl'adom. Poteší jej dobrá odozva a kvalitné spínače Kailh, ale ako už býva zvykom, táto technológia prináša so sebou aj vyššiu hlučnost'. Pokial' sa vám však žiada nízky zdvih tlačidiel, bude pre vás ako ušitá.

Martin Rácz

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné spracovanie	- hlučnost' mechanických spínačov
+ komfort klávesov	
+ striedmy dizajn	- nič navyše
+ režimy podsvietenia	
+ rýchlost' odozvy	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Modecom Volcano LanParty 2 RGB

KRÁSNE PODSVIETENIE, NO NIČ ŠPECIÁLNE

Povedzme si pravdu, klávesnice sú nutné, pokial' vlastníte počítač. Niekedy sú dokonca potrebné aj pri notebookoch, kde sú integrované. Delia sa na obyčajné (kancelárske) a herné. Čím d'alej, tým viac sa do popredia dostávajú klávesnice, ktoré majú tzv. RGB podsvietenie, čiže niektoré ich časti (pokojne aj celé) svietia. Niekedy l'udia pre podsvietenie neberú ohl'ad na potrebnejšie vlastnosti zariadenia, čo je chyba. V dnešnej recenzii sa dočítate niečo o klávesnici od spoločnosti Modecom, konkrétne ide o model Volcano LanParty 2 RGB.

Balenie

V balení som samozrejme našiel klávesnicu, kábel k nej a používatel'skú príručku. Balenie ma ničím neprekvapilo, no ani neurazilo. Povedal by som, že taký štandard.

Krabica mala na takmer každej strane stručný popis produktu, názov, logo spoločnosti a obrázok zariadenia z rôznych strán.

Spracovanie a dizajn

Produkt vyzerá primerane na svoju cenu, ničím ma ani náhodou neurazil, no ani vel'mi neprekvapil. Pri výrobe jeho tela firma použila kov, pravdepodobne hliník a na klávesy použili plast. Inak by som túto klávesnicu zhodnotil ako bežnú klávesnicu, ked'že v tejto cenovej úrovni vyzerajú takmer všetky klávesnice rovnako.

Medzi charakteristické črty LanParty 2 RGB by som zaradil vysoký profil kláves, koliesko na pridávanie a uberanie hlasitosti, tlačidlo na uzamykanie profilov a stlmenie zvuku.

Musím pochválit', že zadná časť klávesnice obsahuje USB konektor, ktorý vám umožňuje priamo vsunút' USB do produktu, vd'aka čomu sa nebudete musiet' zhýbat' k počítaču, ktorý môžete mat' na t'ažšie dostupnom mieste.

Používanie

Po zapojení klávesnice som bol zvedavý na prvok, ktorým sa klávesnica „chválila" už od doby, čo sa ku mne dostala, teda RGB podsvietenie. To ma vcelku prekvapilo, pretože má síce iba jednu funkciu, ale tá je dost' zaujímavá a vyzerá pekne.

Ide o to, že podsvietenie sa rozširuje v podobe vlnenia od stlačenej klávesy, niečo ako ked' hodíte kameň do vody. Vyzerá to naozaj pekne a som s tým spokojný. Možno by som ale predsa len uvítal niečo v zmysle viac nastavitel'ných profilov šírenia RGB.

V iných ohl'adoch by som tento počin od Modecomu zhodnotil ako priemerný a ničím neprekvapujúci. Jednoducho, ak by nastala situácia, že by som chcel podsvietenú hernú klávesnicu strednej triedy, bola by to jedna z možností, ktorú by som zvažoval.

Ale považujem za nutnost' vás informovat' o jednej, pre mňa hroznej, nevýhode a zlej vlastnosti tohto produktu. Tou je hlučnost'. Áno, viacerí z vás by sa teraz mohli ohánat' tým, že to je mechanická klávesnica so spínačmi GATERON a že mechanické klávesnice bývajú hlučné, ale nie až tol'ko. Toto by ma napríklad od výberu LanParty 2 odradilo. Z iných ohl'adov som s klávesnicou spokojný a nemám jej čo podstatné vytknút'.

Klávesy sa stláčajú celkom pohodlne a na dotyk sú síce trocha šmykl'avé, ale to podl'a mňa nie je mínus, pretože to niekomu proste môže vyhovovat'.

Záverečné hodnotenie

Klávesnicu Volcano LanParty 2 RGB by som odporúčal človeku, ktorý používa dobre izolujúce slúchadlá, aby predišiel nepríjemnému hučaniu kláves a nevadí mu, že dostane obyčajnú mechanickú klávesnicu strednej triedy, ktorá naozaj ničím neohúri.

Nemôžem ale povedat', že je zlá. Práve naopak, väčšinou všetko, čo som od nej očakával, splnila. Žial' s ešte neznámou cenovkou, no odhadom na cenovej hladine 40 až 50 eur, si myslím, že nedostanete zlé zariadenie k vášmu gaming setupu.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Modecom	40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ podsvietenie	- prispôsobenie
	- hluk stláčania kláves

HODNOTENIE: ★★★★☆

NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Marek Zelienka*

Nový Batman, noví herci !

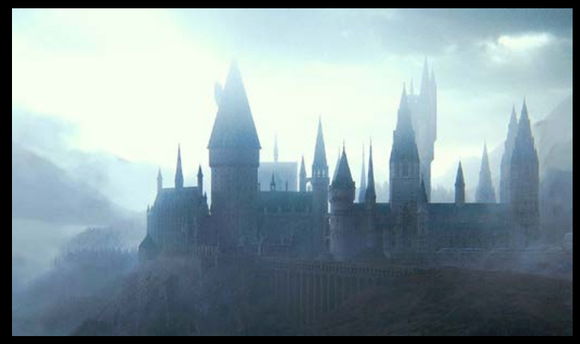
Po odstúpení Bena Aflecka z réžie a neskôr aj z hlavnej roly Batmana v novom pripravovanom filme sa postupne začínajú obsadzovať roly.

Už dávnejšie sme sa dozvedeli o obsadení Joa Manganiella ako postavy Deathstroka a Roberta Pattinsona do roly Batmana, čo mnohých znepokojilo, no obavy o túto postavu už zrejme pominuli a ľudia čakajú na ďalšie mená. Ďalšou známou tvárou v úlohe Catwoman je Zoe Kravitz. Po dlhšom tichu oznámili ďalšie väčšie meno, ktorým je držiteľ Oscara, Matthew McConaghey. Ten si zahrá rolu právnika a okresného prokurátora mesta Gotham, Harveyho Denta. Túto postavu sme mohli vidieť v snímku The Dark Knight od Christophera Nolana, kde si danú rolu zahral Aaron Eckhart.

Po oznámení obsadenia Matthewa McConagheyho sa už začalo šepkať o obsadení ďalších hercov do rolí Penguina, Alfreda Pennywortha, komisára Gordona, Riddlera (Hádankára) a Carmina Falconeho. Donedávna kolovali len dohady a hercoch, s ktorými štúdio debatuje, no postavu Alfreda si zahrá Andy Serkis, Grodona stvárni Jeffrey Wright a v roli Riddlera uvidíme Paula Dana. O roli Penguina sa debatovalo s Jonahom Hillom, no on túto úlohu pustil. Nedávno sa obsadení tejto úlohy začalo debatovať s Colinom Farrelom. Stále nič nie je potvrdené, no aj samotný Danny DeVito, ktorý si zahral jednu z najikonickejších rolí Penguina v snímku Batman, a vracia sa v hlavnej roli s Michaelom Keatonom, prezradil, že je to jeho dobrý kamarát a perfektne sa na tú úlohu hodí a verí, že dokáže zahrať skvostného Penguina. Väčšinu obsadení ohlásil režisér Matt Reeves na svojom Twitter účte. Posledný Tweet od režiséra potvrdil Johna Turturra ako hlavu podsvetia Carmina Falconeho.

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

Ktorá hviezda sa chce vrátiť do Potterversu?



Potterverse je označenie sveta Harryho Pottera, a ten veru nie je vôbec malý.

