

GENERATION

HRALI SME
**STAR WARS JEDI
FALLEN ORDER**

TESTOVALI SME
Lenovo Legion C730

TÉMA
O bezpečnosti
na internete

VIDELI SME
6 Underground

ROZHOVOR
Martin Hatala

PREDSTAVUJEME
Novinky od TP Linku

SÚŤAŽE





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk



Čaká nás vzrušujúci rok 2020

Ďalší rok sa skončil a my sme sa dočkali nového roku 2020. Nie žeby sme sa v roku 2019 pri hraní hier nudili, to nie. No predsa len, keď už máte výhľad na novú generáciu konzol, tak si niekedy želáte, aby ten zvyšný čas uplynul rýchlejšie.

Lenže netreba zabúdať, že v prvej polovici roka 2020 nás ešte čaká niekoľko veľmi zaujímavých hier, ktoré nás postupne preklenú k vydaniu nových konzol. Cyberpunk, Last of Us, Ghost of Tsushima, Doom Eternal a desiatky ďalších.

Vzhľadom na to, že sa nachádzame na začiatku roka, tak sa sluší a patrí poďakovať sa za priazeň, ktorú ste zachovali nášmu magazínu Generation a webu Gamesite v roku 2019. To, čo robíme, by skutočne nemalo zmysel bez toho, aby ste to čítali, resp. pozerali, a tým pádom by sme to asi nerobili. Budeme sa snažiť poskytovať vám ešte kvalitnejšie a atraktívnejšie informácie a dúfame, že nám ostanete verní.

Všetko dobré do nového roka vám praje v mene celej redakcie

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Rekapitulácia roku 2019 s produktmi spoločnosti Acer



Koniec roka sa síce pomaly, ale stále nezadržateľne blíži, a to znamená hlavne množstvo predvianočných zliav v obchodoch a maskotov snažiacich sa nalákať potenciálnych zákazníkov na tie najmodernejšie a najvýkonnejšie vychytávky. Koniec roka však dáva priestor aj možnosti reflektovať, čo sa za posledných takmer dvanásť mesiacov udialo. Týmto heslom sa očividne riadia aj v spoločnosti Acer, nakoľko si pre novinárov pripravili už tradičné koncoročné stretnutie, na ktorom sme sa mohli priamo so zástupcami tejto značky porozprávať o všetkých zaujímavých produktoch, ktoré tento rok vydali a tiež skúsiť niečo povyzvedať aj o tých, ktoré ešte len do obchodov a rúk recenzentov poputujú.

Stretnutie slovenských a českých redakcií sa tentokrát odohrávalo v stavebnici Prahy a my sme neváhali, sadli do vlaku

a vydali sa preskúmať všetky novinky a pospomínať na kúsky, ktoré sa nám pri testovaní tento rok najviac páčili.

Po stránke bežných notebookov nás napríklad zaujal odolný a pritom tenký a ľahký model [Acer TravelMate X514-51](#), ktorý spojením procesorov Intel Core i7, rýchleho SSD disku a 16 GB RAM posluží aj tým náročnejším používateľom.

Pre náročnejších manažérov, biznismenov ale aj bežných smrteľníkov, pre ktorých je dôležitejšia mobilita, ako vysoké FPS v hrách tento rok ponúkol Acer viacero vylepšení aj v radoch Aspire a Swift. Aspire 3 a 5 ponúkajú skvelý pomer ceny, výkonu a mobility, vďaka čomu po nich určite siahlo veľa ľudí. Rad Swift je určený skôr do rúk náročnejších používateľov, čo reflektuje mierne vyšším výkonom pri nižších váhach, no to sa odráža aj na cenovke. Kebyže však

osobne hl'adám ultral'ahký notebook na cestovanie, ktorého váhu v praxi takmer nepocítim, určite by som zvažoval Swift 3 alebo Swift 7. Práve Swift 7 si mal aj kolega z Gamesite možnosti na vlastné ruky vyskúšať a [v recenzii](#) ho zhodnotil slovami "Notebook Acer Swift 7 konfigurácie s modelovým označením SF714-52T je jedným z perfektných, takmer až bezchybných profesionálnych notebookov."

Pokiaľ ste však hernejšie zameraní, no stále si potrpíte na mobilitu, tak vás určite, podobne ako nás v redakcii mohli zaujať notebookové novinky z radov [Nitro a Predator](#). Tohtoročný model Nitro 7 priniesol nové kovové telo s hrúbkou len 19,9 mm, 15,6" displej s obnovovacou frekvenciou 144 Hz a dobou odozvy 3 ms a komponenty ako Intel Core deviatej generácie, najnovšie grafiky od NVIDIA, nielen dva sloty pre M.2 NVMe SSD,



ale aj 2.5" HDD a až 32 GB pamäte. Do modelu Nitro 5 sa zase v Acer odhodlali osadiť aj procesory od spoločnosti AMD, nakoľko je pri nich pomer ceny a výkonu nielen v hrách, ale aj pri náročnejšej produktivite nadmieru zaujímavý.

Ešte náročnejších záujemcov, ktorým by nestačili už také výkonné Nitro notebooky, sa snaží Acer nalákať na svoj rad Predator produktov. Helios 300 a Helios 700 sú každý zaujímavý svojím vlastným štýlom. Helios 300 ponúka až Intel i7 deviatej generácie, grafický výkon až po model RTX 2070 Max-Q a najviac 32 GB RAM v 15.6" alebo 17.3" tele. Helios 700 v sebe zvládne ukryť až procesory z radu i9, grafické karty RTX 2070, či 2080, účtyhodných 64GB RAM. Navyše zaujme aj vysúvateľnou klávesnicou s označením HyperDrift, vďaka



ktorej sa dostáva na úplne inú úroveň po stránke ergonomie. Helios 300 si u nás [v recenzii](#) od kolegu vyslúžil slová chvály "My hodnotíme Predator Helios 300 veľmi pozitívne, keďže ide o špičково vybavený herný stroj. Poteší 17,3-palcový displej, spracovanie a veľmi výkonný hardvér."

Najdrahší z Predator notebookov však nesie označenie Triton 900 a ide o snahu vybočiť z radu. Tam, kde bežné notebooky ponúkajú displej, ktorý sa natáča na jednom pánte, prišli v Acer so systémom dvojitého pántu a obrazovka sa tak môže natáčať nielen v tradičnom štýle, ale aj rotovať okolo svojej osi.

Vďaka tomu si ju môžu hráči prispôbiť presne podľa svojich predstáv, čo som si aj pri jeho recenzovaní do sýtosti vyskúšal. S výkonom v podobe procesora Intel Core i9-9980HK, NVIDIA GeForce

GTX 2080 8GB, 32 GB DDR4 RAM a 17.3" 4K displejom šlo naozaj o zážitok, hoci som aj na takto nadupanom zariadení dokázal nájsť zopár nedostatkov, ktoré som spomenul [v jeho recenzii](#).

Na záver však v Acer nezabúdajú ani na kreatívne a produktívne zameraných používateľov, ktorý síce potrebujú naozaj veľký výkon, no nepotrpia si na RGB LED podsvietenie, či herne zameraný softvér. Vďaka tomu vznikol rad produktov s menom [ConceptD](#). Ponuka notebookov, desktopov a monitorov, ktoré dokážu poslúžiť aj tým najnáročnejším profesionálom, a pritom ich neprivedú k bankrotu, je naozaj vítaná.

Toto boli teda produkty, o ktorých sme vás za posledný rok informovali a z ktorých sme niektoré mali možnosť aj poriadne otestovať. Spoločnosť Acer však určite neostáva spať na vavrínoch, ale šikovní technici a dizajnéri už určite pilne pracujú na ďalších zaujímavých novinkách, ktoré uľahčia, spestria alebo spravia zábavnejší život širokému spektru ľudí. A my sa vás, samozrejme, budeme aj naďalej snažiť držať informovaných, aby ste mali prehľad a výber nového zariadenia bol pre vás o to jednoduchší.

Daniel Paulini



TP-Link aj tento rok priniesol radu zaujímavých zariadení



Dostať do rúk produkt a objektívne ho zrecenzovať na základe jeho parametrov, ceny a funkcionality znie ako jednoduchá vec. Často sa však za produktmi ukrývajú určité tajomstvá, niektoré riešenia nemusia dávať na prvý pohľad zmysel a občas je ťažké odhaliť, pre akú cieľovú skupinu je vlastné daný produkt určený. Preto je úžasné mať možnosť skontaktovať sa priamo s ľuďmi, ktorí majú ak už nie dosah na samotnú tvorbu produktov, tak osobné kontakty na tých, čo ho majú. A preto je veľmi príjemné môcť sa raz za čas stretnúť so zástupcami firiem, vyspovedať ich o zameraní rôznych produktov či o samotnom smerovaní celej spoločnosti.

Tentokrát sme v rámci blížiaceho sa konca roka zavítali na novinárske posedenie organizované agentúrou Chillicom a

spoločnosťou TP-Link, na ktorom sme si prešli produkty, ktoré vyšli tento rok, a napäto počúvali aj o novinkách, ktoré budú čoskoro dostupné. Spoločnosť TP-Link sa bude väčšine čitateľov spájať s riešením stabilného a rýchleho pripojenia v domácnostiach, no za touto značkou sa toho ukrýva oveľa viac, i keď takmer všetko je s pripojiteľnosťou a dátovou komunikáciou previazané.

Tento rok začali v TP-Linku predstavením nového spol'ahlivého routera TL-WR820N, ktorý ponúka všetky potrebné funkcie a rýchlosť na bežné každodenné surfovanie na internete, hranie hier aj streamovanie HD multimédií.

To bol ale naozaj iba začiatok, keďže už v januári sme priniesli recenziu na naozaj

zaujímavý systém meshového pokrytia v podobe produktu Deco M9 Plus. Veľmi sa nám zapáčila možnosť pokryť aj naozaj rozmerné domácnosti na veľkom pôdoryse a pokojne aj na viacerých poschodiach. Na Deco M9 Plus sa nám však najviac zapáčil nielen výkon a skvelý dizajn, ale hlavne jednoduchosť, s akou je možné celý škálovateľný systém nastaviť cez smartfón a v prípade potreby rozšíriť. Viac o Deco M9 si môžete prečítať v recenzii na stránke [Gamesite.sk](https://www.gamesite.sk).

Z radu Deco u nás nepristál iba model M9, ale aj M4, ktorý predstavuje o niečo lacnejšiu formu meshového pokrytia domácnosti či menšej kancelárie. [V recenzii](#) sme si pochvalovali najmä fakt, že „Deco M4 je skvelou myšlienkou výrobcu o vytvorení modulárneho Wi-



Fi systému, ktorý možno jednoducho expandovať", a tiež fakt, že „ponúka obsluhu až 100 zariadení naraz a taktiež aj vysoké rýchlosti, ktoré pravdepodobne domácnosti ani zďaleka nedosiahnu“.

Z tradičnejších routerov sme sa v redakcii pozreli na TP-Link Archer VR300, ktorý slovami kolegu „prekvapil všetkými možnosťami, ktoré ponúka, pretože sa tu dá nastaviť naozaj obrovské množstvo nastavení od rodičovskej kontroly cez host'ovské siete až po širokú škálu špeciálnych nastavení a vlastnej mobilnej aplikácie Tether. Jeho nastavenie bolo jednoduché, prenosová rýchlosť v poriadku a stabilita siete bola výborná“. Aj recenziu tohto produktu si môžete prečítať na [našej stránke](#).

Novinky však z TP-Linku prichádzali celý rok. Napríklad [TP-Link Archer VR2800v](#) zaujme štandardom 11AC Wave2, kombinovanou rýchlosťou prenosu dát až 2767 Mbit/s a technológiou MU-MIMO. Jeho primárne určenie je síce do malých a stredne veľkých firiem, no svoje miesto si nájde aj v domácnostiach s mnohými pripojenými zariadeniami, ako sú inteligentné telefóny, tablety, notebooky, inteligentné televízory a média prehrávače.

[TP-Link Archer A9](#) zase vsádza na gigabitové pripojenie, podporu MU-MIMO a tiež podporu hlasového ovládania Amazon Alexa. Je určený hlavne moderným domácnostiam a malým firmám, v ktorých je smartfón, tablet a notebook bežným zariadením a elektronická zábava či práca každodennou rutinou. Ponúka ako rýchle bezdrôtové pripojenie kompatibilné s poslednými štandardmi, tak aj rýchle pripojenie bez kompromisov cez gigabitový ethernet.

Momentálnou špičkou po stránke prenosových rýchlostí a stability pripojenia musí byť [TP-Link Archer AX6000](#), ktorý ako jeden z prvých bežne dostupných routerov ponúkne najnovší štandard Wi-Fi 6, teda Wi-Fi AX. Prenos dát je vďaka Wi-Fi 6 neuvěřitel'ne rýchly a v kombinácii dvoch pásem dosahuje nové rekordy – až 5952 Mbit/s. Archer AX6000 dosahuje rýchlosť až 1148 Mbit/s v pásme 2,4 GHz a až 4804 Mbit/s v pásme 5 GHz. Súčasťou routeru je tiež bezpečnostné riešenie TP-Link HomeCare so sériou bezpečnostných funkcií. Tie sú schopné chrániť sieťové prostredie pred škodlivými hrozbami, ktoré môžu preniknúť do systému napríklad pri sťahovaní alebo zdieľaní súborov, alebo pred najnovšími kybernetickými hrozbami.

TP-Link však ponúka aj rad ďalších zaujímavých produktov, ako sú napríklad cloudové kamery [Kasa](#) vybavené snímačom



pre ostré a vysoko kvalitné 1080p full-HD video, ktoré je možné sledovať v bezplatnej aplikácii Kasa Smart v reálnom čase.

Stream živého videa je možné pustiť na akomkoľvek zobrazovači, ktorý podporuje Alexa alebo Google Assistant, ako je Fire TV, Echo Show alebo Chromecast. Taktiež prichádza aj úplná novinka [TP-Link Tapo](#), Wi-Fi kamera do domácnosti, ktorá ponúka rotáciu a nakláňanie za veľmi príjemnú cenu.

V redakcii sa, samozrejme, na nové produkty tešíme a dúfame, že vám aspoň jedna, pokiaľ nie všetky naše recenzie pomohli pri výbere toho správneho zariadenia.

Daniel Paulini



BEZPEČNE NA NETE

Ako nenaletieť kybernetickým podvodníkom



Je internet bezpečný? Vďaka jednoduchému prístupu všade sa tu pohybuje veľa rôznych ľudí. Tak ako v živote, nie každý z nich je slušný a nájdú sa aj takí, ktorí vám chcú nejakým spôsobom škodiť. Vďaka anonymite si na sieti dovoľia viac, ako v reálnom živote a bez váhania vás zneužívajú, alebo okradnú.