Sci-fi či fantasy filmy si získavajú fanúšikov už roky a Harry Potter ich počas desiatich rokov nazbieral veru dosť. Fanúšikovia boli samozrejme zarmútení správou, že sa známa trojica Harry, Ron a Hermiona zrejme nevráti na plátna kín. Je tu jeden herec, ktorý by si však už teraz rezervoval herecké miesto v reboote známej filmovej adaptácie Harryho Pottera. Potterverse samozrejme tvoria aj filmy s titulom Fantastické Zvery. Hviezda pôvodnej série, ktorá stvárnila Draca Malfoya, Tom Felton, prezradil, že fámy ohľadom zjednotenia hercov do posledného filmu nie sú pravdivé a všetko, čo sa malo stať, sa stalo. Samozrejme však prezradil, že ak sa náhodou bude konať reboot týchto filmov, veľmi rád by si zahral Dracovho otca, Luciusa.

Našiel sa režisér nového Star Treku !

Noah Hawley sa dostáva na post režiséra štvrtého Star Trek filmu. Hawley je hlavne známy pre svoju prácu v televízii.

Prvý úspech získal, keď na obrazovky kanálu FX priniesol seriál Fargo v roku 2014. O tri roky neskôr prišiel so seriálom z X-menovského sveta s názvom Legion, ktorý tiež vysielali na kanáli FX. Podľa najnovších správ sa môžeme tešiť na návrat Chrisa Pina, ako kapitána Jamesa Kirka, Zacharyho Quinta v roli Spocka a Zoe Saldanu v roli Uhury. Pinov návrat bol celkom prekvapenie, no veľmi príjemné, keďže z roly vycúval pre spory o pult s Chrisom Hemsworthom. Vyzerá to tak, že sa tieto spory nejako vyriešili a všetci sú spokojní. Tento film bude ale „oddelený" od Star Treku, ktorý nakrúca Quentin Tarantino.

Čo nové prezrádza Black Adam?

Ako všetci zrejme vieme, hlavnú rolu Blacka Adama si zahrá Dwayne „The Rock" Johnson a privíta zrejme hneď niekoľko ďalších postáv komiksového DC univerza.

Čo je prekvapujúce, tak Shazama vo filme neuvidíme, no producenti sú už teraz otvorení „návšteve" Henryho Cavila ako Supermana. Bolo by naozaj zaujímavé vidieť týchto dvoch supersilákov v jednom filme. Black Adam však uvedie do sveta DC Universe skupinu s názvom Justice Society of America. To prezradil sám The Rock, ktorý môže konečne povedať niečo o roli, ktorú má už 10 rokov. Prvý plán bol predstaviť ho vo filme Shazam ako anti-hrdinu, no také meno, ako The Rock si zaslúži vlastný film, v ktorom mu bude venovaný dostatok času. V Justice Society môžeme očakávať hrdinov, ako Hawkman a Stargirl a plánovaná premiéra je v roku 2021.

Krotitelia duchov sú späť!

Prianie fanúšikov sa stáva skutočnosťou ! Krotitelia duchov sa vracajú v pôvodnom obsadení.

Nádeje o druhom pokračovaní sa po desaťročiach stali skutočnosťou. Samozrejme, neberieme do úvahy reboot z roku 2016, ktorý toľko úspechu nezožal, pretože to práve nebol návrat toho, čo sme čakali po skvelých prvých dvoch častiach. Ľudia pripisovali neúspech rebootu džendrovým rozdielom, niektorí proste len z filmu necítili to, čo z prvých dvoch. Špekulovalo sa o tom už dávnejšie, keď sa hovorilo, že oscarový režisér Jason Reitman si sadne do režisérskej stoličky tohto filmu. Prezradil však, že film nebude zameraný na pôvodných krotiteľov, no oni pomôžu vytvoriť novú generáciu, ktorá prevezme zodpovednosť za ochranu sveta pred duchmi.

RECENZIA
FILM

Dokonalá lož

NÁSTRAHY INTERNETOVEJ ZOZNAMKY V KAŽDOM VEKU

Nefajčím, nepijem, môj životný štýl je zdravý. Na staré kolená hľadám spoločnosť či vážnu známosť, keďže manželka mi zomrela a nechcem byť osamelý... A klamem len príležitostne.

Príbeh, ktorý sa zdanlivo začal tým, že sa deduško (Ian McKellen) a babička (Helen Mirren) nechystajú na staré kolená zmierit' so samotou.

Napokon, v dnešnej dobe je takýto prístup u starších ľudí len vítaný. Myšlienka elánu a chuti začať odznova a ísť ďalej aj napriek ťažkým dekádam má svoje čaro.

Ako teda udržať krok s dobou? Aj odhodlanie má však svoje hranice a ak nikoho nového jednoducho nestretnete, ktorým smerom sa treba vydať? Po strate svojich polovičiek sa s mládežníckym elánom dôchodcovia púšťajú do sveta online zoznamiek a evidentne našli zhodu. Alebo žeby to bolo celé inak?

Premisa nového filmu od Williama Condona znie ako ideálny materiál na milú komédiu o dedúškovcoch, čo nestrácajú nádej a životný optimizmus. V skutočnosti však vo filme príjemné a odľahčené chvíle budete hľadať zbytočne.

Dokonalá lož je zvyčajne štylizovaná do ponurosti a sivých, bezútešných

odtieňov. Takmer vždy je zamračené. Obaja hlavní protagonisti od začiatku klamú alebo aspoň nehovoria celú pravdu a príbeh postupne objasňuje, že k tomu mali podstatné dôvody, ako je napríklad nacistické Nemecko, ktoré malo na ich životy zásadný vplyv.

Krehký deduško s večne bolľavým kolenom je notorický podfukár a podvodník. A vlastne ani to koleno ho v skutočnosti nebolí. Hoci to pred svojou novou nápadníčkou tají, žije si ako kráľ z peňazí, ktoré vymámil od svojich predošlých obetí alebo zo špinavých kšeftov s ruskou mafiou.

Ako sám vo filme priznáva, jeho minulosť by vystačila na niekoľko životov. Vždy striehne na možnosti, ako si prilepšiť k dôchodku a neštíti sa najzákernejších metód a klamstiev. Jednoducho získava dôveru svojej novej obete v roli náruživého nápadníka a po tom, čo príde na to, že babička vlastní imanie v hodnote niekoľko miliónov libier, je si istý, že našiel svoj jackpot, teda, tú pravú.

Dôverčivá a starostlivá babička je síce zdanlivo bezúhonná a nudná stará dáma, ktorá by nemala ničím vytŕčať z davu takýchto babičiek, no film ukáže, že deduško nie je jediný, čo prežil svetovú vojnu, čím sa mu život zmenil už navždy.

Majstrovstvo skúsenej a múdrej ženy môže byť v tom, že sa muž po jej boku v prvom rade necíti ohrozený. Je však vskutku neškodná? Pre oboch obdobie mladosti znamenalo bod zlomu, ktorý im navždy vzal nevinnosť. Vysokému veku hlavných postáv vďačí snímka za niekoľko rozrušujúcich myšlienok, ktoré vás pravdepodobne donútia sa pred spánkom aspoň chvíľu nepokojne prehadzovať.

Medzi hlavné treba zaradiť fakt, že starý človek sám o sebe nebude pôsobiť nebezpečne, čím film pripomína, že paranoja by v nás predsa len nemala nikdy celkom zomrieť. Veď koľko dôchodcov ste dnes stretli vy? Dožili sa vysokého veku aj napriek tomu, že život nie je fér a každé ráno sa budia do novej skúšky.

Čo ak stále platí, že prežijú len tí najsilnejší? V dnešnom svete to nie nutne znamená fyzickú silu a schopnosť udrieť. V tomto prípade by staré známe „nesúď knihu podľa obalu“ malo určite platiť hneď aspoň dvakrát – za obe hlavné postavy.

V tomto je film zaujímavý. Sám o sebe neprináša riešenia a ani nedopraje chvíľku pokoja. Práve naopak, nenechá diváka v bezpečí a úľava sa nedostaví.

Stretnete sa so surovou esenciou minulosti civilizovaného sveta. Možno vás znepokojí, no celkom určite vás prinúti premýšľať, premýšľať o tom, ako svet a najmä ľudia tvoria skutočné monštrá.

A to všetko sa často začne úplne omylom či obyčajnou náhodou. Aj malá kvapka vytvorí vlny, ktoré na hladine poputujú do diaľky.

„Film o tom, ako ľudské beštie vytvárajú ďalšie beštie. Ak človeku veríte, nemusíte ho v skutočnosti poznať a ak niekoho poznáte, nemusíte mu veriť. Staršia generácia pôsobí prirodzene neškodne, no v skutočnosti toho prežila omnoho viac než väčšina z nás a rovnako ako každá generácia má medzi sebou agresorov aj obete. Snímku neradíme pozerať v prípade, ak prekonávate depresiu a ľahký záchvat straty viery v ľudstvo, nakoľko príjemné pocity neprinesie, no ak hľadáte niečo na seriózne zamyslenie, bude to to správne kino."

Šimona Velická

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Bill Condon
Rok vydania: 2019
Žáner: Krimi / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

+ prinúti premýšľať
+ film o starších ľuďoch
- konštantná ponurosť
- keď máte chuť na komédiu

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
FILM

Charlieho anjeli

AKČNÉ A VYFINTENÉ

Nový prírastok do série o sexi špiónkach neprekvapivo stavia do popredia silu žien. Podl'a slov režisérky Elizabeth Banks si film kladie za ciel' vyzdvihnúť pracujúce ženy, pričom má ambíciu brat' tému s humorom, aký akčným filmom môže svedčať. Mix znie sl'ubne a do istej miery sa ho filmu darí skĺbiť, no mužské pokolenie si premietanie asi príliš neužije, a to aj napriek tomu, že tentoraz film uvádza rovno celú európsku pobočku plnú sexi anjelov pod vedením záhadného hlasu známeho ako Charlie.

Elizabeth Banks, výrazná najmä svojou rolou na módu zat'aženej Effie z Hunger Games, novým Charlieho anjelom okrem réžie aj napísala scenár a zároveň si vo filme i zahrala jedného z Bosleyov, teda niekoho, kto vedie tím anjelov. Na jednu stranu je to úctyhodný, multifunkčný počin, ktorý dal isto zabrať, na stranu druhú tak film pravdepodobne utrpel tým, že padá do jednostrannosti. Podpis a vkus jediného človeka sú výrazne citel'né. A to síce podpis dámy na úrovni, ktorá sa rada zabáva a podlieha trendom modernej spoločnosti. Tentokrát ústredný tím anjelov pozostáva z troch charakterovo celkom odlišných dievčat - bývalej agentky MI6 (Ella Balinska), spol'ahlivej a vždy berúcej všetko vážne, divokej a bohatej dievčiny (Kristen Stewart) a napokon aj výskumnej pracovníčky (Naomi Scott). Tá sa rozhodla kontaktovať agentúru a prehovoriť o potenciálnom nebezpečenstve produktu, ktorý pomáhala vyvinúť, čo jej zabezpečilo pozornosť zo strany mlčanlivého, potetovaného nájomného vraha (Jonathan Tucker). Logika trocha zabolí, ked' sa film bude snažiť presvedčiť diváka, že tento perfektne upravený, extravagantný a najmä potetovaný muž je pre top rozpoznávacie systémy ako nepolapitel'ný duch. Je

zvláštne, že o ňom nikde nie je možné nájsť záznam, keďže nikdy neprejavil ambíciu svoje tetovania nejako maskovať.

Povedzme si však na rovinu, toto má byť jednoducho akčný film pre ženy a zabijak má byť hlavne presvedčivo záhadný a nebezpečný, prípadne imitovať štýl nejakého pohľadného Rusa, ktorý je za účelom filmu trocha menej „slav! a trocha viac trendy. Ikonický obraz európskeho nájomného vraha - možno najmä pre Američanov.

Mimochodom, za celý film povie iba jediné slovo, čo jeho charakteru vlastne len pridáva pozitívne body, lebo nedostane priestor na reči, za ktoré by ho diváci mohli neznášať ako zvyšok jeho kolegov.

Vo všeobecnosti v celom filme nenájdete jediný decentný mužský charakter, nakoľko by asi nehral ústrednej téme celkom do karát. Máme tu však plejádu mužskej toxicity, hlúposti, úbohosti, agresie a zrady.

Či už je to egocentrický šéf, čo neuznáva prácu svojho tímu, bohatý ufňukanček, agresívny gangster, bohatý gangster, hlúpy strážnik s tendenciami k sexuálnemu obťažovaniu, muž, čo zradil ženskú dôveru – všetky negatívne archetypy sa spojili v dokonalé zlo, proti ktorému možno bez obáv bojovať. Film má určitú snahu zasadiť do deja aspoň jedného sympatického vedca, ktorý má byť archetypom trdielka, čo sa nechá ohúriť oslnivou, silnou a inteligentnou ženou.

V tomto prípade sa ale obávam, že nemôžeme hovoriť o pôvodne šľachetnej myšlienke pozdvihnutia pracujúcej ženy. Takéto obrazy film robia vinný z rovnakých prehreškov, ktoré by mu boli vyčítané, ak by hlavné postavy boli muži. V prípade, že by bojovali proti hlúpym, povrchným, príliš sexualizovaným ženám, bola by za to snímka pravdepodobne ihneď odsúdená.

Výrazné plus je však celkom často sa vyskytujúci vydarený humor. Ďalším pozitívom, ktoré isto zaváži, je výkon Kristen Stewart, vo všeobecnosti známej najmä z rozporuplne prijatej upírskej série Stmievanie (Twilight), kde si zahrala Bellu Swan.

Vo filme sa jej výkon stal neslávne známym, nakoľko konštantne pôsobila, akoby jej bolo nevoľno a jej schopnosti boli ostro kritizované. Od dôb Stmievania Kristen schováva vo svojom hereckom rukáve nové, pôsobivé triky a hoci je jej charakter drzý a miestami je pre ňu ťažké vyjsť s ostatnými, je najväčším osviežením

„Ak vynecháme imaginárne šľachetné myšlienky, film ostáva celkom príjemnou akčnou zábavou na ženskú jazdu. Je plný trendy odevov, upravených špiónskych zariadení, drahých áut a akčných scén v boji proti symbolom toho najhoršieho z mužského pokolenia."

Šimona Velická

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Elizabeth Banks
Rok vydania: 2019
Žáner: Akčný / Dobrodružný / Komédia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Humor
+ Akčný film pre ženy
- Iba zlé mužské postavy
- Občasná nelogickosť

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
FILM

Amnestie

ZA STENAMI LEOPOLDOVSKEJ VÄZNICE

17. november 2019 je významný dátum pre Česko a Slovensko. Pripomíname si totiž 30. výročie Nežnej revolúcie. Lepšie načasovanie pre premiéru filmu Amnestie tvorcovia ani nemohli zvolit'. Myslím, že je to vel'mi dobrý t'ah, ako prilákat' l'udí znovu do kina na domácu tvorbu.

Ďalší žánrový film s domácou tematikou

Dodnes mi v hlave rezonuje veta jedného môjho nemenovaného profesora, ktorý povedal, že na Slovensku sa historickým thrillerom či drámam nikdy darit' nebude, pretože nie sme v Amerike a v našej histórii sa neudialo až tol'ko dramatických udalostí, čo by boli hodné povšimnutia filmovej obce. O to viac ma teší, že sú súčasní autori schopní akejsi sebareflexie, vedia si nájst' námet aj v nie tak dávnej minulosti a vytvárajú vel'mi zaujímavé a divácky príťažlivé snímky. Film Amnestie už v úvodných titulkoch ozrejmuje, že je inšpirovaný skutočnými udalost'ami. Myslím, že divák by si mal spravit' domácu prípravu pred projekciou, pokial' o zamatovej revolúcii či o období v rokoch 1968-89 nič nevie, aby pochopil súvislosti. Film totiž napríklad neozrejmuje, kto to boli politickí väzni, disidenti, Charta 77 a podobne, čo by mohlo byt' pre mladšie divácke ročníky bez predprípravy trochu mätúce.