Anonymita na internete otvára priestor pre rôzne podvodné praktiky a tie sú častým spôsobom, ako sa kybernetickí útočníci dostanú k cenným dátam a informáciám o svojich obetiach. Využívajú na to rôzne webové služby alebo programy pripojené k sieti, pomocou ktorých získavajú cenné informácie o používateľoch ako napríklad číslo kreditnej karty, prihlasovacie údaje, či dokonca priamo financie – všetko veľmi často bez toho, aby si používateľ uvedomil, že sa jedná o podvod.

Domáci používatelia sa najčastejšie môžu stretnúť so spamom, sociálnym inžinierstvom alebo phishingom.

Spam

Spam je inak povedané nevyžiadaná pošta, alebo akákoľvek forma nevyžiadanej

komunikácie, ktorá je odosiadaná hromadne. Spam však dnes už nie je rozposielaný len do e-mailových schránok, pretože za „nevyžiadny“ obsah sa považujú aj rôzne okamžité správy (chatovacie služby), nevyžiadané SMS, správy na sociálnych médiách alebo dokonca aj správy z hlasovej schránky.

Spamová správa dnes najčastejšie obsahuje kupóny, obsah pre dospelých, žiadosti o darovanie príspevku na rôzne účely, alebo informačné letáky s lákavou ponukou tovarov. Niekedy sa za spam považujú aj ret'azové listy, hoci ich vo všeobecnosti rozposielajú ľudia s dobrým úmyslom.

Ak je e-mail, správa alebo akákoľvek iná forma hromadnej komunikácie vo vašej schránke nevyžiadaná, prípadne klamlivá, pravdepodobne ide o spam.

Brániť sa proti spamu je ťažké. Medzi základné rady patrí nikdy nezverejňovať svoj e-mail na verejných webových stránkach a službách. Často ste však nútení zadávať ho pri registrácii na nejakej stránke alebo v službe, kam sa chcete prihlásiť. V takomto prípade odporúčame vytvoriť si bezplatnú jednorazovú e-mailovú adresu, ktorú môžete použiť na toto prihlásenie.

Pokiaľ pri registrácii nie je povinné dať súhlas s dostávaním rôznych ponúk e-mailom, nemusíte to zaškrtnúť, teda ak si tieto ponuky vyslovene neželáte.

Spol'ahlivým a snád' aj účinným bezpečnostným riešením je funkcia antispam, ktorú si môžete aktivovať napr. pre svoju e-mailovú schránku. Filtrovanie však nemusí byť vždy úplne 100% a v spamoch môže skončiť aj očakávaná e-mailová správa od nového (zatiaľ neznámeho) obchodného partnera, alebo overovací bezpečnostný kód pri prihlasovaní sa k nejakej službe. Je preto dôležité, najmä v prípade, že očakávate nejakú správu a „nechodí“, skontrolovať zachytávač spamov a príp. označiť aplikáciu, že v tomto prípade sa nejedná o spam, aby tam nekončili aj ďalšie správy.

V žiadnom prípade však v spamovej správe neklikajte na skrátene odkaz, ani nest'ahujte prílohy, ktoré sa v nich nachádzajú, pretože môžu obsahovať potenciálne aj škodlivý kód.

Sociálne inžinierstvo

Sociálne inžinierstvo využíva techniky manipulácie, ktoré ovplyvňujú ľudské správanie a rozhodovanie s cieľom získať ich dôveru a prinútiť ich vykonať požadovanú akciu (napríklad kliknúť na nejaký podozrivý link). Cieľom je zvyčajne získať citlivé informácie pre osobný prospech.

Medzi tie najčastejšie manipulačné techniky patrí vyvolať pocit naliehavosti (napríklad posledná výzva pred exekúciou, okamžité vyžiadanie zaslania vašich



prihlasovacích údajov, či správa o tom, že vás niekto práve hackol, získal prístup k e-mailovému účtu alebo vás natočil cez webovú kameru). Nereagujte ani na príliš lákavé ponuky. Ak to znie až príliš dobre na to, aby to bola pravda, premyslite si 2x než na to kliknete. Neotvárajte e-mailu a prílohy z podozrivých zdrojov.

Používanie overovania pomocou viacerých faktorov (napríklad prihlasovanie nielen heslom ale aj overovacím kódom zaslaným pri prihlásení) pomáha zabezpečiť ochranu vášho účtu v prípade ohrozenia. A nezabúdajte si vždy aktualizovať softvér. To platí nielen v prípade počítačov, ale aj mobilných zariadení.

Phishing

Používatelia si často zamieňajú spam za phishing. Phishing je jednou z foriem sociálneho inžinierstva. Pojem phishing pochádza z anglického slova „fishing“, čo v preklade znamená rybačka. Vnímať ho môžete ako „chytanie obete na návnadu“. Návnadou môže byť v tomto prípade e-mail, telefonát (vishing), alebo SMS (smishing), či príspevok alebo súkromná správa na sociálnej sieti. Rybou ste vy, teda používateľ, ktorý má byť prostredníctvom zariadenia pripojených k internetu (počítač, telefón) zmanipulovaný a okradnutý o osobné údaje, aby tie mohli byť následne zneužit na nekalé účely. Aby ste si to vedeli ľahšie predstaviť, ukážeme vám to na príklade.

Dostanete správu od vašej banky, operátora, alebo nejakej bežne dostupnej online služby narábajúcej s vašimi osobnými údajmi. Správa má všetky znaky formálnej komunikácie – logo spoločnosti, adresu, pozdrav a iné prvky, ktoré na prvý pohľad nevyzerajú nijako podozrivo.

V tele správy vás odosielateľ požiada vyplniť formulár s cieľom aktualizácie údajov (napríklad aby ste si aktualizovali svoje prihlasovacie údaje kvôli bezpečnosti), príp. vás vyzve k návšteve nejakej stránky, na ktorej od vás môžu žiadať zadať podrobnosti o vašom účte, či kreditnej karte. Záver správy, opäť formálny, bude pravdepodobne obsahovať odkazy na webové stránky, oficiálne logo alebo iné poznávacie znamenia hodnovernej organizácie. Bežný používateľ (presvedčený, že sa jedná o dôveryhodnú správu) pošle citlivé údaje a skočí tak „na háčik rybárom“, ktorí môžu získané dáta následne zneužiť na nejaký podvod – krádež identity/peňazí.

Ako sa brániť? Phishing je pomerne obľúbenou technikou útoku, keďže

využíva manipuláciu, ľudskú nepozornosť a ovplyvňovanie ľudského správania. Používatelia majú problém rozlíšiť bežný, legitímny, e-mail od phishingového útoku. Každý správa a informáciám v nej je potrebné venovať dostatočnú pozornosť, predovšetkým v prípadoch, kedy sa jedná o vaše osobné údaje. Podozrenie vzbudzuje už len samotný fakt, že od vás niekto vyžaduje zaslanie citlivých údajov. Banky, finančné inštitúcie, či rôzne iné bežne dostupné online služby sa takýmto žiadosťami zväčša zámerne vyhýbajú. Takáto neočakávaná korešpondencia je preto podozrivá a to aj v prípade, ak obsahuje logo a vizuálne vyzerá OK. Ak sa toto objaví vo vašej elektronickej schránke, pred tým ako niekam zadáte svoje údaje, preverte si legitímnosť správy a kontaktujte odosielateľa inou cestou – napr. zavolajte na pobočku svojej banky.

Útočník sa do vášho zariadenia môže dostať rôznymi cestami, aj cez škodlivú prílohu, ktorú zo zvedavosti otvoríte. Premyslite si kto vám to poslal a až potom sa rozhodnite, čo spravíte ďalej.

BEZPECNENANETE.SK

Téma bezpečnosti je rozsiahla a tento článok rozhodne nemôže zodpovedať všetky otázky, ani vám ukázať všetky hrozby, ktoré na vás na sieti číhajú.

Ak vás téma zaujala a chceli by ste sa o nej dozvedieť niečo viac, navštívte stránky bezpecnenanete.sk, kde nájdete množstvo zaujímavých článkov, praktických rád, alebo výborný podcast o bezpečnosti na nete.



bezpečne na nete



INFI IT – Conference for Agile Enthusiasts



V novembri sa pod záštitou Ness KE, s.r.o. na pôde Technickej univerzity v Košiciach, ktorá bola hlavným partnerom podujatia, uskutočnil úvodný ročník medzinárodnej konferencie zameranej na agilnú metodológiu. Bola to prvá konferencia svojho druhu vo východoslovenskom regióne. Pozvanie prijalo viac ako 180 divákov, ktorých zaujali témy 6 renomovaných spíkrov

(Michaela Bačíková, Dušan Kocúrek, Bogdan Chebac, Tibor Boháčik, Mateusz Wojtowicz a Robyn Backhouse). Konferencia bola naživo bezplatne streamovaná a záznamy z prezentácií sú dostupné na oficiálnej stránke konferencie. Okrem prezentácií boli pripravené aj interaktívne workshopy zamerané na simuláciu agilného vývoja a agilný spôsob myslenia.

Generation Magazin bol pri tom ako jeden z partnerov a sponzorov Infi IT konferencie. Veľká vďaka patrí aj ostatným partnerom a sponzorom, ktorými boli Fakulta elektrotechniky a informatiky TUKE, iStores, ScrumDesk a Red Bull.

Rozhovor nám poskytol jeden z hlavných organizátorov, Development Manager z Ness KE, s.r.o., Gabriel Vodička.



1. Ako a kedy sa zrodil nápad zorganizovať Infi IT konferenciu v Košiciach?

Prvé myšlienky smerujúce k organizácii konferencie vznikli už pred niekoľkými rokmi. Organizačný tím stojaci za celou akciou pravidelne navštevuje komerčné zahraničné aj domáce konferencie a inšpirácií teda bolo veľa.

Reálne plány k organizácii Infi IT konferencie sme však začali vytvárať až v júli tohto roka, kedy sa zrodila iniciatíva Agile Center of Excellence (ďalej len ACoE, pozn. redaktora). Vedeli sme, že naše ambície sú vysoké. Mali sme zákulisné informácie od organizátorov konkurenčných konferencií a vedeli sme, s akými ťažkosťami zápasia. Aj

napriek časovej tiesni a faktu, že sme podobne veľkú akciu nikdy neorganizovali, zhodli sme sa, že ideme do toho.

2. Bolo od začiatku zámerom organizovať konferenciu v spolupráci s univerzitou?

Áno, jednoznačne. ACoE je diel'at'om košického centra medzinárodnej spoločnosti Ness Digital Engineering, zameranej na služby digitálnej transformácie a vývoja softvérových produktov. V Ness K.E. s.r.o. si plne uvedomujeme potrebu podpory komunity a vzdelávania v našom regióne i mimo neho. Aj preto neustále rozširujeme spoluprácu so strednými školami, univerzitami a rôznymi organizáciami. Pomáhame tak formovať a vychovávať študentov podľa potrieb našich zákazníkov, IT firiem a trhu vo všeobecnosti.

3. Inšpirovala vás nejaká podobná akcia, na ktorej ste sa zúčastnili?

Pravdaže. Máme v sebe veľmi súť'azivého ducha, ktorý rád prijíma na prvý pohľad nezdolateľné výzvy. Počas návštev rôzne zameraných konferencií sme sa viackrát rozprávali o tom, aké náročné môže byť zorganizovať podobnú akciu. Informácie, ktoré sme mali, boli demotivujúce. Od prípravy konferencie, ktorej trvanie bolo odhadované na viac ako rok, cez finančnú náročnosť a nerentabilnosť. V neposlednom rade bola zmienená (ne)spol'ahľivosť niektorých spíkrov a návštevníkov. Sme bláznivi, ale povedali sme si, že aj tak vytvoríme úspešnú konferenciu.

4. Na základe akých kritérií ste vyberali spíkrov?

Najprioritnejším kritériom pri výbere spíkrov boli jednoznačne dobré vzťahy. Úvodný ročník Infi IT sme sa aj s prihliadnutím na fakt, že veľkú časť publika budú tvoriť študenti, rozhodli usporiadať úplne bezplatne. Preto sme oslovili spíkrov a profesionálov, ktorých dobre poznáme s pozvánkou bez možnosti honorára.

5. Stretli ste sa s nejakým príjemným prekvapením? A nepríjemným?

Pre mňa bola najväčším prekvapením podpora zo strán konkurenčných spoločností z košického IT trhu. Oslovili sme ich s pozvaním a s prosbou o propagáciu konferencie. Odozva bola veľmi pozitívna a niesla sa v agilnom duchu. Bol to pre nás obrovský záväzok a zároveň nám to dodalo ďalšiu motiváciu,



pretože vďaka tejto nevídanej podpore sme vedeli, že robíme niečo, po čom je na trhu dopyt. Ďalším pozitívnym impulzom bola neskutočná podpora, ktorej sa nám dostalo v rámci našej firmy a zocelenie spolupráce naprieč niekoľkými oddeleniami a projektami. Nepríjemné prekvapenia sme vždy dokázali prekonať.

6. Čo považujete za highlight akcie?

Tých highlightov bolo naozaj veľa. Niektoré z nich som už spomenul. Od nekomerčnosti akcie, medzinárodného obsadenia spíkrov a neskutočne silnej podpory, cez zapojenie sa študentov až k prekonaniu vlastných očakávaní. K ďalším highlightom patria workshopy, ktoré sme pripravili kvôli lepšej simulácii agilného prístupu, či súťaže s podporou našich partnerov, medzi ktorými nechýbal ani Generation magazín! Obrovským príjemným prekvapením bola účasť, ktorá sa vyšplhala nad číslo 180.

7. Ako hodnotíte nápad zapojiť do konferencie aj študentov?

Študenti jednoznačne patria na takéto akcie. Hlavne tí, ktorí uvažujú o svojej kariére v IT. Nehľadiac na to, či sa jedná o vývoj softvéru, alebo hier, agilné prístupy sú všade vo svete veľmi rozšírené a obľúbené. Je dôležité pochopiť ich princípy a ideu, pretože je obrovská pravdepodobnosť, že sa s nimi študenti pri svojom budúcom povolání stretnú.

8. Aké boli reakcie účastníkov konferencie?

Spätná väzba bola prevažne pozitívna. Dostali sme aj niekoľko veľmi dobrých podnetov na zlepšenie, čo si veľmi vážime a ďakujeme. V nasledujúcich

ročníkoch sa pokúsime zakomponovať všetky konštruktívne nápady a dostať tak konferenciu Infi IT ešte o úroveň vyššie. Aj my sami sme si po konferencii zorganizovali retrospektívu, kde sme sa rozprávali o tom, čo sa nám podarilo, ale i o tom, kde máme priestor na zlepšovanie.