Hviezdy aj zelenáči

Hlavnou postavou príbehu je väzeň Lupko, ktorého stvárnil Juraj Bača. Je to neokukaná tvár, mladý herec, no aj napriek tomu dokázal svoju postavu zahrat' vel'mi presvedčivo. Lupkova manželka (Natália Germini) však oproti svojmu hereckému kolegovi trochu zaostávala, no aj napriek tomu podala výkon, ktorý poteší a neurazí. Šancu ukázat', čo majú v sebe, dostali viacerí slovenskí herci nastupujúcej generácie, okrem iného aj Marek Fučík, známy skôr vd'aka svojim stand-upovým aktivitám pod pseudonymom Fučo. Do Amnestií sa podarilo dostat' aj také hviezdy českej kinematografie ako Marek Vašut, ktorý stvárnil doktora Čierneho. Ten sa vo väzbe ocitol ako politický väzeň. Vymieňal si spolu s Lupkom korešpondenciu a vytvorili si vel'mi priatel'ský vzt'ah. Ďalšou hviezdou českej kinematografie je Aňa Geislerová, ktorá si vo filme zahrala manželku pána Kelemena (Marek Majeský) - filmového herca, ktorý sa aj so svojou polovičkou aktívne zapájali do politického diania. S vývojom filmu divák zist'uje, že vzt'ahové vlákna jednotlivých postáv sú popreplet'ané ovel'a viac a pevnejšie, než by ktokol'vek očakával. Aj ked' mal film komickú postavu

v podobe väzňa Gujdu (Gregor Hološka), ktorý odl'ahčoval atmosféru, stále mám pocit, že naši západní susedia z Česka vedia podobnú tematiku uchopit' s väčším nadhl'adom (Pelíšky). Ked' príde na vážne témy, my Slováci sme nejakí chladní.

Moderný vizuál

Tvorivá dvojica Maroš Hečko (scenár, produkcia) a Jonáš Karásek (réžia) už pri filme Kandidát ukázali, že vedia diváka zaujat' v prvej minúte filmu. Rovnako úvodné sekvencie Amnestií sú vizuálne vel'mi pútavé a moderne spracované. Je cítit', že Karásek má s týmto skúsenosti, pretože sa mu za pomerne krátky čas podarilo vykreslit' expozíciu deja filmu vel'mi hravou formou. Používa vel'mi pútavú, klipovitú strihovú skladbu, z ktorej sa divák dozvedá, prečo skončil Lupko vo väzení. Autori však boli hraví aj počas celého plynutia kompozície diela, nielen v expozícii. Vo filme je vel'a časových skratiek či metafor, ako je napríklad symbolické zhasnutie červenej hviezdy nad Bratislavou po revolúcii, čo symbolizovalo pád komunistického režimu. Snahy o vyjadrenie tak mohutnej myšlienky len jedným obrazom hodnotím vel'mi kladne. Mimoriadne dobre je spravená aj gradácia deja pri scéne, kde Kelemen zahýba svojej manželke. Vynikajúco funguje hudobná dramatugia – apropo, ked' som pri hudbe, nedá mi nespomenút' aj vel'mi dobre zvolenú dobovú hudbu (interpreti ako A-Ha, Depeche Mode, Müller). Vel'kú radost' mi spôsobil aj oficiálny soundtrack k filmu, ktorý je milou poctou Karlovi Krylovi. Cover piesne Pasážová revolta pre potreby filmu zaranžoval Nikolaj Nikitin a hlasy prepožičali Richard Müller, David Koller (Lucie) a Viki Olejárová. Posledná menovaná je známa tým, že robí interpretácie Krylových piesní, aby jeho piesne a odkaz zostali živé aj po jeho smrti.

Čo sa týka vizuálnej stránky, tam by som nejaké výhrady mal. Párkrát boli vo filme drobné chybičky v ostrosti. Taktiež som postrehol pár skokov cez filmovú os, ktoré mi však ako zámer vôbec neprišli. Je to škoda, pretože film je naozaj nakrútený krásne – herecké akcie, svietenie, výprava (vo filme sa dokonca objavila aj vel'mi populárna videohra Vlk a zajac), špeciálne efekty, strihová skladba, hudba... To je poézia pre oči a sluchovody. Vel'mi dobre boli nakrútené aj zábery vzbury vo väznici. Tie boli vel'kým lákadlom aj v teaseri na film. Aj preto som ako divák očakával viac väzenského prostredia a menej politickej piesne, avšak opak bol pravdou. Dobové zábery vzbury sa dajú dohl'adat' na internete a film Amnestie sa ich snaží interpetovat' dost' verne, aj ked' teda istá miera pridanej dramatickosti kvôli formátu hraného filmu tam je.

Ked' chceš poznat' charakter človeka, daj mu moc

L'udia sú indivíduá, ktoré sa v slobodnej krajine rozhodujú sami za seba – môžu cestovat', môžu si otvorit' živnost', podnikat' a podobne. Za komunistického režimu to ale tak nebolo. V štáte vznikali špeciálne zložky štátnej bezpečnosti. Tie dokázali človeku, ktorý bol nevhodný pre komunistické Česko-Slovensko, pekne zavarit'. Vo filme Amnestie neboli všetci ŠTBáci vykreslení ako l'udia, ktorí sa vyslovene vyžívali v bonzovaní na druhých.

Mal som pocit, že tam bolo viac charakterov. Jedni bezcharakterní - ktorí z toho vytĺkli, čo sa dalo a nebáli by sa ‘natriet‘ aj svojho brata, keby im to prospelo. Druhí zase tichí pozorovatelia, ktorí možno niekde v hĺbke duše chceli, aby režim padol a boli ochotní aj niečo zamlčat'. No a na záver ešte obetné baránky, ktoré tí skutoční a praví ŠTBáci využili a zahodili.

Možno skutočne aj za bývalého režimu platilo pravidlo, že ked' chceš poznat' charakter človeka, daj mu moc. Teraz ale máme demokraciu a relatívnu slobodu. Demokracia nie je samozrejmá a je fajn, že vznikajú filmy s tematikou 17. novembra.

„Film Amnestie reflektuje významné udalosti v dejinách Česka a Slovenska – Nežnú revolúciu, zmenu režimu a amnestie, ktoré udelil Václav Havel po nástupe na výkon svojej funkcie prezidenta. Názov filmu síce hovorí, čo by sa malo primárne v deji odohrávat', pravda je však taká, že film sa na tému pozerá skôr zo širších súvislostí."

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Jonáš Karásek
Rok vydania: 2019
Žáner: Dráma / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

+ nový koprodukčný film, reflektujúci nedávne dejiny
+ herecké obsadenie
+ moderný strih
- ostrost'
- skoky cez filmovú os

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
FILM

Valhalla: Ríša Bohov

FILMÁRSKY KONIEC SVETA

Valhalla sl'ubuje parádny Ragnarök zo severskej produkcie. Temný, drsný a bezútešný. Žiadna Marvelovka, no predsa fantastika. Fanúšik žánru teda môže v sebe chovať nádej, že uvidí niečo na naše pomery netradičné a s trochou šťastia zároveň natočené s úctou k mytologickej látke. To šťastie však nemáme.

Malo to byť výpravné fantasy vo vikingskom štýle založené na severských bájach a mýtoch o konci sveta, Ragnaröku, zo severskej filmárskej dielne. Tu sa žiada podotknúť, že Vikingovia nie sú národ, sú skupina. Vikingovia boli väčšinou pirátski príslušníci severských národov, pre svoju spoločnosť vyvrheli. Niečo ako drogové kartely, pasáci a podomoví predajcovia vysávačov v jednom. Nijaký Viking sa teda vo filme nenachádza, nenechajte sa spliesť.Keďže sa l'udstvu dochovalo pomerne málo záznamov severskej mytológie, filmári mali veľký priestor na prácu s látkou bez prehnaného pridržania sa nejakého extrémneho kánonu. Dochované časti však zvyknú byť v niektorých veciach explicitne presné, bez možnosti úpravy, pretože by potom strácali zmysel. Film Valhalla: Ríša Bohov stavia dej na dvoch úryvkoch dochovanej mytológie. V oboch prípadoch ich však film prekrúca spôsobom, ktorý nedáva zmysel.