9. Po úspechu prvého ročníka určite plánujete pokračovanie. Bude sa Infi IT 2 niesť v znamení nejakej konkrétnej témy?

Už teraz intenzívne debatujeme o Infi IT 2. V tejto chvíli ešte nie je jasné, či bude druhá iterácia venovaná nejakej konkrétnej téme, alebo bude vedená viac všeobecne v duchu úvodného ročníka. Diskutujeme o mierne pozmenenom modeli, ktorý by sme radi vyskúšali. Nerád by som však predbiehal. Všetky informácie budú postupne pribúdať na stránke konferencie (<https://www.infi-it.sk>), dotedy si čitatelia môžu pozrieť záznamy z prvého ročníka.



Hľadali sme najlepšie kamery do auta

S NAJLEPŠÍM POMEROM CENY A VÝKONU, ABY VÁS NEZRUINOVALI.



Je len málo lacných vecí, ktoré vám môžu v prípade potreby ušetriť nemalé peniaze. Ak sa bavíme o autách, tak jedným z takých zariadení je určite kamera, ktorá zaznamenáva video počas jazdy. Pre šoféra, ktorý nikdy nemal nehodu, sa môže zdať ako zbytočná, no keď bude videozáznam jediným dôkazom vašej nevinny pred policajtom a neskôr v poisťovni, tak budete svoju malú investíciu určite oslavovať.

Toto zariadenie si dnes môže dovoliť kúpiť skutočne každý. Je totiž veľmi jednoduché na montáž a aj extrémne lacné. Kameru do auta nájdete v ponuke každého väčšieho online obchodu ako aj na pultoch predajní elektro spotrebičov. A v neposlednom rade sú tu desiatky, či skôr stovky, rôznych modelov v čínskych obchodoch.

Najlacnejšia za dvacku

Je len málo produktov na trhu, pri ktorých je aktuálne ponuke extrémne veľká. Kamery do auta patria do tejto skupiny a hocikto, kto sa v tomto segmente nevyzná, bude určite zmätený. Najlacnejšiu kameru totiž kúpite aj na Slovensku už za menej ako 20 eur, čo je hodnota bežného obeda v dobrej reštaurácii.

Takáto kamera pritom svoju úlohu splní, teda nahrá video, aj ho prehrá a v prípade potreby vytvorí aj fotografiu. V balení nájdete napájanie do auta, takže jediné čo si musíte dokúpiť je pamäťová karta.

Automaticky by ste tento model ale nemali zatracovať, dôvodom je rýchly vývoj a znižovanie ceny. Prémiová kamera pred niekoľkými rokmi je dnes

slabším priemerom. Za svoju prvú kameru som pred šiestimi rokmi zaplatil približne 150 eur, keď ju porovnam s tými najlacnejšími modelmi na trhu, tak skoro žiadny rozdiel nevidím.

Video totiž dokázala nahrávať len v HD rozlíšení, nemala žiadnu stabilizáciu obrazu a ani doplnkové funkcie. Navyše kvôli starým čipom mali videá len priemernú kvalitu a zaberala zbytočne veľá miesta.

Prvým pravidlom preto je, aby ste si vybrali čo možno najnovšie modely. Je to podobná situácia ako aj pri smartfónoch. Priemerný model pred pár rokov je dnes skoro nepoužiteľný a ten prémiový sa vyrovná súčasnej strednej triede. Tisíceurový smartfón pred piatimi rokmi dnes nikoho nenadchne, tak ako nenadchne ani rovnako stará špičková

kamera do auta. Ak je nízka cena vašou najväčšou prioritou, tak sa určite poobzerajte po ponuke čínskych e-shopov. Síce si na svoj tovar počkáte výrazne dlhšie, no pomer ceny a kvality je tu neprekonaný. Akurát musíte počítať s tým, že prípadná reklamácia nemusí dopadnúť pozitívne.

Najdôležitejšia je kvalita záznamu

Je veľmi nepravdepodobné, že budete s autom jazdiť len počas krásnych slnečných dní. Preto je veľmi dôležité, aby vaša kamera dokázala zaznamenať veľmi kvalitný obraz, hlavne pri zhoršených svetelných podmienkach. Lebo akonáhle zapadne slnko, alebo začne pršať, majú lacné kamery problém s ostrosťou obrazu a množstvom detailov, ktoré zachytia. A pokiaľ na videu neuvidíte ŠPZ auta ktoré spôsobilo nehodu, bude vám celý záznam k ničomu.

Rozlíšenie videa je preto určite dôležité, my odporúčame ako minimum Full HD, optimálne 4K. Čím detailnejší záznam, tým lepšie zistíte ŠPZ vozidla aj vo väčšej vzdialenosti. Nesmieme však zabudnúť ani na stabilizáciu obrazu, ktorej úlohou je odstrániť roztrasený obraz spôsobený nerovnosťami na ceste, no aj vibráciou samotného vozidla, či skôr jeho motora.

Skutočnú kvalitu snímača však preverí až jazda v noci, kedy drvivá väčšina lacných kamier poskytne len zašumený obraz s minimom detailov. Na pomocné LED svetlo rovno zabudnite, jeho dosah je minimálny, v noci nepomôže a jediné čo robí, je otravovanie šoférov iných áut. Lacnej kamere pomôžu jedine dobré svetlá vášho auta.

Úplne opačným extrémom sú prémiové kamery vybavené špičkovými senzormi, ako je napríklad Starvis od Sony. Ten nájdete pri mnohých modeloch, bohužiaľ, odrazí sa to v dost' vysokej cene.

Jeho obrovskou výhodou je vysoká hodnota ISO a pokiaľ výrobca použije aj kvalitný objektív s dobrou svetelnosťou, je nočný záznam skutočne kvalitný.

Netreba zabúdať ani na to, čo dokáže použitý čip, lebo surové dáta zo snímača je potrebné aj adekvátne spracovať. Napríklad odstránenie rozmazaného pohybu pomôže pri rýchlo sa pohybujúcich autách. Tu bežná kamera síce zachytí auto, ale jeho ŠPZ už čitateľná nebude. A práve odstránenie rozmazaného pohybu znamená, že ak si video zastavíte na akomkoľvek mieste, tak budete vidieť ostrý obraz plný detailov.

Všimajte si doplnkové funkcie

Všetky dostupné kamery sú pomerne jednoduché na používanie, pričom ich stačí nastaviť len raz a potom sa už nemusíte o nič iné starať. Kamera sa sama automaticky zapne hneď po naštartovaní a automaticky sa vypne, keď vypnete motor. V závislosti od použitej karty a nastavej kvalite záznamu sa potom videá po čase premažú, v prípade nehody sa nahrávané video zablokuje proti nechcenému vymazaniu.

Pre bežné fungovanie si vystačíte aj s bežnou pamäťovou kartou s kapacitou 8 GB, no ak chcete mať záznam vo vysokej kvalite a za dlhšie obdobie, tak pokojne siahnite aspoň po 32 GB verzii. Pred kúpou karty si však najskôr zistite, akú kapacitu vaša kamera zvládne, lebo hlavne pri tých starších je podpora dost' obmedzená.

Pri drahších modeloch kamier si priplácate aj za doplnkové funkcie, ktorých využiteľnosť je niekedy otázna. Poriadne si preto prehládajte ich vybavenie a za ušetrené peniaze dokúpte napríklad poriadnu pamäťovú kartu. Napríklad je dobré si všimnúť, či sa kamera dá jednoducho odobrať. To je dôležité ako ochrana pred zlodejmi, ktorých láka aj tá najmenšia cennosť v odstavenej aute.

Naopak, ak chcete mať kameru neustále na skle, tak by ste mohli využiť funkciu nahrávania videa pri detekcii aj toho najmenšieho otrasu. Možno tak odhalíte nešikovného šoféra, ktorý vám na parkovisku poškodí vaše auto a zmizne bez zanechania kontaktných údajov. V tomto prípade si automaticky všimajte kapacitu batérie, teda pokiaľ nemáte v interiéri automobilu neustále napájanie. Dobrým

riešením sú aj kamery nahrádzajúce spätné zrkadlo, ktoré zlodejov nelákajú a navyše ani nijakým spôsobom nenarúšajú výhľad z automobilu. Mimochodom, za nevhodne umiestnenú kameru môžete dostať pokutu a v niektorých štátoch Európskej únie dokonca dostanete pokutu aj za používanie samotnej kamery. Drahšie kamery dokonca plnia aj rôzne bezpečnostné funkcie, ako je informovanie pri vybočení z jazdného pruhu, prípadne budú varovať pred možnou kolíziou s iným autom.

Odporúčané modely:

Mio MiVue 798

Táto kamera je síce drahá, no má skutočne kvalitný záznam videa a množstvo užitočných funkcií, ktoré pri lacných modeloch určite nenájdete. Základom je CMOS snímač Sony Starvis doplnený o objektív s vysokou svetelnosťou f/1,6 a širokým zorným uhlom 145 stupňov. Táto kombinácia zaručí ostré a detailné snímky aj počas nočnej jazdy, navyše je tu systém pre automatickú úpravu dynamického rozsahu. Maximálne rozlíšenie je 2,5K s 1600 riadkami.

Bezdrôtová technológia Wi-Fi tu nie je len na okrasu, ale má hneď niekoľko reálnych a hlavne užitočných využití. Navyše ak máte garáž hneď pri svojom dome a domácu Wi-Fi sieť s dobrým dosahom, jej ďalšie výhody využijete aj pekne z pohodlia domova. Kamera sa totiž cez bezdrôtovú sieť dokáže sama aktualizovať, čo je pri tak funkčne vybavenom modeli dôležitá vec.

Uľahčí vám to aj sťahovanie záznamov. Už nebudete musieť zakaždým vyberať pamäťovú kartu, len sa pripojíte zo svojho počítača. Kamere nechýba





GPS prijímač pre záznam polohy počas snímania videa, tu však budete potrebovať dodávanú aplikáciu, ktorá vám zobrazí všetky podrobnosti.

Poteší aj veľký displej s 3-palcovou uhlopriečkou. Po vypnutí napájania je stále v pohotovostnom režime a dokáže spustiť nahrávanie po detekcii otrasu.

Majitelia starších automobilov určite ocenia bezpečnostné funkcie, ktoré sú už tetaz štandardom pri nových autách. Kamera vás napríklad upozorní na blížiaci sa objekt, presnejšie autá pred vami. Funkcia veľmi užitočná hlavne v meste, keďže upozornenie berie do úvahy aj vašu aktuálnu rýchlosť. Kamera vás upozorní aj pri nechcenom vybočení z jazdného pruhu a dokáže odhaliť aj únavu šoféra.

- + špičkový senzor, Wi-Fi, bezpečnostné funkcie
- vysoká cena

Cena: 179 eur

TrueCam M5 WiFi

Čistý dizajn bez akýchkoľvek exotických prvkov, nenápadná čierna farba a užitočné magnetické uchytanie. Táto kamera je stelesnením jednoduchosti používania a poteší každého, kto ju nechce vystavovať prípadným zlodejom. Tu chválime magnetické uchytanie nielen kamery,

ale aj napájania a prípadných filtrov. Odpojenie a následné pripojenie kamery je preto skutočne otázkou sekúnd.

O kvalitu záznamu videa sa stará špičkový snímač Sony Starvis, rozšírený dynamický rozsah a samozrejme aj kvalitný objektív. Ten si môžete vylepšiť napríklad dokúpením polarizačného filtra.

Záznam videa je vo Full HD rozlíšení, výrobca garantuje podporu pre pamäťové karty s kapacitou až 64 GB. GPS modul je doplnkový, za svoje

peniaze tu ale dostanete aj pravidelne aktualizovaný zoznam rýchlostných radarov po celej Európe. Ani tu nechýba Wi-Fi pripojenie, ktoré výrazne zjednodušuje nielen prenos záznamu, ale aj samotné nastavenie kamery.

Už sa preto nemusíte trápiť s nastavením na malom displeji, ale všetko spravíte pohodlne z aplikácie vo vašom smartfóne. Kompaktné rozmery chválime, kameru vďaka nim môžete umiestniť skutočne na skoro akékoľvek miesto, vo výhľade vám určite nebude zavádzať.

Z bežných funkcií tu nechýba automatické spustenie záznamu po naštartovaní a zablokovanie premazania záznamu nielen pri havárii, ale aj po nebezpečnom manévri. Kamera ochráni auto aj počas parkovania, tu je však potrebné mať neustály systém napájania energie. Namiesto batérie tu je totiž len superkondenzátor, ktorý je výrazne vhodnejší do extrémnych teplôt, no sám o sebe veľa energie neuchová.

- + magnetické uchytanie, Wi-Fi, rozmery
- cena mohla byť nižšia

Cena: 119 eur

LAMAX S7 Dual

Dokonalé zariadenie pre všetkých milovníkov technologických hračiek. LAMAX S7 Dual totiž v sebe kombinuje kameru do auta, spätné zrkadlo s displejom a ako bonus v balení nájdete aj kameru na cúvanie.

Vynikajúce riešenie pre bežné auto v slabšej výbave. Jedinou nevýhodou je zložitejšia inštalácia, ktorú by však s trochou šikovnosti mohol zvládnuť aj



bežný šofér. Pred kúpou si však určite dobre prezrite dodávaný návod.

Veľkou výhodou celej inštalácie je následné používanie. Totiž po tom, ako ju upevníte, sa ďalej o ňu nemusíte starať. Vďaka tomu, že napodobňuje spätné zrkadlo, na ktoré sa pripieňuje gumovými úchytmi, ju možno bez obáv nechávať vo vozidle trvale bez toho, aby priťahovala pozornosť. Druhý diel súpravy, spätná kamera, umožňuje sledovať situáciu za vozidlom a dokáže linkami navádzať pri parkovaní.

Hlavná kamera zhotovuje záznam v natívnom Full HD rozlíšení a vďaka dobrej ostroti obrazu umožňuje ľahko rozpoznať detaily ako je ŠPZ vozidla.

Zadná kamera podporuje reálne HD rozlíšenie, čo pre účely cúvania a zistenia situácie za vozidlom stačí. Samotný displej má pomerne veľkú uhlopriečku 4,3 palca práve kvôli zadnej kamere. Na menšom displeji by totiž nebolo vidno dostatok detailov pre bezpečné cúvanie.

Vo funkciách nechýba nielen automatické spustenie nahrávania po naštartovaní, ale aj oneskorené vypnutie po skončení jazdy. Pri permanentnom napájaní kamery nahrávajú obraz pri zistenom pohybe alebo náraze. Záznam sa po naplnení pamäte karty automaticky premaže, samozrejmosťou je zachovanie videa pri detegovaní nárazu alebo nebezpečného manévra.



- + tri zariadenia v jednom, dobrá cena, funkcie
- zložitejšia inštalácia

Cena: 109 eur

Xiaomi 70 Mai Pro

Dnes už snáď neexistuje kategória technologických hračiek, kde by nemalo svoje zastúpenie čínske Xiaomi.

Tento výrobca ponúka aj pomerne dobré kamery do auta, vybavené

kvalitným snímačom, množstvom funkcií a aj pekným dizajnom. Cena síce ani tu nie je najmenšia, no stále ju môžeme označiť za výhodnú.