Prvý pôvodný mýtus sa týka okamihu, kedy Thor, najmocnejší z Asov, putuje Midgardom (svetom ľudí) aj so svojím nevlastným bratom Lokim a narazia na chudobnú rodinu, u ktorej sa rozhodnú

prenocovať. Zbedačení farmári ale nemajú poriadne ani čo jesť, a tak Thor ide a upečie barana, ktorý ťahá jeho voz. Dovolí smrteľníkom zjesť toľko mäsa, koľko chcú, pod podmienkou, že nikto nezlomí jedinú kosť. S touto podmienkou smrteľníci nemajú najmenší problém a veselo hodujú. „Dobrák" Loki ale nikdy nepremešká príležitosť byť hajzlík. Presvedčí farmárovho mladého syna, aby zlomil baraniu kosť a vyjedol z nej morok, ak chce byť silný ako boh. Keď dojedia, Thor svojho barana opäť nechá obživnúť a zistí, že kríva, pretože má zlomenú kosť. Za trest berie chlapca so sebou do služby.

Druhý mýtus sa týka opäť putovania Lokiho, Thora a jeho smrteľného sluhu. Tentokrát prichádzajú do kráľovstva obra Utgard-lokiho (nemýliť si Thorovým bratom Lokim), ktorý ich vyzýva k tomu, aby ukázali svoju výnimočnosť, pretože sa nachádzajú na mieste, kde uznávajú iba tých najlepších. Obor v každej úlohe samozrejme podvádza a pre jeho magické ilúzie bohovia ani ich služobník nedokážu zvíťaziť. Napokon sa však prizná.

Snímka teda stavia na tejto premise. Thor berie mladého farmára do služby za zlomenie kosti svojho barana. Tu sa k nemu však pridáva aj jeho sestra. Tá je neschopná očistiť rybu, lebo je to „fujky", a to aj napriek tomu, že má reprezentovať farmárske dievča. A rozhodla sa, že vo Valhalle, v službe bohom, to bude isto zmysluplnejšie. Nebude predsa tráviť svoj život na farme čistením rýb.

Skupinka prejde do sveta Asov a prichádza do rozhádanej siene Valhally, kde sa bohovia hašteria o zlom stave ich kráľovstva. Všade pobehujú obri a navyše utiekol aj vlk Fenrir, o ktorom bolo prorokované, že začne koniec sveta a

preto ho čím skôr treba chytiť. Fakt, že by Fenrir mal byť jedno z Lokiho beštiálnych, nemanželských detí je vynechaný, ako aj Lokiho nenávisť k bohom. Vlastne chýba aj jeho manželka, čo je škoda, lebo v rámci manželských ašpirácií je Lokiho žena, paradoxne, najvernejšie a najmilujúcejšie stvorenie spomedzi bohov vôbec.

No zatiaľ naspäť k hlavnej ženskej hrdinke, mladej farmárke. Thor smrteľníkom zakáže v sieni bohov prehovoriť jediné slovo, no mohol si už zvyknúť, že mládež nie je to, čo bývala a nejakí bohovia a ich zákazy a odporúčania si môžu strčiť, takže smrteľníčka, samozrejme, zákaz poruší a cíti sa pomerne urazene, že z toho nikto nie je nadšený. Opresia! Od bohov! Kto by to bol povedal? Následne zistí, že ryby treba čistiť aj vo Valhalle a že služba bohom je vlastne otroctvo, tak sa jej to prestane pozdávať. Navyše musí aj drhnúť podlahu v Thorovom dome a to je teda dvojité „fujky", dvojitá opresia! Ani postieľ nemá riadnu a určite za ňu ani nikto nič neodvádza do sociálnej poisťovne... teda, Jarlovi. Špinavé božstvá a ich neuznávanie slobody, rovnosti a bratstva! Možno okrem úžasnej bohyne Frigg, Odinovej manželky, ktorá na smrteľnú dievčinku hádže nepríčetné pohľady podľa vzoru Galadriel (a rovnako extenzívne využíva komunikáciu myslou, polnočnú levitáciu v dlhej plachte a sympatické pokukovanie na hladiny vôd v rámci vešteckej chvíľky, kde našu hrdinku aj priateľský topí, ale aj napriek tomu sú kamarátky. Nechápete? To asi nikto.

Každopádne je čas ujsť a dievčina okrem brata so sebou berie aj tretieho Thorovho sluhu, poloobra, ktorý je postihnutý a nehovorí, no zároveň bude asi najsympatickejším charakterom filmu, ktorý dokonca rozmýšľa a je nápomocný. Do Mitgardu sa zo zeme Asov však dá dostať jedine cez Bifrost, dúhu, po ktorej môžu prejsť len bohovia. Keďže veselá skupinka zistí, že božskosťou neoplýva (čo je v priamom rozpore s tým, že mladá smrteľníčka vlastne bohyňa je, ale pre zachovanie záhadnej integrity príbehu sa s týmto filmári zjavne odmietli zaťažovať) a do Mitgardu sa teda len tak nedostanú, začnú kempovať v priľahlom lese. To jej brata čoskoro omrzí a odchádza „naspäť" za Thorom, priamo opačným smerom, rovno na územie obrov, kde je zajatý a zhypnotizovaný záhadným nápojom. Tu sedí v jaskyni na stoličke, až kým ho sestra nepríde zachrániť, čo bude vlastne až na záver filmu. Takže mladého sa filmári zbavili a ďalej príbeh rozvíjajú okolo jeho

absolútne nesympatickej sestry. Tá zatial' spokojne halucinuje v lese po hríboch, čo si dala so svojím novým tichým kamarátom, tretím Thorovým otrokom. Po spoločnej farebnej chvíl'ke, ktorej význam nie je značný, ich nájde Thor bez akejkol'vek

ambície potrestat' ich útek. Namiesto toho sa rozhodne eskortovat' ich k sebe domov, aby sa im dačo po ceste nestalo.

Toto vyjde „perfektne', pretože v lese narazia na boha Tyra s jeho mužmi, teda bojovníkmi, čo lovia vlka Fenrira. Potom, čo roztrhá zopár z nich, sa dajú na panický útek s pokrikom zachráň sa kto môžeš - pretože do Valhally sa dostávajú spravidla len najudatnejší bojovníci, čo sa smrti nejako extra neboja a zomreli v zápale riadnej rúbačky (ale možno ani týmto chlapcom nikto dlho nič neodviedol do božskej sociálnej poist'ovne, a tak kašl'at' takúto robotu).

Ešteže je tam s nimi mladá farmárka, ktorá v sebe objavila vnútorného druida. Jediným pohl'adom vysvetlí huňatému ničitel'ovi svetov, že takto sa dobrý chlapec nespráva a nech si ide spytovat' svedomie do búdy. Od tejto chvíle sa Thorov názor na dievča mení rýchlost'ou modelky, čo zistí, že ten o ničom chlapec vo vyt'ahaných teplákoch je IT-špecialista zarábajúci šest' cifier mesačne a svoje okolie je odrazu odhodlaný presvedčit', že jeho ex-farmárska otrokyňa je bohyňa svetla. V posledných minútach

filmu si niekto spomenul, že stále netušíme, o čom tento príbeh má byt', a že vlastne ešte treba nejako vyriešit' jej brata. Takže nás čaká odsúdenie farmárkinej božskosti, následne expresné uznanie farmárkinej božskosti a epická záverečná bitka asi o ôsmich l'ud'och, teda bohoch.

Udatní bojovníci Valhally medzičasom asi dali hromadnú výpoved' alebo ich Fenrir pojedol mimo kameru v rámci úvah, kto je to vlastne ten dobrý chlapec. Následne ho možno nečisté svedomie donútilo pridat' sa na stranu hŕstky smolných bohov (ktorých mal vlastne nenávidiet' za zradu) a spolu tak zachránia Valhallu. Nikto tu nič príliš neobjasnil. A vlastne ani ten Ragnarök sa nikdy nekonal.

„Valhalla: Ríša bohov je zmätená, nelogická a plná nesympatických charakterov. Tu už sa skôr dostaneme na koniec výpočtu toho, čo je s filmom dobre, než toho, čo je tu extrémne zle. Sl'ubný nápad, nádejná kamera a decentné efekty boli, bohužial', absolútne potopené nezvládnutým scenárom, nevyužitým potenciálom charakterov a rozložením scén, a to je vel'ká škoda."