Model 70 Mai Pro patrí k tým menším modelom na trhu, obraz zobrazuje na 2-palcovom displeji s rozlíšením 320 x 240 bodov. Práca s ním rozhodne nie je úplne optimálna, no našťastie tu nechýba Wi-Fi technológia a aplikácia pre smartfóny, ktorá nahrádza neergonomické ovládanie na displeji.

Výrobca tu použil snímač Sony IMX335 s rozlíšením 5 megapixelov, pričom samotné video dokáže zaznamenať v maximálnom rozlíšení 2592 x 1944 bodov pri 30 snímkach za sekundu.

Uhol záberu je 140 stupňov, teda len o trochu menej ako ponúkajú výrazne drahšie modely. Kvalita záznamu je veľmi dobrá, dosť tu pomáhajú aj funkcie na odstránenie hmlы, dažďa a na zlepšenie dynamického rozsahu.

Aj táto najlacnejšia kamera z nášho výberu má viacero asistenčných systémov, ktoré upozornia šoféra na neúmyselné vybočenie z jazdného pruhu, či riziko hroziacej zrážky s vozidlom vpredu.

Pri pamäťovej karte ste limitovaní maximálnou kapacitou 64 GB, čo by ale malo stačiť skutočne pre každého.

- + dizajn, množstvo funkcií, vysoké rozlíšenie
- GPS modul len z príplatok



Matúš Paculík

Pamät'ové kartičky

Chcete lacnú a rýchlu, alebo extra spol'ahlivú?



Malé rozmery ich predurčujú na použitie v mobilných zariadeniach, kde sa často využívajú ako hlavné pamät'ové médium. Na malej microSD karte s veľkou kapacitou môžete mať svoje aplikácie, filmy, hudobné súbory, služobné dokumenty, ale aj cenné rodinné fotky a videá.

Dnes najpoužívanejšími sú SD karty, používané prevažne vo fotoaparátach alebo kamerách a miniatúrne microSD kartičky, ktoré sa používajú najmä v smartfónoch, mikropočítačoch typu Raspberry a malých mobilných zariadeniach (hodinky, navigácie, akčné kamery a pod.). Veľkú kartu síce nezmenšíte, no z malej microSD pomocou jednoduchého adaptéru môžete ľahko urobiť plnohodnotnú veľkú SD kartu. Nároky používateľov z roka na rok rastú najmä s tým, ako rastie výkon a možnosti rôznych technických vychytávok.

Práve na tento rastúci dopyt po veľkých kapacitách a vysokej rýchlosti reagovala spoločnosť Kingston uvedením novej radu SD a microSD kariet Canvas Select Plus. Karty sú dostupné v kapacitách od 32, resp. u microSD už od 16 až do 512 GB (v oboch verziách). Menšie microSD karty sú v predaji vo verzii s alebo bez adaptéru na veľkú SD

v balení po jednej, dvoch, alebo troch a sú optimalizované pre použitie v najnovších Android zariadeniach (výkonnostná trieda A1 pre veľmi rýchle načítanie a spúšťanie aplikácií). Sériu Canvas Select

Plus podporuje štandard Class 10 UHS-I a dosahuje rýchlosť až 100 MB/s, čo znamená významné skrátenie času potrebného na prenos veľkého objemu dát. Vďaka tomu a veľkej kapacite sa





hodia najmä na prácu s multimédiami – fotografiami vo vysokom rozlíšení alebo videozáznamom v rozlíšení až 4K.

Nie je karta ako karta

Bežné pamäťové karty určite nie sú správnym médiom na dlhodobé ukladanie dát (archiváciu), pretože z dlhodobého hľadiska ide o pomerne nestále médium. Každým zápisom sa pamäťové bunky stále viac „opotrebovávajú“ a hoci majú SD karty pomerne dobrú schopnosť zrekonstruovať poškodené dáta, po istom čase sa môže ich pamäť degradovať. Životnosť pamäťovej karty v telefóne alebo fotoaparáte je dnes pri bežnom využívaní niekoľko rokov, čo je zhruba zrovnateľné s diskom v počítači – aj ten je potrebné časom vymeniť, pretože inak prídete opotrebovaním o svoje dáta.

Ak budete pamäťové karty využívať striedmo, budú spoľahlivo fungovať dlhší čas, no ak ich budete používať naozaj intenzívne, ich životnosť sa

rapídne skráti. Typickým príkladom sú napr. bezpečnostné kamery, kde sa prakticky nonstop prepisuje záznam, alebo tzv. dash cam v automobiloch, ktoré sa stávajú čoraz bežnejšou súčasťou vybavenia automobilov. Automaticky nahrávajú každú jazdu autom a rovnako stále prepisujú jednu kartu dookola.

Navyše, podobne ako v prípade počítačových diskov, má na životnosť pamäťovej kartičky obrovský vplyv nielen to, ako často sa používa, ale aj prostredie v ktorom pracuje. Veľké teplotné zmeny, vlhkosť alebo vrtochy počasia v kamere pri nonstop prevádzke jej určite na životnosti nepridajú.

A my, aby sme ušetrili, nekupujeme tú najvyššiu dostupnú kapacitu, takže sa karta pomerne rýchlo zaplní a je potrebné bunky častejšie prepisovať. To je obrovská chyba pretože aplikácie vyžadujúce intenzívny zápis dát, sú často kriticky závislé na vysokej úrovni spoľahlivosti

a výkone pamäťového média. Ak napríklad na 16 GB kartu opakovane zapíšete 500 hodín videa, bude karta opotrebovaná zhruba rovnako ako 64 GB, na ktorú zapíšete 2 000 hodín alebo ako 128 GB karta, na ktorú prepisovaním zapíšete až 4 000 hodín videozáznamu. Zjednodušene môžeme povedať, že 128 GB karta vydrží 8× dlhšie ako 16 GB karta a preto je vhodné voliť do zariadení, kde plánujete intenzívnejšie zapisovať médium s čo najväčšou kapacitou.

MicroSD karty Kingston High Endurance boli vytvorené špeciálne pre aplikácie s veľkým objemom zapisovaných dát v rôznych prostrediach. Majú dlhú životnosť, vysokú úložnú kapacitu a zvýšenú odolnosť, čím spĺňajú špecifické požiadavky práve pre videozáznam v domácnosti, automobilových alebo akčných kamerách.

Boli testované na použitie v náročných podmienkach a sú dostatočne odolné, aby ochránili dáta pred extrémnymi teplotami, nárazmi, vodou i röntgenovým žiarením. Sú spoľahlivým riešením pre dlhé ukladanie dôležitých záznamov bez rizika ohrozenia záznamu alebo straty dát.

Zábery zachytené domácimi bezpečnostnými systémami a automobilovými kamerami môžu byť neuveriteľne cenné. Karta High Endurance pri svojej životnosti pojme až 20 000 hodín plynulého videozáznamu vo Full HD rozlíšení 1080p (stanovené na základe interných testovacích dát pri kapacite 128 GB). Dokáže tak nahrávať prakticky nepretržite zhruba 833 dní (2,3 roka), aby bolo možné spoľahlivo zachytiť všetko dôležité, čo sa deje pred objektívom kamery na vašom dome alebo na cestách pred vašim autom. K dispozícii sú v kapacitách 32, 64 a 128 GB.

Viac informácií nájdete na stránkach www.kingston.com.



Rozhovor so stand-up komikom Martinom Hatalom



Opäť raz vám prinášame v Generation magazíne rozhovor s inšpiratívnou osobnosťou slovenského showbiznisu. V tomto čísle si dáme krátku návštevu do sveta stand-upu, fantasy a sci-fi vďaka skvelému komikovi a spisovateľovi v jednej osobe. Dámy a páni - Martin Hatalo.

Naši čitatelia ťa predovšetkým poznajú zo stand-up show *Silné Reči*, no aktívni aj v mnohých iných oblastiach. Mohol by si v krátkosti priblížiť svoje ďalšie projekty?

Neviem, či mnohých. Okrem stand-upu sa venujem literatúre, kde pomaly pripravujem knihu, ktorou by som nasledoval svoj debut z predminulého roku. V poslednej dobe som v sebe nanovo objavil nadšenie pre ilustráciu a kresbu a som rád, že sa mi moje nadšenie podarilo posunúť aj do profesionálnej roviny. V budúcnosti by som rád tieto dva smery spojil a vytvoril autorský komiks.

Už niekoľko rokov koketujem s herným dizajnom, kde sme v minulom roku začali tvoriť vtipnú kartovú hru o

slovenskom zdravotníctve s názvom „Neklopať, prosím!!!“, ktorá by sa mala každú chvíľu objaviť aj na Startlabe.

Okrem toho je tu samozrejme undergroundový stand-up, teda Comedy Dungeon a jeho príbuzné projekty.

Ako vlastne vznikol Comedy Dungeon?

Geekovia majú „kvetnatejší“ humor než má mainstream. Majú viac napozieraných seriálov, filmov, nahratých hier, poznajú pop-kultúru a vo všeobecnosti na vtipy reagujú trochu inak. Sám som geek a zdalo sa mi škoda, že nemôžem vždy robiť humor tak, ako mi napadne a musím ho „prekladať“ do reči mainstreamu. Dohodol som sa s Dungeon Pubom asi pred tromi rokmi a odvtedy tam organizujeme malú geekovskú stand-up show, Comedy Dungeon.

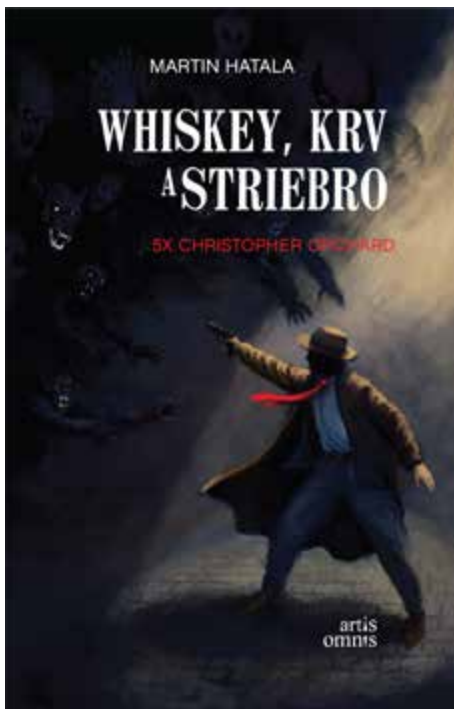
Je to taký náš úlet, ktorý z času na čas prerastie aj do iných projektov - napríklad podcast, kde hráme s komikmi Dungeons & Dragons. Pre všetkých zúčastnených veľká zábava, na YouTube 6 videní, takže je to ozaj iba taký úlet.

Kde čerpáš inšpirácie pre svoje stand-up vystúpenia? Sú založené na твоjich reálnych zážitkoch alebo si ich kompletne vymyslíš?

Väčšina mojich stand-upov vzniká pozorovaním ľudí okolo a samozrejme samého seba, v rôznych situáciách. Málakedy musím niečo vyslovene vymýšľať. Väčšinou je to len o tom, že vidím niečo, čo sa mi zdá svojím spôsobom vtipné, hoci sám spočiatku neviem prečo. Potom si musím sadnúť, zamyslieť sa nad tým a prepísať to do jazyka stand-upu. Väčšina vystúpení, ktoré sa u publika najviac ujali, sú moje zážitky a názory, ktoré sa mi podarilo vydestilovať do vtipu.

Prejdime od stand-upu k ďalšej téme. Pred rokom ti vyšla debutová kniha *Whiskey, krv a striebro*. Čo ťa inšpirovalo pri tvorbe hlavnej postavy Christophera Orcharda?

Moja priateľka tvrdí, že Orchard som čistý ja, ale to vzniklo skôr nedopatrením. => Pôvodnými inšpiráciami bola tvrdá škola americkej detektívky Raymonda Chandlera a iných, z ktorých vychádzal



pri písaní aj Andzrej Sapkowski so svojím Zaklínačom. A potom tam bol ten Zaklínač samotný. Christopher Orchard mal byť taká kombinácia noir detektíva a zaklínača. Postupne sa však z neho stal samostatný charakter, ktorý funguje vo vlastnom svete a vybral sa svojou cestou.

Chystáš sa aj na pokračovanie, prípadne pripravuješ ďalšiu knihu?

Pokračovanie Orchardu sa rysuje niekde na pozadí. Medzitým by som rád pripravil niečo zábavnejšie a uvoľnenejšie. Pomaly pracujem na satirickom fantasy, kde by som chcel komentovať súčasnú situáciu na Slovensku. To, či sa to podarí a či to bude ozaj vtipné, sa ešte uvidí, ale prvý test-readeri na text reagovali skôr pozitívne ako negatívne, tak uvidíme.

Každý správny „geek“ má niekoľko franšízov, ktoré najviac miluje. Ktoré sú tie tvoje naj fantasy/sci-fi?

Veľa vecí sledujem tak nejak pasívne. Vždy sa teším z nového Star Wars, ale málokedy vediem vášnivú diskusiu o tom, prečo bol posledný film ten najhorší zo všetkých. Podobne som na tom aj s Marvelovkami, hoci som ako dieťa zbieral každý komiks, ktorý som si vedel dovoliť. Užijem si to, ale už tým nežijem.

Jednotkou však stále ostáva Zaklínač, ktorého som objavil ešte na strednej škole a bol som vo vytržení, keď som sledoval ako si Geralt a jeho autor postupne vydobyl slávu, ktorá mu náleží. V tomto som veľký fanboy... Prešiel som všetky hry, prečítal všetky knihy,



komiksy a dopozeral nový seriál na Netflixu bezprostredne po jeho vydaní.

Okrem toho som obrovským fanúšikom Terryho Pratchetta a celej jeho tvorby.

Všimla som si, že sa zaujímaš aj o hry a keďže sme v Generation, nedá mi sa neopýtať. Stíhaš sa venovať aj tomuto typu zábavy? Ktorý herný žáner a platformu preferuješ?

Nie vždy, ale mám obdobia, keď sa od hier neviem odtrhnúť. Väčšinou sú to RPG hry, ale nepohrdnem ničím, čo má silný príbeh a dobré spracovanie.

Už roky sa venujem tvorbe 3D grafiky a preto pre mňa hry majú už trochu iný rozmer. Niekoľko som ich na strednej škole naprogramoval vo Flashi, vyrobil niekoľko herných 3D modelov a zúčastnil sa aj Game jamov, kde som pracoval so súčasnými hernými enginami. Práve preto to pre mňa nie je už len zábava a keď na mňa príde obdobie, že sa ponorím do herného sveta, tak sa vždy ponorím aj do sveta herného dvelopmentu (aspoň vlastného).

Hoci som začal ako PC hráč, postupne som sa presunul k PlayStation. PC sa pre mňa stal už skôr pracovným nástrojom ako nástrojom pre relax.

Ktorý titul si si zahral ako posledný?