Šimona Velická

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Fenar Ahmad

Rok vydania: 2019
Žáner: Fantasy / Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

+ pôsobivé kulisy
+ pekné efekty a masky
- nelogický príbeh
- nesympatické charaktery

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
SERIÁL

The Good Place

A KAM SA PO SMRTI POBERIETE VY?

Premýšl'ali ste niekedy nad tým, kam sa dostanete po smrti? Bude to nebo, peklo, reinkarnácia alebo niečo iné? Seriál The Good Place vám na to dá správnu odpoved'. Teda, okorenenú o humor, kopec fantazmagórií a zábavy. No práve o tom sú seriály, nemyslíte?

Aj zlý človek sa môže stat' dobrým

Eleanor Shellstrop (Kristen Bell) je priemerná americká žena s obyčajnou prácou a nudným životom. Ten si však kráti tým, že je ku svojmu okoliu nepríjemná, myslí iba na seba a v podstate sa ku každému správa nepekne. To však nevie, čo ju o chvíl'ku čaká – malá nepozornost' sa zmení na vel'kú tragédiu a Eleanor umiera. No po pár chvíl'ach sa prebúdza a zist'uje, že všetkému nie je koniec. Dostáva sa na „Dobré miesto'.

A tak v prvých častiach seriálu začne Eleanor zist'ovat', prečo sa to stalo práve jej, ked'že sama o sebe vie, že by na „Dobré miesto' patrit' nemala. Začne skúmat', či sa niekde nestala chyba a či sa predsa len nemôže aspoň po smrti polepšit' a naučit' sa byt' lepším človekom. Eleanor časom zist'uje, že medzi jej kamarátmi v nebi sa nachádzajú osoby, ktoré sú na tom rovnako ako ona. Hlavný architekt je niečo ako umelá inteligencia „Dobrého miesta'. Vie vyčarovat' takmer všetko, o čo ju poprosíte, či už chcete napríklad auto, cukrovú vatu alebo nebodaj poníka. Aj ked' nie je človekom, jej správanie sa časom mení a čím d'alej, tým viac sa stáva l'udskejšou. A nakoniec Michael. Ten je podl'a jeho slov tvorcom všetkého, čo môžete na danom mieste vidiet', no ukrýva jedno hrôzostrašné tajomstvo.

„Dobrého miesta' Michael (Ted Danson) vyzerá zo začiatku ako správny chlapík a klasický dobrák. Avšak nedajte sa zmýlit', aj ked' človek na prvý pohl'ad vyzerá ako anjel, môže v sebe skrývat' zlo. No seriál The Good Place nás presvedčí, že aj zloduch sa môže zmenit' na dobráka. A rovnako sa zo zlého človeka môže vykl'ut' vel'mi milá a dobrosrdečná osoba.

Seriálom vás bude sprevádzat' skvelá partička

Najbližšími kamarátmi, s ktorými sa Eleanor stretáva, sú Michael, Tahani (Jameela Jamil), Chidi (William Jackson Harper), Jason (Manny Jacinto) a Janet (D'Arcy Carden). Každá z postáv je napísaná výborne a hodí sa do seriálu. Osobne si po dokončení tretej série neviem ani iných hercov predstavit'.

Tahani je klasická filantropka, ktorá mala celý život kopec peňazí, dávala vel'a na charitu a stretávala sa s celebritami. Navyše má ukážkový britský prízvuk, ktorý jej dodáva na uveritel'nosti. Chidi je zas taký obyčajný „knihomol', ktorý to dotiahol až na vysokoškolského profesora a učí etiku. Jason sa zo začiatku tvári ako tichý a stále premýšl'ajúci mních, no v neskorších častiach všetkým svojím vel'kým odhalením vyrazí dych. No a Janet

Prvé časti som bol trošíčku nesvoj z dĺžky jedného dielu. Tá sa pohybuje približne okolo dvadsat' minút, no už po pár dňoch som vedel, že dĺžka je namieste. Na konci každej časti si vždy máte chut' pozriet' d'alšiu a d'alšiu. A ak nemáte na konci dňa vel'a času, dvadsat' minút vám jednoznačne padne vhod. Ved' krátkych sitcomov už máme ako šafranu a do popredia sa tlačia čím d'alej, tým dlhšie seriály.

„The Good Place je bez pochýb jeden z najlepších seriálov, ktoré som za poslednú dobu mohol vidiet'. Vtipné a trefné hlášky, sympatické postavy a neokukaný príbeh. Ak ste seriál ešte nevideli, určite ho zarad'te do svojho programu – neol'utujete."

L'ubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Drew Goddard

Rok vydania: 2016-2019
Žáner: Komedie / Drama / Fantasy

PLUSY A MÍNUSY:

+ krátke časti
+ vynikajúci a nevtieravý humor
+ skvelo vybraná téma seriálu
- absolútne nič

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
SERIÁL

Castle Rock – 1. Séria

KEĎ HOROR, TAK OD STEPHENA KINGA

Strašenie, krvilačnost' a hororové vyobrazenie je dnes v kurze. Teda, aspoň vo svojej najlepšej forme. Všetko to pred pár rokmi odštartoval seriál American Horror Story, ktorý na televízne obrazovky prináša v pravidelných dávkach skvelé strašidelné zážitky. No ani d'alší tvorcovia sa nenechávajú zahanbit' a tak niet divu, že v Hulu niekto z rukávu vytiahol eso v podobe Stephena Kinga.

To najlepšie od svetoznámeho spisovatel'a

Castle Rock je bežné americké mestečko, v ktorom sa toho vel'a neudeje. Teda až na to, že v ňom neustále číha zlo. Celý príbeh Castle Rocku sa točí okolo postavy menom Henry Deaver (André Holland). Ten mal v detstve nemilú epizódu, v ktorej prišiel o otca a jeho samého nájdu uprostred jazera, bez ničoho, zmrznutého na kost'. Navyše si mešt'ania myslia, že Henry má na celej situácii okolo svojho otca podiel viny. A to je pre mladého chlapca viac ako len nepríjemná situácia.

Ako čas plynie, Henry dospieva a vyráža do sveta, kde si založí rodinu a na udalosti, čo sa kedysi v jeho rodnom meste stali, zabúda. No každého láka spät' miesto, kde prežil vel'kú časť svojho života, a tak sa hlavná postava po niekol'kých rokoch vracia do mesta.

Tu stretáva mnoho známych. Medzi nimi je aj Molly (Melanie Lynskey), ktorá má určite nadprirodzené schopnosti. A tak emócie, ktoré sa v niekom odohrávajú, dokáže Molly bez mihnutia oka vycítit'. Táto schopnost' by sa určite niekomu páčila, no Molly s ňou spokojná privel'mi nie je a návrat Henryho začína brat' ako zlú situáciu. Henry stretáva aj svoju matku Ruth (Sissy Spacek) či jej priatel'a Scotta, ktorý sa o ňu stará (Alan Pangborn). A zdá sa, že Castle Rock už nie je to, čo býval...

Čo však čert nechcel, pred príchodom Henryho spácha hlavný strážnik ned'alekého väzenia Shawshank samovraždu. Nikto nevie prečo, no počas skúmania uzavretej časti väzenia nájdu uväzneného neznámeho chlapíka (Bill Skarsgård). Ten bol v danej časti pravdepodobne zajatý práve už mŕtvym hlavným strážnikom. Prečo to strážnik robil, je záhadou, no celá situácia naháňa strach. A od tejto chvíle sa v Castle Rocku začnú diat' prapodivné veci.

Alternatívne línie budú chciet' vašu plnú pozornost'

Okrem toho všetkého sa celý seriál tiahne v dvoch alternatívnych líniách,

ktoré sú viac či menej vysvetlené až na konci. Nehovorím, že ide o zlý nápad, práveže naopak. No ak sa pri sledovaní poriadne nesústredíte, budete si musiet' niektoré časti pozriet' dvakrát, aby ste celý seriál pochopili. Henry sa preto objavuje vo viacerých „vyobrazeniach' a jeho adoptívna matka Ruth pôsobí na prvý pohl'ad ako staršia pani s rozvinutým Alzheimerom. A aj si to budete pár častí mysliet' a nedávat' jej privel'kú úlohu, no ako sa bude blížit' koniec, pochopíte, že práve ona je vel'mi dôležitou súčast'ou príbehu a jeho vysvetlenia.