Po druhý raz som si prešiel God of War. Je to fantastická hra. Napriek tomu, že som ju dokončil začiatkom minulého roka, tak som bol nanovo unesený.

Občas ťa môžeme vidieť aj ako host'a na slovenských herných turnajoch.

Ako vnímaš celý svet elektronického športu? Myslíš si, že je vhodné e-šport zaradiť medzi športy? Má svoje miesto na olympiáde?

Osobne e-športy sledujem iba veľmi málo, pretože vo všeobecnosti nie som veľmi športový fanúšik. Rešpektujem ich však a fascinuje ma, ako sa svet e-športu za posledné roky rozrástol.

Rozhodne by som ich zaradil medzi športy - vyžadujú odhodlanie, tréning a je to veľký záväzok. Je to asi na dlhšiu polemiku, či majú miesto na olympiáde, ale ja osobne si neviem predstaviť svojho otca ako si po veľkom slalome na Eurosporte pustí Dotu. Možno je to len generačná vec. Myslím, že e-športy si ešte musia nájsť svoje miesto.

Nevyhнем sa ani obligátnej otázke - čítal si už niekedy Generation magazín?

Žiaľ, musím priznať, že nečítal. Som skôr podcastový a audioknižný. Magazín som v ruke nedržal odkedy prestal vychádzať komiksový magazín Crew.

Posledná otázka - ako sa má Zebra a kedy bude mať vlastný Instagram účet ? ;)

Zebra mala zdravotne ťažký rok, ale už sa má dobre. Myslím, že jej pomohlo, že nám na Vianoce zjedla polovicu stromčeka. Spolu so svojím novým spolubývajúcim, Rogerom, majú spoločný instagram Zebroger.

Martina Juhásová
Foto: Stano Klačanský

The Game Awards 2019 ovládlo Disco Elysium



Tak a máme tu koniec roka, s čím je neodmysliteľne spojená aj udalosť The Game Awards.

Na nej sú už od roku 2014 rozdávané ocenenia za tie najlepšie hry roka v rámci veľkého počtu kategórií, vrátane tých týkajúcich sa elektronického športu.

O celkových výsledkoch podujatia rozhodujú hráči svojím hlasovaním a súčasne aj odborná porota pozostávajúca z vyše 80 herných médií z celého sveta. Teda, okrem jedinej kategórie Player's Voice, ktorú majú v rukách výhradne hráči.

Tohtoročné oceňovanie úplne ovládol indie hit Disco Elysium, a to aj napriek tomu, že nielenže nevyhralo cenu za najlepšiu hru roka, ale taktiež ani na túto cenu nebolo vôbec nominované. Disco Elysium totiž vyhralo celkovo štyri kategórie zo štyroch, na ktoré bolo nominovaný, konkrétne cenu za najlepšiu nezávislú hru, za najlepšie RPG roka, za najlepší príbeh a cenu za najlepšiu debutujúcu hru nezávislého štúdia. Kvality tejto hry sme mimochodom uznali aj my a to ultimátnym hodnotením 5/5 v predchádzajúcom čísle 96.

Najviac nominácií mal na svojom tričku Death Stranding od Hideo Kojimamu, vrátane hry roka, no táto očakávaná akčná hra nakoniec získala len tri ceny a ani jednou

z nich nebola tá najvyššia. Death Stranding vyhral ceny za najlepšiu réžiu, za najlepšiu hudbu a za najlepší herecký výkon, ktorú konkrétne získal Mads Mikkelsen za jeho stvárnenie postavy Cliffa.

Za najväčšieho smoliara celej udalosti nemožno označiť žiadnu inú hru než Control od Remedy Entertainment. Táto hra bola nominovaná na osem kategórií, opäť vrátane hry roka, no v konečnom meradle premenila len jednu. Cena za najlepšiu umeleckú réžiu šla práve do rúk tejto dlhoročnej fínskej stálice, ktorá ako taká stále v



srdciach hráčov rezonuje hlavne kvôli ich azda najúspešnejšej hre Max Payne.

Najdôležitejšia kategória, Hra roka 2019, sa nakoniec niesla v znamení From Software a ich hard-core akčného RPG Sekiro: Shadows Die Twice. Tento titul v boji o najcennejšiu korunu porazil Death Stranding, Control, Resident Evil 2, Super Smash Bros. Ultimate a The Outer Worlds. Celkovo sa tomuto titulu podarilo vyhrať v dvoch kategóriách. Okrem najlepšej hry vôbec vyhral aj kategóriu Najlepšia akčná adventúra. Rovnako dve ocenenia získal aj taktický role-playing Fire Emblem: Three Houses, konkrétne spomínaný Player's Voice a taktiež Najlepšia stratégia.

The Game Awards 2019 sa uskutočnilo 12. decembra 2019 a z hľadiska sledovanosti išlo o ten najsledovanejší ročník v histórii. Udalosť si naladilo vyše 45 miliónov divákov, čo predstavovalo neuveriteľný, takmer dvojnásobný nárast oproti minulému roku. Čakáme teda v 2020 útok na stomiliónovú hranicu?

Ohlášenia počas TGA 2019



The Game Awards 2019 to nie sú len ocenenia za najlepšie hry daného roka, ale taktiež aj ohlášenia nových hier.

Tento ročník bol na nové hry plodný a dohromady bolo predstavených až 17 nových hier naprieč celým žánrovým spektrom. RPG hráči si prišli na svoje pri ohlásení Bravelly Default II, Dungeons & Dragons: Dark Alliance a Godfall, akčnejšie zameranie zasa ocenili Senua's Saga: Hellblade II či survival Sons of the Forests, priame pokračovanie The Forest, a fanúšikovia hier Telltale naopak ocenili ohlasenie The Wolf Among Us 2. Z MOBA žánru bolo predstavené Magic: Legends a League of Legends prekvapilo ohlásením singleplayerových hier Convergence: A League of Legends Story a Ruined King: A League of Legends Story.

Remake Gothic v príprave



THQ Nordic prekvapil informáciami o možnom remaku prvého Gothic.

Na Steame bolo okrem vysvetľujúceho textu vydané aj experimentálne demo s novou víziou hry, na ktorú chcelo štúdio počuť názory hráčov. Nuž tí si hru zahrali, vrátane nás, a svoj názor následne povedali. Nie je jasné, či bolo THQ Nordic spokojné alebo nie, ale tľ'apkať sa po pleci podľa nášho názoru nemohli. Hráči demo totižto prevažne úplne strhali. Pôvodná atmosféra bola preč, nový začiatok sa niesol v štýle filmov Michael Baya, súbojový systém bol pozmenený až veľmi a známe postavy zrazu mali iné charakterové črty. Pod demom bolo podpísané THQ Barcelona, ktoré si, pevne dúfame, vezme názory hráčov k srdcu a prinesú skutočný Gothic.

Dlhá exkluzivita FF7 Remake



Tí, ktorí nemajú PlayStation 4 a ani si konzolu zo všemožných dôvodov neplánujú kúpiť, a zároveň očakávajú skorý príchod remaku Final Fantasy VII aj na iné platformy, ostávajú po ohláseniach Square Enix poriadne sklamaní.

Keby len sklamaní. Final Fantasy VII Remake príde totiž podľa informácií na ďalšie platformy až o celý, celočísly rok neskôr. Vzhľadom na to, že PS4 verzia vychádza 3. marca 2020, si majitelia iných herných zariadení musia logicky počkať až do 3. marca 2021. Vedeli sme, že Sony si zabezpečilo časovú exkluzivitu, no až dvanásťmesačný rozdiel čakal len málokto. Zároveň nie je zrejmé ani problematika ďalších platforiem. Príde na PC aj Xbox One, alebo len na jednu z nich? Je Nintendo Switch v hre?

Remake Resident Evil 3 ohlásený Tvorcovia Oriho a nové RPG



Tak ako sme sa v minulom čísle GENERATION pýtali, či Capcom chystá remake Resident Evil 3, tak si v tomto čísle odpovedáme, že áno.

Capcom totiž remake ohlásil a rovno pridal aj zopár štipľavých informácií. Hra vyjde 3. apríla 2020 na PC, PlayStation 4 a Xbox One a okrem legendárnej kampane bude obsahovať aj už skôr ohlásenú multiplayerovú hru Project Resistance premenovanú na Resident Evil: Resistance. Štýlovo to bude third-person hra ako remake druhého dielu, hoci sa vedú debaty, či tu nebude mať možnosť aj first-person, nakoľko vo videu sa objavili určité náznaky. Remake má mať oproti pôvodnej hre prepracovanejšie postavy, upravený level dizajn a väčší príklon k akčnejšiemu zameraniu.



Štúdio Moon Studios zodpovedné za roztomilú tváriacu, no čo do obtiažnosti, náročných titulov Ori and the Blind Forest a Ori and the Will of the Wisps, sa po vydaní druhej menovanej hry naplánuje na 11. február 2020 chcú zamerať na niečo úplne nové.

Má to byť akčné RPG, ktoré má podľa ich slov na to, aby redefinovalo žáner ako taký. O ich novinke v podstate zatiaľ nevieme nič, tvorcovia sú stále na slovo skúpi a ani žiadnych iniknutých správ niet. Podľa vyvesených pracovných ponúk štúdia je ale zrejmé, že nepôjde o nič jednoduché a zároveň o nič lineárne. Nábor nových ľudí totižto spomína výhody pri znalosti The Legend of Zelda, Dark Souls alebo aj Diablo.

Hideo Kodžima maká ostošesť



Režisér Metal Gear, Metal Gear Solid a jeho posledného Death Stranding, nezaháľ ani na jednu sekundu a už teraz sa naplno venuje svojmu novému projektu.

O workoholizme tohto tvorca sa vedelo, no aj jeho najskalnejších fanúšikov prekvapilo vyjadrenie na Twitteri, kde vyhlásil, že počas Vianoc radšej zamieril do svojej kancelárie, aby tam pripravoval svoju novú hru. Bude to Death Stranding 2? Horor na štýl kultového dema P.T.? Chystá sa snáď návrat k Metal Gear Solid? Aj keď sa všetci síce určite tešíme, Hideo by aspoň teraz mohol ubrať plyn. Aj keď, na druhej strane, kto sme my, aby sme Kodžimovi vraveli, čo by mal robiť, no nie?

Darksiders Genesis

PEKELNÁ BROMANCE



Neustály boj proti pekelným silám môže byť nudný. Tentokrát však do bitky vyrážajú jazdci Apokalypsy vo dvojici.

Genesis je experimentom vo viacerých oblastiach. Namiesto jedného hlavného hrdinu, ako to v sérii Darksiders býva zvykom, tu máme dve hrateľné postavy. Tou výraznejšou zmenou je izometrický pohľad, ktorý vystriedal klasickú kameru z pohľadu tretej osoby, akú by sme pri akčných adventúrach čakali.

Cesta do hlbín pekla

Ocitáte sa v role dvoch jazdcov Apokalypsy, ktorými sú Strife a War. Strife je nováčik, respektíve Genesis je prvým Darksiders titulom, kde je hrateľnou postavou. Po úvodných slovách a custcéne máte jasný cieľ – prebiť sa

pekelným svetom a zastaviť Lucifera a jeho spojencov. Žiadne pomalé začiatky, ocitáte sa uprostred konfliktu medzi dvoma mocnejšími démonmi a je na vás, aby ste našli cestu a splnili úlohu, ktorú ste od šéfov dostali.

Genesis je síce štvrtým titulom v sérii, ide však o prequel k prvej Darksiders hre a odohráva sa niekde tisíc rokov pred ňou. Ak nie sú vaše vedomosti o tomto univerze rozsiahle, prípadne sú takmer nulové, čo bol aj môj prípad, nemusíte sa báť.

Hoci je príbeh podávaný v menších kúskoch a nie príliš často, dostanete dost informácií na to, aby ste si vedeli urobiť celkový obraz o tom, čo sa deje. Nikdy som sa v deji necítil stratený. Zopár vtipov a odkazov na ostatné hry možno

nezapôsobili tak, ako by autori chceli, no od prvej ukážky som bol vtiahnutý do sveta a po tejto stránke som sa nenudil.

Hoci má Strife hernú premiéru a mohol by to byť iba jeho titul, sprevádza ho aj brat War. V rámci charakteru ide o protiklady. War je vážny bojovník za rovnováhu, zatiaľ čo Strife neustále vtipkuje a nič neberie vážne. Na prvý pohľad plytké archetypy.

S postupom času sa však postavy rozvíjajú, zistíte viac o ich minulosti a motivácii a nechýbajú ani silné emotívne momenty, ktoré prekvapia a neopustia vašu myseľ. Chémia medzi bratmi je super, hoci sa doberajú, a niekedy to vyzerá, že zabudnú na nepriateľov a odovznajú jeden druhého. Takéto rozhovory naplňujú občas prázdnejšie

pasáže a človek sa tak nikdy nenudí. Púť za Luciferom ich nenechá chladnými, naopak, niektoré veci, ktoré musia v záujme rovnováhy urobiť, majú vážne následky a bratia na konci hry nie sú rovnaká dvojka ako na jej začiatku.

Tomuto určite pomohla celková atmosféra, ktorou Darksiders Genesis oplýva. Bojujete v rôznych útrobach pekla. Jeden moment stojíte pri pevnosti obklopenej púšťou, potom mrznete a snažíte sa nájsť skryté cesty, alebo sa prebíjate továrňou na zbrane, kde tečie láva a všetko vybuchuje. Genesis má iba 16 kapitol, no vývojári sa s tým vyhrali a ponúkli rozmanité prostredia plné malých detailov, ako sú zrúcaniny budov, planúce vatry či zvyšky démonov. Veci v pozadí sú málokedy iba statickými predmetmi, čo dodáva hernému svetu život.

Izometrická kamera je využitá na maximum. Nejde iba o jednoduchý a nemenný pohľad na postavu a blízke okolité prostredie. Vývojári menia jej uhol, odd'aliujú ju a približujú podľa toho, kde sa momentálne nachádzate. Občas sa tak dostávate do veľmi epických scén, prevažne pri súbojoch s bossmi, kde vyniknú spomenuté detaily herného sveta.

Päť zo šesnástich kapitol sú iba súboje s bossmi. Ostáva tak jedenásť dlhších, príbehových kúskov, ktoré síce ponúkajú cez desiatku hodín hrania, ale po ich skompletizovaní sa vám to bude zdať málo. Čo je na jednej strane dobré, lebo hra zaujme, na druhej strane je škoda, že takýto počín nemá viac obsahu.

Cutscény nie sú cinematické – sú zložené z viacerých statických komiksových kresieb. Hrubé čiary, niekedy pripomínajúce rýchle náčrty a skice, dodávajú drsnú atmosféru. Niečo podobné sme mali aj v starších World of Warcraft videách. Ako veľmi sa autori Darksiders inšpirovali, je ťažké povedať, no vyšlo im to. Postup hry je viac-menej lineárny. V úvode ste



poslaný do boja, no veci sa skomplikujú a obyčajné zneškodnenie démona sa tak mení na zložitejšiu púť.

Prechádzate jednotlivými časťami hry, medzi ktorými sa stále vraciate na centrálné miesto, niečo ako základňu, kde sa dozviete ďalšie kúsky príbehu a kam máte ďalej ísť. Nie je to nič svetoborné, no plní to svoju úlohu. Kapitoly sa dajú opakovať, meniť sa dá aj obtiažnosť a po čase sa vám otvorí možnosť bojovať v aréne proti rôznym potvorám, ktoré ste v danej oblasti hry stretli.

Kde nepomôžu zbrane, budete musieť použiť hlavu

V samotných úrovniach nie je postup až taký priamočiary. Pár slovami máte popísaný svoj cieľ, no nie je tu žiadny ukazovateľ toho, kam presne máte ísť.

Niektoré oblasti síce majú prevažne lineárnu cestu vpred, viackrát existuje k cieľu niekoľko rôznych ciest.

Prípadne prieskumom oblasti odhalíte rôzne skrýše plné pokladov,



užitočných predmetov, či dokonca získate nové schopnosti pre jazdcov.

Každá takáto oblasť obsahuje aj zopár hlavolamov, ktoré je potrebné rozlúštiť. Väčšinou sa viažu na schopnosti, ktoré krátko predtým získate. V závere hry je veľa zábavných momentov, kde je potrebné kombinovať schopnosti oboch postáv a využiť tak všetko, čo ste sa v hre naučili, a dobrý pocit, keď sa podarí prekážky zvládnuť, stojí za to. Niekedy musíte šikovne využiť prostredie, no nikdy to nie je niečo, na čom by ste si hlavu lámali hodiny.

V neskorších oblastiach však často narazíte na slepé uličky alebo zbadáte v dial'ke poklad, ku ktorému sa neviete dostať, a nie vždy to bude iba logická prekážka. Jednoducho nebudete mať odomknuté schopnosti, aby ste sa tam dostali. Nachádzajú sa tu tak značné prvky metroidvanie. Ide o to, že niektoré časti mapy môžete odhaliť až po získaní nových predmetov a schopností. Nie vždy je to úplne dobre odkomunikované a ak patríte k zvedavým hráčom, občas budete hľadať skrytú plošinu a cestu tam, kde nič nie je.

Bojujete nielen proti démonom, ale aj hre samotnej

Všetko bude celkom fajn, pokiaľ nenarazíte na technické problémy a zvláštne dizajnové rozhodnutia. Jedným z najväčších nepriateľov je kamera. Pre pohľad na herný svet je využitá naozaj dobre, no v prípade hľadania skrytých miest alebo cesty ďalej občas spôsobí bolehlav. Neraz sa mi stalo, že som nevedel, kadiaľ mám ísť. Dlho som sa motal po už preskúmaných miestach a problém bol nakoniec v tom, že som musel ísť na úplný okraj trhliny, aby sa kamera posunula o hodný kus a



odhalila mi tak vzdialené objekty, ktoré som mohol použiť. Kamera sa totiž nepohybuje stále s vami, občas akoby zastane, až pokiaľ neprejdete na jej okraj. To by nebol až taký problém, keby sa s tým nespájali ďalšie negatíva.

Tým najväčším je mapa, ktorá ma hnevala najviac. Je zostavená z jednotlivých „miestností“, respektíve kúskov oblasti, ktorými prechádzate. Problémom je, že na nej nie je žiadny ukazovateľ vašej aktuálnej polohy.

Vidíte iba kúsok mapy, na ktorom sa práve nachádzate, ale neviete, kde konkrétne v ňom ste. To často frustruje, hlavne keď chcete nájsť nepozbierané predmety, alebo sa zorientovať, kde ste.

Rozumiem tomu, že autori chceli, aby hráči preskúmali svet a hľadali, čo je v ňom ukryté. No ak chcete ísť na nepreskúmaný úsek, neviete, kde presne ste, a to, že po stlačení M vám svieta pol monitora, nepomôže. Spojte to s tým, že mapa je orientovaná väčšinou iným smerom než reálna oblasť, a v

takej situácii by som na tento systém použil iné slovo než motivácia.

To by bola vec, ktorú by som Darksiders Genesis vytkol najviac. Teda pokiaľ by všetko fungovalo tak, ako má. Napriek tomu, že od vydania ubehol nejaký ten týždeň, narazil som na veľa technických problémov každý večer, keď som si k hre sadol. Stalo sa mi napríklad, že herné predmety nereagovali na moje akcie. Bol som v oblasti, kde som potreboval aktivovať zopár svetelných stĺpov, no nič sa s nimi nedialo. Myslel som si, že som niekde niečo vynechal, a tak som po mape blúdil vyše hodiny. Pomohol až reštart hry. Inokedy sa mi zas stávalo, že hra pri každej smrti spadla. Pri bitkách s bossmi to nebolo nepríjemné z pohľadu, že by som stratil progres, keďže ide o samostatné kapitoly. Veľmi to však narušovalo atmosféru a zážitok z poriadneho súboja, keď som namiesto pár sekúnd pri stlačení Continue musel čakať minúty, kým sa Steam spamätá, dá mi informáciu o chybovej hláške a ja môžem hru opäť zapnúť. To sa pri niektorých súbojoch opakovalo veľakrát, až som mal chuť ju znova nezapnúť. Nie je nečakané, že sa pri novom titule vyskytnú problémy. Genesis navyše nie je iba rýchle pokračovanie zabehnutého systému, ale niečo úplne nové. Je však škoda, že inak dobre fungujúcu akciu narušujú takéto maličkosti.

Dvaja bratia proti hordám démonov

Celú hru zachraňuje a na chyby vám dovolí zabudnúť hrateľnosť. Napriek izometrickej kamere nejde o ARPG ako Diablo, ale o klasickú akčnú adventúru, ktorá pripomína predchádzajúcich Darksiders. Máte rôzne schopnosti, mlátite hordy nepriateľov, poskakujete medzi nebezpečnými platformami a



hl'adáte cestu vpred. Pri hraní môžete plynule meniť, či je vašim bojovníkom Strife alebo War, poprípade môžete hrať v co-op režime, kde každý hráč ovláda jednu postavu. Strife je viac orientovaný na boj z diaľky, zatiaľ čo War si so svojím mečom poradí priamo uprostred kopy nepriateľov. Každý z nich má tri špecifické schopnosti, ktoré pomáhajú prekonať prekážky herného sveta, a zopár schopností, ktoré sa dajú využiť aj v boji. Niekedy tak treba zmeniť svojho bojovníka, aby ste sa posunuli vpred.

Schopnosti sú v boji doplnené jednoduchým systémom combo útokov a boj tak nie je iba o držaní jedného tlačidla. Postupom času svojim jazdcom odomykáte viac možností manévrov v boji a posilňujete ich útoky. Taký obyčajný švih mečom, aký vie na začiatku War, neskôr naberie nové efekty a silu. Celkovo pôsobí súbojový systém zábavne. Či už ako Strife strieľate z diaľky, alebo sa ako War vrhnete doprostred nepriateľov, každý úder a strela majú svoju váhu. Nepriatelia sa rozletia na malé kúsky, prípadne po dostatočnom zranení viete potvoru zneškodniť špeciálnym útokom, ktorý málokedy nechá telá v jednom celku.

Každá oblasť má aj väčších nepriateľov, ktorí nepadnú po pár úderoch, a najväčším lákadlom sú bossovia. Tých je iba pár, no každý má svoju jedinečnú oblasť a mechanizmy. Tí na začiatku sú možno jednoduchí a vystačíte si aj so strelbou z diaľky a občasným úskokom. Neskôr musíte využiť všetky svoje zručnosti a ani to nebude vždy stačiť. Hlavne všetci vyzerajú super a využívajú prostredie, v ktorom sa nachádzajú. Málokedy narazíte na nepriateľa, ktorý na vás bude prisilný. Darksiders Genesis totiž napriek svojim RPG prvkom neposkytuje možnosť



zvyšovať úroveň postáv a ani tu z rozkúskovaných príšer nepadá žiaden loot. Namiesto toho získavate duše, za ktoré si odomykáte, respektíve vylepšujete bojové schopnosti. Alebo vám z príšery padne malý orb. Ten využijete v Creature Cores tree systéme, ktorý nahrádza equipment a strom schopností.

Každý druh príšery vám dáva možnosť získať určitý core, ktorý nejakým spôsobom upraví vaše schopnosti a vlastnosti. Sú rozdelené do viacerých kategórií a ide napríklad o zvýšenie sily, počtu životov, obrany, alebo vám to pridá efekt k schopnostiam. Niektoré posilnia jedného jazdca a oslabia druhého. Rozloženie jednotlivých corov môžete hocikedy meniť a tak nad tým netreba premýšľať. Radšej skúšajte, čo vám bude najviac vyhovovať. Cores by sa takto dali farmiť namiesto farmenia lootu, čím sú izometrické ARPG známe, ale o tomto Genesis nie je. Cores môžete zbierať opakovaním hraním prejdenných častí, no to nie je veľmi efektívne. Zábavnejšie je skúsiť arény, kde na vás vybehne množstvo príšer určitého

typu, vylevelovať jednotlivé cores však zaberie čas a popravde som nikdy na to pri hraní nemal dôvod. Ak budete hrať na najvyššej obtiažnosti, aj tomuto aspektu budete musieť venovať svoj herný čas.

Zhrnutie

Darksiders Genesis nie je perfektná hra bez chýb, ide však o odvážny pokus, ktorý sa vydaril. Akčná adventúra s izometrickou kamerou prináša novinky, no stále sú to Darksiders, ktorých fanúšikovia už roky poznajú. Ide o prequel, čo otvára dvere aj ľuďom, ktorým sa nechcelo vstupovať do takto rozbehutej série. Zaujímavý príbeh o boji za rovnováhu medzi silami dobra a zla, ako aj o intrigách v pekelných svetoch, sa spája s dynamickým a zábavným súbojovým systémom, a to dokáže zakryť aj občasné technické a dizajnové nedostatky. Funguje to o to viac, ak si hru vyskúšate s kamarátom v co-op režime. Najviac zamrzí fakt, že hra končí, keď sa naplno rozbehne, príbeh zájde do tuhého a vy máte prístupné všetky schopnosti do boja. V tej chvíli vám ostane iba možnosť zopakovať si časti hry na najvyššej obtiažnosti, ktorú máte dostupnú až po odohraní celého príbehu.

Peter Bagoňa



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Airship Syndicate	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ detailné spracovanie a rozmanitosť herných oblastí	- technické problémy
+ kreatívne využitie izometrickej kamery	- herná mapa
	- nízky počet kapitol, resp. nízka znovuhrateľnosť

HODNOTENIE:

★★★★☆

ERICA

HRA, KTORÁ REDEFINUJE ŽÁNER



Ak mám byť úprimný, po tom, čo bol interaktívny film Erica predstavený a následne aj akoby zabudnutý, som vlastne ani nedúfal, že sa tohto titulu niekedy dočkáme. Nakoniec po rôznych peripetiách Erica predsa len vyšla a dokonca dokázala zaujať.

Prišlo to ako blesk z jasného neba, zabudnutá Erica sa po dlhom čase objavila v ratingu PEGI, následne dostala launch trailer a rovno aj svoje vydanie. Vieme len, že vývoj sprevádzali nejaké komplikácie a rovnako aj výmeny hercov, no nakoniec to štúdio Flavourworks zvládlo a Erica je pripravená čeliť krátkemu zoznamu FMV hier na PlayStation 4.

Úvod hry vám dá jasne najavo, o čo tu pôjde. Vžijete sa do role mladučky Eriky Masonovej, ktorá neprežíva práve najlepšie detstvo. Prišla o svoju matku a aby toho nebolo málo, osud jej

uštedril ďalšiu ranu a stratila aj svojho otca. Ten o svoj život prišiel rukou vraha, ktorého Erika síce videla, no na jeho tvár si spomenúť nedokáže.

Tragická minulosť

Dievča sa s tragédiou vyrovnáva len veľmi ťažko, avšak postupom času sa



z Eriky stáva sympatické mladé dievča, ktoré sa postupne zaradilo do bežného života. Ten sa však zmení v momente, keď sa pri jej dverách objaví zásielka. Jej obsah Eriku šokuje a zároveň na smrť vystraší. V balíku od neznámeho odosielateľa nachádza ľudské končatiny a záhadný symbol, ktorý mal na sebe vyrytý aj jej nebohy otec.

V tomto momente začína hra naberať na svojich obrátkach. Erika kontaktuje políciu, ktorá zaistí dôkazy a následne ju, pre jej bezpečnosť, odvezie do liečebne jej otca. Ten ju v minulosti nielen založil, ale v nej aj pracoval.

Celkom prekvapivo dostávate v rámci svojich rozhodnutí voľnosť v preskúvaní liečebne. Tá vás postupne usmerňuje a snaží sa vám ukázať minulosť otca a vašej rodiny. Liečebňu spoznávate aj vy, keďže ste tu s otcom trávili v detstve veľa času.

Postupné spoznávanie

Neskôr spoznávate zamestnancov, z ktorých sa stávajú vaši priatelia, respektíve skôr spojenci. Musíte sa však rozhodovať maximálne obozretne, pretože nie všetkému a hlavne každému môžete dôverovať.

Okrem zamestnancov narazíte aj na pacientov liečebne a, samozrejme, nebudú chýbať ani vyšetrovatelia snažiaci sa vyšetriť význam záhadného balíka.

Občas mi však vadilo, že som sa nemohol vrátiť k určitým postavám a získať viac informácií. Problém je, že vedľajšie postavy dostávajú skutočne málo priestoru a vy si k nim nedokážete vytvoriť dostatočný vzťah. Problém



je miestami aj včasné rozhodnutie, pretože vaša odpoveď je limitovaná časom a občas sa jednoducho nestihnute rozhodnúť, čo automaticky znamená, že sa hra rozhodne sama. Navyše si niekedy vďaka horšiemu ovládaniu zvolíte nechcenú odpoveď a problém je na svete.

PlayLink ovládanie

Pokiaľ ide o samotné ovládanie, je to kapitola sama o sebe. Hra spadá do kategórie PlayLink hier, čo v praxi znamená, že k ovládaniu môžete použiť váš smartfón, prípadne tablet.

Po stiahnutí aplikácie viete využívať ich dotykovú plochu a ostatné funkcie. Teda v prípade hry Erica len tú dotykovú plochu, čo je škoda. Výber smartfónu vám však vrelo odporúčam, pretože ovládanie pomocou DualShocku bolo akosi viac nemotorné.

Vráťme sa však k tomu najdôležitejšiemu, a teda k príbehu. Erika postupne v pomerne rýchľom

tempe odhaľuje záhady z minulosti a zisťuje, že nie je všetko tak, ako sa na prvý pohľad môže zdať. Hra vás neustále drží v napätí, čo je len dobre.