Rovnako to je aj s neznámym väzňom, ktorý sa spočiatku správa šialene, neskôr máte pocit, že ide o démona prichystaného zničit' planétu a práve on je dôvodom toho, že sa v seriáli začnú diat' doslova šialenstvá. Vedenie tohto inštitútu sa ho chce aj napriek viacerým incidentom, ktoré sa neskôr vo väzení stanú, čím skôr zbavit'. A to len z prostého dôvodu, aby celá situácia nepriniesla neželanú pozornost' médií. Vd'aka tomu sa mysterióznost' a hororovost' presúva do ulíc mesta.

Herecké obsadenie je rovnako vynikajúce. Každá postava sa do svojej roly náramne hodí. Molly (Melanie Lynskey), ktorá má za sebou bohatú hereckú kariéru a môžeme ju poznat' napríklad zo sitcomu Dva a pol chlapa, je toho dôkazom. Rovnako dobre pôsobí aj Bill Skarsgård. Ten už len výrazom tváre zo začiatku naháňa hrôzu a máte pocit, že s ním nie je niečo v poriadku. Čerešničkou na torte je už len Sissy Spacek, ktorá svoju úlohu zahrala taktiež bravúrne. Niet sa čomu čudovat', táto herečka má za sebou tak bohatú kariéru, že by ju vedel tromfnút' iba málokto.

Prvá séria Castle Rock mala podl'a môjho názoru takmer všetko, čo by hororový seriál potreboval. A niet sa čomu čudovat', ked' na ňom pracoval ten najpovolanejší. Televízne dielo v podstate vychádza z kooperácie J.J. Abramsa a Stephena Kinga. Z tejto spolupráce srší Kingov rukopis, niekedy vidíme iba náznaky, inokedy ho cítit' v plnej kráse. Ak by som mal porovnat' práve mnou milovaný American Horror Story s Castle Rockom, som na vážkach. Hoci na celú sériu AHS nedám dopustit', musím povedat', že Castle Rock je o malý kúsoček lepším seriálom. Teda, aspoň prvá séria.

„Mysteriózny seriál Castle Rock vás zavedie do sveta Stephena Kinga a predstaví vám najhoršie nočné mory spisovatel'a zhmotnené do reality."

L'ubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Michael Uppendahl

Rok vydania: 2018

Žáner: Fantasy / Horor / Drama

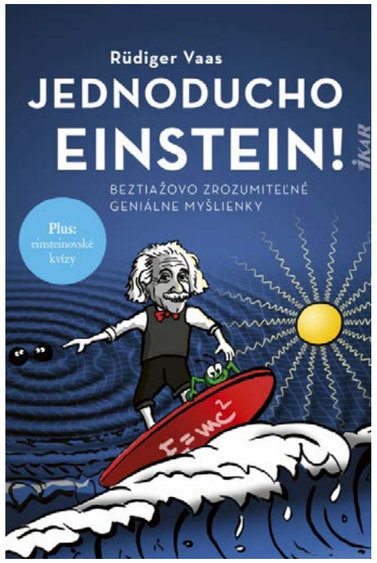
PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný horor
+ zaujímavé herecké obsadenie
+ príbehy založené na svete Stephena Kinga
- záver série si musíte pozriet' dvakrát

HODNOTENIE: ★★★★☆

Jednoducho Einstein!

TEÓRIA RELATIVITY PO LOPATE



Ked' sa povie meno Einstein, určite skoro každému hned' napadne, o kom je reč. Tento pán dokázal vo svojom čase porozumieť nášmu svetu a postaviť na svojich neuveritel'ných teóriách základy fyziky, s ktorými sa pracuje dodnes. Prielom však dosahoval aj v iných vedeckých odboroch. Táto kniha vám pomôže vnorit' sa do života génia, vd'aka ktorému lepšie rozumieme napríklad vesmíru, fyzike, či chémii.

Na hodinách fyziky v základných či stredných školách sa k teórii relativity nedostanete. Myslím, že ak by s nami preberali túto látku, tak by to pochopili tiež len tí zdatnejší.

Táto kniha prináša nový pohl'ad na túto teóriu a nekomplikovaným vysvetl'ovaním vám pomôže pochopit', o čo v tej krásne zložitej, vzorcami popretkávanej teórii vlastne ide.

Fyziku na základnej škole som nemala rada, pretože pani učitel'ka mi ju nevedela vysvetlit', tak aby som ju chápala. Učit' sa poučky, ktorým aj tak neporozumiete, je zbytočné. Možno preto som na ňu (myslím fyziku) tak trochu zanevrela. Vd'aka tejto knižnej publikácii, som však zistila, že fyzika dokáže byt' aj zábavná, ked' jej vysvetleniam a múdrosti porozumiete.

Táto brožovaná malá kniha vám na 125 stranách ukáže, o čom vlastne celé to tajomno teórie relativity je. Na začiatku knihy sa zoznámite so životom priekopníka svojej doby, ktorý aj napriek zložitej životnej situácii dokázal pracovat' a skúmat' fyzikálne teórie a prichádzat' s vlastnými, prelomovými myšlienkami.

Zaujalo ma, že aj napriek zúriacej vojne bol Einstein schopný komunikovat' s inými vedcami naprieč Európou, o čom sú aj zachované korešpondenčné lístky a aj samotné listy, v ktorých si vymieňal názory na rôzne vedecké teórie a výpočty. Potom už na d'alších stranách knihy sa ponoríte do chápania teórie relativity a jej vysvetlenia, ktoré autor podáva po lopate. Zistíte, že bez ohl'adu na to množstvo vzorcov a odvodení a rôznych iných výpočtov, na ktorých je táto teória postavená, jej dokážete porozumiet' a to je to najdôležitejšie, o čo v tejto knihe ide.

Kniha je písaná l'ahkým a prirodzeným, zrozumitel'ným štýlom (hoci ani táto kniha sa gramatickým chybičkám nevyhla). Skoro na každej stránke sú uvádzané citácie Einsteina, ako aj iné doplňujúce poznámky a ilustrácie. Mala som problém sústredit' sa na to, čo čítat' prvé, či dočítat' najprv hlavný text, ktorý pokračoval na d'alších stranách, alebo sa na chvíl'u z tohto textu odpojit' a prečítat' si aj doplňujúci sprievodný text a vnímat', čo je na jednotlivých ilustráciách zobrazené. Nebojte sa, je to len môj subjektívny pocit, a vám ostatným čitatel'om sa môže táto kniha čítat' rovnako prirodzene, ako iné (beletristické) žánre.

Páči sa mi, že reportér Rüdiger Vaas napísal takúto pútavú knihu a prináša tak jednoduchý, skoro až „primitívny" pohl'ad na Einsteinov svet a myšlienky, ktorým prostredníctvom tejto knihy môžete aj vy porozumiet'. Napokon si poviete, že to nie je nič zložité. Jednoznačným a jednoduchým slovným popisom tejto úžasnej teórie dokážete pochytit' nové vedomosti a ktovie, možno sa aj medzi vami, čitatel'mi nájde práve taký, ktorému sa v hlave rozsvieti a fyzika vás vtiahne do svojho neuveritel'ného sveta.

Zistíte, že aj Einstein bol len človek. Hoci mal prelomové myšlienky a nie každý, s kým sa stretol mu aj rozumel, dokázal byt' vtipný a aj sebakritický. Určite existujú aj iné knihy, ktoré o živote Einsteina a jeho diele píšu prít'ažlivým spôsobom, no Jednoducho Einstein! je svojím nekomplikovaným výkladom ukážkovou knihou, ktorou dokážete zaujat' aj laikov vo fyzike a vyvolat' ich záujem o dodatočné štúdium.