Atmosféru udržiava aj skvele zvolená kamera a prestrihové scény na veľmi vysokej úrovni. Rovnako tak aj samotná Erika hrá svoju postavu uveriteľne, a zároveň pôsobí záhadne.

Toto všetko umocňuje dobre podaná hudba, takže si hru skutočne užívate, respektíve prežívate takmer dokonale filmový zážitok.

Rozlúsknutie príbehu príde skôr než by ste čakali a vy ostanete mierne obarení, pretože by ste chceli viac. Mne osobne to trvalo zhruba 2 a pol hodiny. Dobrou správou však je, že si hru môžete užiť znova a rozhodovať sa inak, čo vám možno odhalí aj iné, ešte strašnejšie tajomstvá.

Verdikt

Erica v sebe ukrýva obrovský potenciál a vlastne svojím spracovaním redefinuje žáner. Napätie a skvelá atmosféra hre nechýba, takže ak hľadáte FMH hru, tak proste berte, za 10 eur je to jasná voľba.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS horor	Red Barrels	gameexpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Spracovanie	- Občas vás potrápi ovládanie
+ Atmosféra	- Dost' krátke
+ Herecké výkony	

HODNOTENIE:



Ancestors: The Humankind Odyssey

STAŇTE SA PÁNMI EVOLÚCIE



Ancestors v sebe nesie jedinečný nádych. Je to survival hra, no vašou úlohou nie je iba zbierať suroviny a prežiť. Hlavným cieľom je potiahnuť klan opíc, respektíve hominidov – prastarých predkov ľuďí, naprieč 8 miliónmi rokov evolúcie.

Pokúšať sa o to budete v Afrike, plnej nie len obrovských stromov, po ktorých je radosť poskakovať, ale aj predátorov, nebezpečných plazov a iných nástrah, ktoré vám budú krížiť cestu. Dokážete im čeliť, alebo si radšej nájdete bezpečný úkryt, v ktorom budete pokojne prežívať?

Divočina plná možností

Jedna z hlavných vecí, ktoré sú pre tento titul charakteristické, je voľnosť. V úvode sa dozviete niekoľko vecí o tom, čo vás čaká. Veľmi krátky tutorial vás

prevedie základnými aktivitami ako útek pred nepriateľmi a nájdenie bezpečného miesta, poprípade ako sa treba najesť a napiť. Hra končí, keď sa dostanete do obdobia približne 2 miliónov rokov pred naším letopočtom. Začínate, keď je to 10 miliónov, a tak vás čaká dlhá cesta.

To je všetko. Žiadne úlohy, ktoré hovoria, že máte ísť tam, preplávať riekou, vyrobiť 10 predmetov a odniesť ich opici pod skalou. Žiadna mapa, mini-mapa alebo automatické ukazovatele toho, kam máte ísť, aby ste postúpili. Všetko je len na vás a vašom klane. Od momentu, kedy skončí tutorial, máte plnú kontrolu nad tým, kam pôjdete a čo budete robiť.

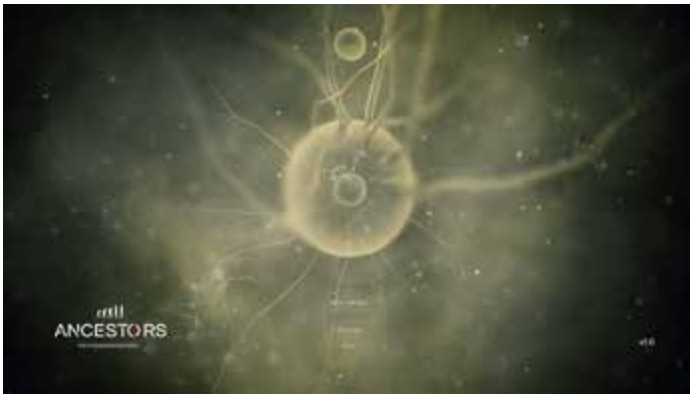
Naši najstarší predkovia toho veľa nevedia, a tak ich budete musieť všetko naučiť. Už len otvoriť

kokosový orech, poprípade získať ostrú palicu je veľký objav, ktorý vám môže trvať aj niekoľko hodín.

Boj o prežitie je na prvý pohľad jednoduchý. Stačí sa postarať o to, aby vaše opice nezomreli od hladu a smädu. Cez úvodnú lokáciu, našťastie, tečie rieka a popri nej rastie dostatok rastlín, ktoré nasýtia.

Najedzte sa, napite a zvedavosťou vpred

Keďže všetko potrebné máte už v úvode hry, môžete si povedať, že je zbytočné riskovať a opúšťať tábor. V prvých hodinách Ancestors pôsobí ohromujúco a cieľ je taký vzdialený, že môžete byť stratení v tom, čo máte naozaj robiť. Ja som takýto pocit počas prvých hodín mal,



keď sa mi ranné expedície vypomstili a ja som zúfalo hl'adal cestu späť, aby mi každý nezomrel. Načo sa teda prebýjať džungl'ou, kde na každom rohu čaká nejaká mačkovitá šelma alebo obrovská anakonda, keď si môžem pri vodopáde pokojne poskakovať po stromoch?

Pretože evolúciu nenaštartovalo sedenie na zadku a hádzanie kameňov do vody. Je to zvedavosť, ktorá nás dostala tam, kde sme. A je to práve tá zvedavosť, ktorá vás bude hnáť vpred aj v hre.

Nech už urobíte čokoľvek, istým spôsobom to posunie váš vývoj o krok ďalej. Ancestors je o experimentovaní, pokusoch a učení sa z vlastných chýb. Keďže najrýchlejšie sa deti učia opakovaním, je dobré mať pri sebe stále niekoho d'alšieho. A keď už vaša opica nebude schopná ničoho, bude príliš unavená alebo zranená, jednoducho si prepnete ovládanie na iného člena klanu.

Na začiatku neviete takmer nič. Neviete, čo môžete zjesť a z čoho vám bude zle, až sa otrávite a zahynie vám väčšina opíc. Neviete, čo to hučí za kopcom. Čo je tá gul'a, ktorá vonia na palmách alebo čo to syčí vo vode? Ako sa zbaviť chladu, keď prší? Čo robiť, keď ste si pri preskúmaní oblasti nešikovne zlomili nohu či sa inak zranili a krvácate? Okrem pobehovania a poskakovania sa musíte naučiť všetko. A aj na tom pohybe sa dá pracovať. Pri tomto vám pomáhajú tri základné mechaniky. Čuch, prostredníctvom ktorého odhalíte jedlé predmety a živočíchy. Sluch, ktorý vám pomôže nájsť iné opice alebo zvieratá, ktoré môžu znamenať nebezpečenstvo. A inteligencia, vďaka ktorej môžete zistiť, čo všetko je okolo vás, poprípade vám zobrazí oblasti sveta, ktoré ste ešte nepreskúmali.

Vykonávaním aktivít získavate neurónovú energiu, vďaka ktorej sa učíte nové veci, respektíve sa zdokonalíte v rozličných smeroch podľa toho, čo robíte. Ide o akýsi strom schopností. Predsa len cieľom nie je iba prežiť 8 miliónov rokov, ale aj dosiahnuť evolúciu smerom k človeku. Takto sa budete rozvíjať vo veciach ako



pohyb, komunikácia, trávenie potravy, zručnosť pri narábaní s predmetmi a podobne. Nie všetko je ale možné zdokonaľiť zo dňa na deň. Hra ponúka možnosť nových členov klanu nie len nájsť, ale aj rozmnožovať medzi sebou. Práve potomkovia predstavujú možnosť, ako sa vyvinúť. Pri každej generácii je možnosť, že sa objavia v malých opiciach mutácie potrebné pre ďalšiu evolúciu. Práve tieto mutácie sú kľúčové a potrebné na veci ako je napríklad zvládnutie chôdze po 2 nohách alebo spracovanie rôznych druhov potravy. Mutácie sa objavujú podľa toho, akým smerom svoju opičiu svorku rozvíjate, a tak ak ste nikdy nechodili vzpriamene, túto mutáciu nevidíte. Naopak, ak neustále využívate čuch na detekciu jedla a nepriateľov, môžete očakávať, že práve tým smerom sa vaše zvieracie kráľovstvo rozrastie.

Tretí prvok, ktorý podporuje rozvoj, je samotná evolúcia. Tú môžete spustiť takmer kedykoľvek. Jedinou podmienkou je mať dosiahnuté nejaké evolučné ciele, čo by sa dalo nazvať aj ako achievementy. Tie nevidíte v žiadnom zozname, pokiaľ ste ešte danú vec neurobili. Ide v podstate o hocičo jedinečné, čo sa môžete v hre naučiť a zažiť. Evolúcia vás posunie dopredu o tisíce rokov podľa toho, čo ste medzi evolúciami dosiahli. Toto je celý recept

na to, ako sa za milióny rokov priblížiť k ľudskej rase. Učiť sa v divočine novým veciam a nepodľahnúť jej nástrahám.

Evolúcia je zdĺhavá a náročná

V úvode sa ocitáte v takmer úplnej nevedomosti. I keď nastavenia ponúkajú možnosť zapnúť si tutoriály, tých je málo a málokedy poskytnú dostatok informácií, s ktorými by sa dalo ďalej pracovať. To tematicky sedí k hre, predsa len naši predkovia mali náročné podmienky, a zvládli to. V rámci hry to ale nie vždy funguje. Náročný je predovšetkým začiatok hry, respektíve čas, kedy budete chodiť na prvé expedície. Je ľahké stratiť hodiny progresu, pretože nebudete vedieť, čo treba robiť. Osobne som mal problémy s útokmi, s poskakovaním po lianách a útokmi na zvieratá, i keď som mal potrebné zručnosti a nástroje. Dôvodom bola nejasnosť zobrazených tipov. Presnejšie to, že tipy boli smerované na Xbox ovládač, i keď som hral s klávesnicou a myšou. Hra nabáda na hranie s controllerom, ale osobne som s ním dlho nevydržal, aj keď ho pri niektorých žánroch hier preferujem aj na PC. Práve tieto úvodné hodiny sú kritické, určujú atmosféru a pomalé tempo hry, no zároveň je to chaos, a tak sa neviem, ak to niekto nevydrží, sám som takmer hru odsunul bokom. Zároveň je tu jednoduchosť

niektorých ďalších mechaník. Napríklad na zastavenie krvácania a boj s chladom budete celú hru používať prakticky tie isté predmety. Rovnako aj v boji je jeden z najúčinnějších nástrojov jedna z prvých vecí, ktorú sa naučíte vyrobiť. To je na jednej strane cena za autenticnosť voči dobe, ktorá tu je zobrazená, na druhej strane to ale nepridáva na rôznorodosti samotného hrania.

Ancestors ponúka mnoho možností toho, čo sa dá v hre robiť. Zároveň si ale postup vyžaduje vykonávanie rovnakých aktivít stále dookola. Čo budete robiť medzi čiastkovými evolúciami, je na vás, no po čase, keď spoznáte väčšinu mechaník, ktoré hýbu prastarým svetom, sa môžete ocitnúť v kolotoči tých istých úkonov. To môže mať za následok monotónnosť a nudu, pretože toto nie je hra na jeden večer, ale na desiatky hodín. Zároveň je ale teoreticky možné dosiahnuť takmer všetky evolučné ciele na jeden zát'ah. Reálne si neviem predstaviť, že by toto niekto pri bežnom hraní robil, no zároveň sám trávim medzi niektorými evolúciami zopár herných rokov. Nech už ale hráte akokoľvek, Ancestors vám ju nedovolí kvôli istým veciam ukončiť jedinou evolúciou. Ďalším obmedzením v tomto smere je veľkosť klanu. Respektíve maximálny počet členov a jeho zloženie. V klane môžete mať mladé opice, dospelých jedincov a starcov. Každá takáto trieda má svoje využitie a pre a proti, i keď najčastejšie budete hrať za „dospelákov“. Nech už sa ale budete snažiť akokoľvek, váš klan bude mať maximálne 18 členov, po 6 z každého typu. Je samozrejme, že toto obmedzenie si vývojári vybrali z dôvodu fungovania istých herných systémov. Zároveň je to ale ďalšie obmedzenie, s ktorým sa stretnete na ceste evolúciou.

Našťastie tu je vec, ktorá pomáha v boji proti monotónnosti a celé to zachraňuje. Pradáva podoba Afriky. Je zložená z niekoľkých biómov, ako prvý spoznáte džungľu. Celá Afrika tu je veľká plocha, po ktorej môžete plynule prejsť z jedného konca na druhý. Teda na jeden zát'ah sa to nepodarí, to by opica zomrela po ceste veľmi rýchlo. Ak ale chcete, nič vám nebráni v epickej výprave naprieč kontinentom. Po preskúmaní možno zistíte, že technicky nie je svet taký rozľahlý, ako sa na prvý pohľad zdá. Veľa tu robí aj vertikálne rozloženie pevniny. Môžete liezť po stromoch, zdolávať hory, nájsť skryté chodoch do jaskýň a iné prekvapenia. To všetko na malej časti sveta, ktorým sa dá prejsť za pár minút. Alebo ho preskúmate a strávite na mieste aj hodiny. Zároveň Afrika žije vlastným životom. Iné živočíchy nemusíte vždy konfrontovať so zbraňou



v ruke alebo pred nimi utekať. Z diaľky môžete vidieť, ako si krokodíly užívajú slnečný deň na ostrovoch alebo zbadáte súboj anakondy a tигра. Po úvodných trápeniach sa s učením mechaník je práve skúmanie sveta to, čo ma baví najviac. Niekoľkodňové výpravy na nové miesta. Chvíle, kedy celý deň zdolávam vzdialenú skalú, aby som sa na jej vrchole najedol z hadích vajec a našiel tam zvláštne kamene. A potom v diaľke zbadám ešte zaujímavejšie veci. Následne celá púť stroskotá, môj hlavný opičiak spadne zo skaly a zomrie. Ja v panike hľadám mláďatá, aby som ich bezpečne dopravil domov naprieč močiarimi a džungľou.

Panache Digital Games je nová skupina vývojárov, no majú medzi sebou veteránov ako napríklad zakladateľ Patrice Désilets. Stojí za prvými Assassin's Creed hrami a vplyv tejto série je v Ancestors nepopierateľný. Lezenie po stromoch a skalách vám bude miestami povedomé. Práve poskakovanie medzi stromami je ale jedna z najzábavnejších častí hry. Áno, občas možno vaša opica spadne a nechytí sa konárov, lebo cez rastliny nevidieť, čo je ďalej, ale za ten pocit poletovania v divočine to stojí. Popri slabšom úvode je jediná vec, ktorá mi kazí zážitok, jej technický stav. Sama o sebe ide bez problémov, nemávam žiadne lagy, ani dropy FPS. Neraz sa mi ale stalo, že mi hra len tak spadla a ja som mal namiesto progresu iba Epic Store okno s chybovou hláškou. Párkrát sa mi hru ani nepodarilo zapnúť. Niekoľkokrát sa mi stalo, že sa v hre nepriateľ zasekol na jednom mieste. To je z jednej strany fajn, lebo ma zver nezožerie. Na druhej strane nie som schopný ju poraziť a získať to, prečo som na dané miesta šiel. Alebo musím opustiť tábor, lebo sa mi uprostred tábora zasekla niekoľkokometrová anakonda, všetky opice sú preto vyl'akané a ja ju neviem zabiť, lebo je to bug.