Knihu jednoznačne odporúčam každému čitatel'ovi, či už je to žiak základnej školy alebo študent vysokej školy, alebo len čitatel', ktorého zaujímajú veda a jej zložité teórie, no nie celkom porozumel jej princípom.

Viem, ako také nedorozumenie s fyzikou dokáže človeka odradit' na dost' dlhý čas od štúdia. Preto som vd'ačná, že existujú aj takí autori ako Rüdiger Vaas, ktorí čitatel'ovi vedia sprostredkovat' vel'ké a náročné, miestami nepochopitel'né myšlienky velikánov vo svojich odboroch ako bol Einstein či Hawking a podat' ich rôznej skupine čitatel'ov v ich elementárnej podobe.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Rüdiger Vaas: Jednoducho Einstein!
Rok vydania: 2019
Žáner: náučná pre dospelých, veda

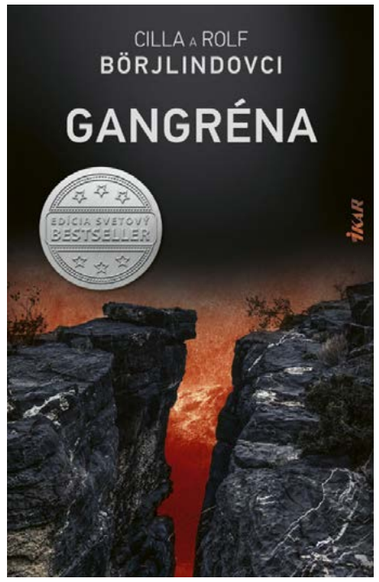
PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduchý štýl
+ vtipné citácie a vysvetlenia
+ doplňujúce ilustrácie
+ rozšírenie vedomostí
- rozdelenie textu na strane knihy

HODNOTENIE: ★★★★☆

Gangréna

ZLOČIN NAKONIEC VYJDE NAJAVO



Severské krimi sú populárne pre svoju nevšednosť, brutálnosť a rôznorodosť. Medzi mojich obľúbencov z tohto žánru rozhodne patrí dvojica Cilla a Rolf Börjlindovci, ktorí už v piatom pokračovaní zavedú čitatel'ov do sveta, o ktorom by ste radšej ani nepočuli. Čo nevšedné, brutálne a rôznorodé sa skrýva na stránkach Gangrény? Pod'te vyriešit' d'alší zločin s Oliviou Rönningovou a Tomom Stiltonom.

Vo Švédsku vybuchne auto rodiny Brovallovcov, pričom sa predpokladá, že za týmto útokom bude niekto, kto sa vyhrážal prokurátorke Malin Brovallovej. Ked'že obet' tohto útoku bola v policajných kruhoch známa, vyšetrovanie má na starosti Mette Olsäterová a spolu s ňou aj Olivia Rönningová. Podarí sa im zabránit' d'alšiemu bombovému útoku a vyšetrovanie sa uberá rôznymi smermi, pričom spojit' bombových atentátnikov s vraždou rodiny Brovallovcov je dost' obtiažne. Ked' nakoniec dolapia páchatel'a, stoja pred t'ažkým rozhodnutím. Usvedčia skutočného vraha, alebo nevinného muža?

Medzitým v thajskom raji na zemi Mae Phim si Tom Stilton rieši svoj vlastný nepokoj. Naskytne sa mu možnost' pomôct' jednej žene na vozíčku. Stačí len vypátrat' muža s fotografie. Nikto ani len netuší, že medzi zločinmi cez pol sveta existuje nejaká súvislost'.

Na severských krimi ma ešte stále dokážu (milo) prekvapit' rozuzlením príbehu. Hrdinov Oliviu a Toma som si stihla obl'úbit' už v prvých knihách, takže som rada, že autori im stále venujú pozornost' a prinášajú čitatel'om ich d'alšie krimi-prípady.

Páči sa mi, ako do takého mrazivého príbehu dokázali zakomponovat' aj inú krajinu, kde v živote nevideli sneh a nedajbože zažili mrazy. Aj samotná anotácia knihy a jej temne ladená obálka dokáže v čitatel'ovi vzbudit' zvedavost', nehovoriac o originálnom názve knihy. Gangréna. Samotný názov tohto diela dokáže v čitatel'ovi vyvolat' svojskú emóciu a to nehovorím o prečítaní tohto príbehu.

Na strane pred prvou úvodnou kapitolou je hned' zopár zaujímavých viet, ktoré pre čitatel'ov, ktorí radi dumajú, či filozofujú sú takým malým predjedlom:

„Po parku sa prechádza pekný mladík.
Nič mu nechýba.
Nič?
Nič, šepká jeho ochranca."

V tomto zamotanom krimi trileri je takých hĺbavých myšlienok viac:

„Dnes v noci je život nepokojný, rovnako ako minulú noc. Pokúsim sa definovat' nepokoj. Nejde o pocit samoty či smútku, skôr o neschopnost' cítit' stratu. Aj strata dieťat'a či viery t'a vie držat' pri živote. Lenže mne nechýba nič. Neviem, čo značí cítit' stratu. A to vnáša do noci nepokoj." (str. 81)

„Stredom ničoty preniká šíp času." (str. 92)

Tieto citácie sú z knihy, ktorú napísala jedna z postáv a aj mňa svojím významom dostali.

Po obsahovej stránke sa príbeh odvíja dynamicky, niekedy až príliš, preto sa vám môže stat', ako mne, že ked' sa dočítate na koniec príbehu, budete si klást' otázku, či časová línia príbehu bola vporiadku. Aby som to vysvetlila, zločin, ktorý sa odohral vo Švédsku a medzitým Tomovo pátranie v Thajsku spolu časovo nesedia, ale to vám dôjde až ked' sa dostanete na koniec knihy. Mne to trochu prekážalo, pretože mi to nedávalo zmysel ale snád' ostatní čitatelia nebudú takí nepozorní k časovej osi príbehu ako ja. Kapitoly sú písané striedavo, raz z vyšetrovania vo Švédsku a potom zas v Thajsku. Niekedy ma zdĺhavost' niektorých kapitol doslova ničila, iné kapitoly zas boli príliš krátke. Gramatické chyby sa vyskytujú aj v tomto diele, ale nie je ich privel'a. Knihu dokážete prečítat' rýchlo, dej vôbec nestagnuje (bez ohl'adu na môj pocit z neprimeranej dĺžky niektorých kapitol). Štýl, akým je príbeh písaný je pútavý, jednoduchý a vôbec nie je nemastný-neslaný. Zavše tomu pomáha aj krátky opis miest či situácii, ktoré bez nejakého vel'kého prikrášl'ovania dokážu v čitatel'och vyvolat' želanú predstavu daných okolností či lokality.

Plusom sú aj známe postavy, s ktorými (ak ste čítali predchádzajúce diely) prežívate ich d'alšie útrapy, ako profesionálne tak aj osobné a opät' raz sa s nimi viete v určitom zmysle stotožnit', či sympatizovat'.

Knihu by som odporúčala prečítat' všetkým milovníkom krimi žánru. Nielen pre zaujímavé rozuzlenie prípadu, ale hlavne aj preto, že po filozofickej stránke sa dozviete, čo pre niekoho môže znamenat' zahnívanie zvnútra.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Cilla a Rolf Börjlindovci: Gangréna
Rok vydania: 2019
Žáner: dobrodružstvo, thrillery, krimi

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduchý štýl
+ krátky opis miest
+ známe postavy
+ brutalita zločinu
+ filozofické myšlienky
- nekonzistentnost' časovej línie
- gramatické chyby
- zdĺhavost' niektorých kapitol

HODNOTENIE: ★★★★☆

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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!

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

https://shop.generation.sk

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

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

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
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, 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
Vigor GK50 Low Profile

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 článkov a textov dodaných redakcii tretou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

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

ISSN 2644-6278 (print) / ISSN 2644-6294 (online)

Fractal

fractal-design.com

Upriamte pozornosť

Vector RS

Vektor sa stane presne tým, čím chcete:
Perfekne ukáže váš systém celému svetu

GEEKNETIC FAVORITO DEL EDITOR

COWCOT D'OR

KITGURU MUST HAVE

DD WORLD DD's Recommended AWARD