Zhrnutie

Ancestors: The Humankind Odyssey ponúka jedinečný herný námet a jeho herné podanie. Survival žáner má veľa zástupcov, ťažko ale nájdete niečo porovnateľné tomuto počinu od Panache Digital Games. Svoje opice vediete cez 8 miliónov rokov evolúcie. Aj keď máte hernými pravidlami vytýčené isté mantinely, je tu relatívna voľnosť v tom, ako pristúpite k evolúcii a rozvoju svojho klanu.

Náročný úvod s nedostatkom informácií je ťažké sústo, ale za ním stojí rozľahlý svet lákajúci každého dobrodruha. Či už zdoláte všetky jeho tajomstvá, alebo budete svoj klan rozvíjať na bezpečných miestach, je iba na vás. Napriek trochu kostrbatým a repetitívnym herným mechanikám je Ancestors titul, ktorý poskytuje v rámci žánru niečo nové a stojí za pozornosť fanúšikov.

Jeho najsilnejšia stránka je objavovanie nových vecí, skúmanie divočiny a učenie sa toho, ako jednotlivé veci spolu fungujú. V niektorých smeroch je cenou tohto monotónnosť, vyznieva to ale autenticky a hra tak dokáže svojou atmosférou opantať každého zvedavého dobrodruha.

Peter Bagoňa

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
survival	Panache Digital G.	Private Division

PLUSY A MÍNUSY:

+ jedinečný námet	- repetitívnosť hlavných herných mechaník
+ detailné podanie Afriky, kde každý kút herného sveta stojí za preskúmanie	- miestami nedostatočné a metúce tutoriály

HODNOTENIE:



chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



NA KAŽDEJ PREDAJNI

PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV
progamingshop.sk

Football Manager 2020

EŠTE JEDEN ZÁPAS A IDEM SPAŤ



Asi som naivný, ale každý rok dúfam, že sa aspoň od jedného pokračovania už zavedených športových sérií dočkám veľkých noviniek. Alebo aspoň jednej. Revoluície, nie malej evolúcie. Namiesto toho najpopulárnejšie tituly skôr iba stagnujú, resp. prešli/apujú na mieste. Ako je na tom Football Manager 2020?

Nuž, podobne, hoci stále veľmi dobre. Najnovší diel futbalového manažera z dielne Sports Interactive je kvalitnou hrou, do ktorej priniesli autori fajn vylepšenia, zároveň však stále neopravili niektoré veci z minulosti, špatiace sériu už dlhé roky. Vzhľadom na to, že Football Manager 2020 po vydaní opäť ovládol rebríčky predajnosti v Spojenom kráľovstve, ale celkom rozumiem, že tvorcovi sa iný model asi neoplatilo

Tentokrát po anglicky

Na začiatku upozorním, že ak ste boli zvyknutí svoje kluby manažovať v češtine, tento rok to možno bude inak. Podľa vývojárov sa vraj už neoplatilo

do tohto jazyka hru prekladať, a tak si musíte zvyknúť na angličtinu, prípadne sa spol'ahnúť na neoficiálny preklad. Keďže sa vo FM 2020 nachádza kvantum textov, môže byť prechod šokom, a nečudoval by som sa, ak by to množstvo hráčov odradilo. Na druhej strane musím uznať, že to nie je to najťažšie angličtina všetkých čias, a ak sa do futbalu vyznáte, nebudete mať až taký problém. Základom je, samozrejme, kompletná starostlivosť o vami zvolený futbalový klub. Možností trénovať hviezdami nabitú Barcelonu s najlepším futbalistom všetkých čias Lionelom Messim (pod'ťe do mňa!), navrátiť slávu „Červeným diablom“ z Manchesteru, alebo si vybrať obskúrny tím z nižšej anglickej ligy a priviesť ho až k triumfu v miliónárskej Lige majstrov. Vo FM 2020 je možné všetko a každý si svoj príbeh tvorí sám. Na výber máte 53 krajín, v ktorých sa nachádza 118 líg, hoci najväčšie tímy (až na niektoré výnimky) ani tentoraz nemajú svoje logá. O tom, že Juventus s Cristianom Ronaldom sa volá Zebre, ani nehovorím.

Novinky

A potom to prichádza. Prvé kroky, stretnutie s majiteľom, tlačové konferencie, oboznámenie sa s kádrom, nastavenie vhodného tréningu, rozposlanie skautov, hľadanie nových hráčskych a trénerských posíl a množstvo ďalšieho. Ak ste v sérii nováčikom, nemusíte sa báť. Na papieri všetko možno vyznieva masívne – a aj v skutočnosti je – základy vám však vysvetlí niekoľko slušných tutoriálov. Tie vám vlastne odporúčam, aj keď už máte čosi virtuálne odtrénované. Pribudlo totiž niekoľko noviniek a radšej si ich na začiatku poriadne vyskúšajte, ako by ste v neskorších fázach mali tápať. A ak sa vám zdá, že toho mikromanažmentu je priveľa, nič sa nedeje. Niektoré menej dôležité činnosti môžete bez problémov hodiť na svojich asistentov. Ved' na to tam sú, nie?

Z noviniek do očí udrie napríklad vylepšenie podpisovania hráčov. Pri vyjednávaní im upresňujete rolu, akú v klube dostanú, čo zohráva pri ich rozhodovaní veľkú

úlohu. Mladým talentom môžete slúbiť, že ich čas nastane v budúcnosti, pri veľkej posile by nebolo zlým nápadom poštekanie ega vyhlásením, že má byť hviezdou tímu. Autori taktiež posilnili fungovanie vášho trénerského tímu, kde pribudli dve pozície, pričom zamestnanci sú opäť o čosi užitočnejší.

Vychovať si nového Messiho? Žiaden problém

Malé vylepšenie možno vidieť v sekcii s názvom Klubová vízia. Dôležitou je po novom aj tzv. päťročnica (neplieť si s podobným plánom Sovietskeho zväzu), čiže plán fungovania klubu na najbližšie roky. Vedenie v nej stanoví ciele, ktoré by rado dosiahlo, a ich dôležitosť. Netreba ich podceňovať, pretože ich ignorovanie môže viesť k vyhadzovu. Faceliftu sa dočkala aj obrazovka slúžiaca na modifikovanie taktiky, teraz je prehľadnejšia a intuitívnejšia. Prijemnou novinkou je tzv. „Development Centre“, kde sledujete rast vašich mladých hráčov, či už sú v mládežníckom tíme, v bécku, alebo kdesi na hosťovaní. Pokope máte všetky dôležité informácie vrátane štatistík či hodnotení skautov, čo je skvelá správa. Pociť, keď si vychováte nového Messiho, je vždy nádherný, a vďaka Development Centre bude rozhodovanie o osude mladíkov o čosi jednoduchšie. Hra je, samozrejme, plná množstva ďalších malých novinek, pričom niektoré na povrch vyplávajú až po tom, čo odohráte desiatky hodín.

Ach, tie škaredé zápasy

Achillovou päťou FM 2020 je opäť raz zápasový engine. Už v beta verzii napríklad mali hráči tendenciu páliť z diaľky aj napriek tomu, že ste taktiku nastavili na útoky z krídla alebo krátke prihrávky až do šestnástky. V plnej verzii a po pár patchoch je to, samozrejme, lepšie, a zápasy, kde na



súperovu bránu vyšlete päťdesiat striel, už nie sú pravidlom. Nad futbalom, ktorý vidíme v podaní našich hráčov v celkom mizernom 3D (áno, Sports Interactive, stále to vyzerá škaredo), však občas mám chuť ohnúť nos, lebo vyzerá nesmierne umelo. Animácie sú aj po mnohých rokoch katastrofou, pôsobia drevene a hoci autori tvrdia, že ich vylepšujú, celkový dojem je stále zlý. Hráči dokážu prihrať z nereálnych pozícií, na druhej strane si potom nevšimnú úplne voľného hráča pred takmer prázdnu bránu. Viem, deje sa to aj v reálnom futbale a takéto momenty sú vítanými čriepkami reality v simulácii, no vo FM 2020 sa dejú príliš často. Nehovoriac o tom, že pri sledovaní niektorých akcií už dopredu viem, akú sprostosť moji hráči urobia teraz. Nevšimol som si ani vylepšenie umelej inteligencie. Je to škoda, pretože inak je samotný zápas zábavný. Sledujete akcie, štatistiky, vidíte, kto hrá zle a potrebuje povzbudiť, kto je naopak t'ahúňom a zaslúži si pochvalu. Intuitívne viete zmeniť taktiku, keď súčasná nefunguje, v momente môžete reagovať na tlak súpera vhodným striedaním, a ak ani to nezaberie, hráčom môžete cez prestávku poriadne vyčistiť

žalúdky. Je veľmi málo krajších pocitov, ako keď po mizernom prvom polčase prehrávate 0:2, v polčase urobíte dve-tri striedania, vašich najdôležitejších hráčov si vezmete bokom, aby ste im vysvetlili, že majú na to hrať lepšie, zmeníte taktiku... a nakoniec gólom v 94. minúte stav otočíte. Podobných momentov, keď zažijete, samozrejme, aj negatívne emócie, je FM 2020 plný. Je to jednoducho futbal so všetkým, čo k tomu patrí. Ak si chcete zahrať FM 2020 naplno, pripravte sa na to, že potrebujete celkom silný stroj. Najväčší zážitok budete mať s čo najväčším počtom simulovaných líg, a tie sú veľkou záťažou. Ak teda nechcete stráviť polovicu herného času pozeraním sa na nahrávací obrazovky, majte pripravenú slušnú pamäť RAM a procesor.

Záver

FM 2020 je ďalším podareným prídavkom do vynikajúcej série. Ale... Aj napriek tomu, že tvorcovia zo Sports Interactive opäť raz namiešali skvelý kokteil, ktorý vás dokáže k monitoru pripútať na desiatky, stovky, ba až tisíce hodín (ak máte naozaj veľa času), nabudúce by to už chcelo väčšie zmeny. Nováčikom odporúčam, skúseným manažerom s malou výstrahou. FM 2020 ich určite pohltí, ak by si dali rok pauzu, o nič extra by však neprišli.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Športový simulátor
Výrobca: Sports Interactive
Zapožičal: CENEGA

PLUSY A MÍNUSY:

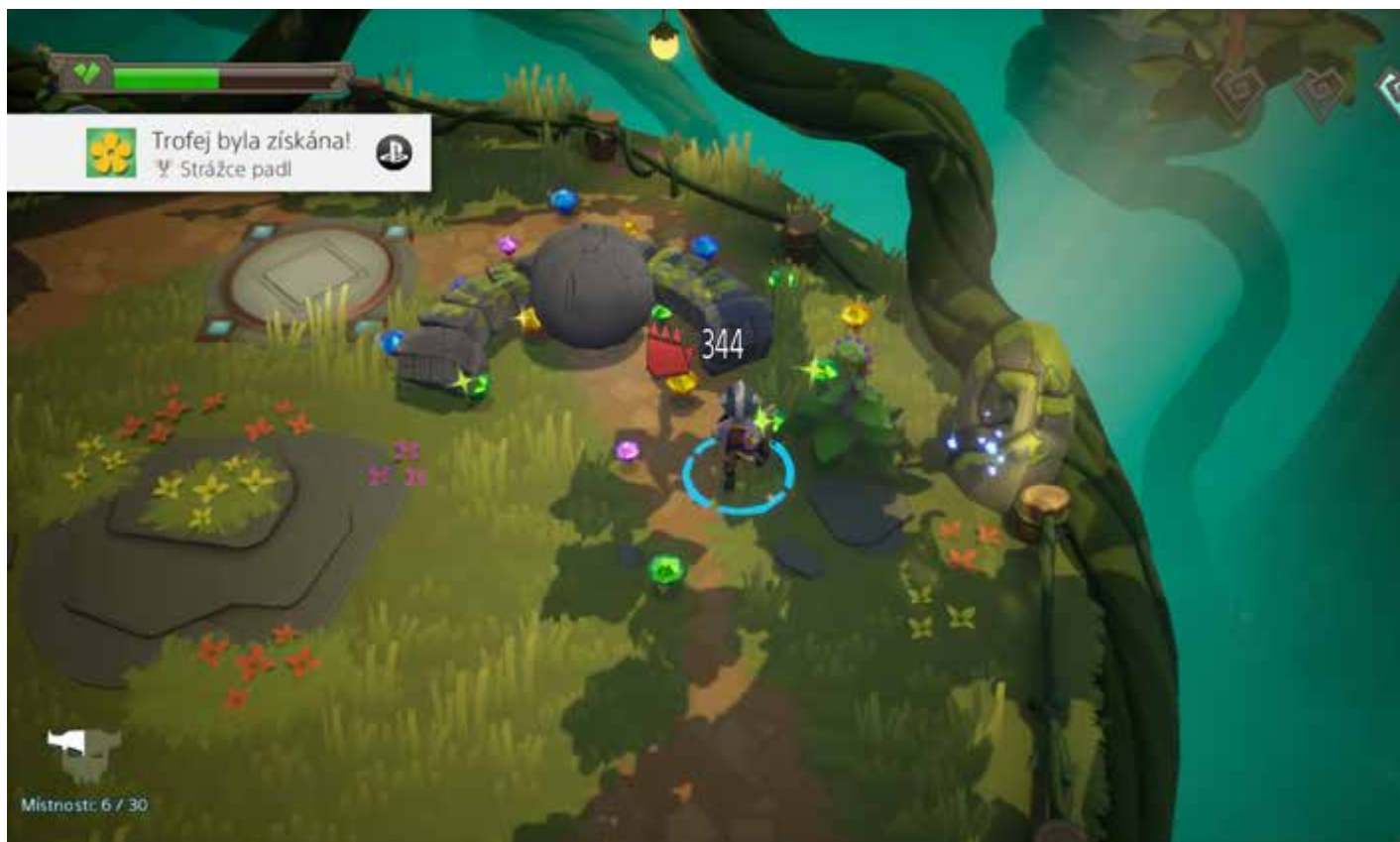
- + Obrovská databáza hráčov
- + Komplexné možnosti
- + Neskutočne návykové
- + Niektoré novinky
- Chýbajúca čeština
- Niektoré licencie
- Zápasový engine
- Chcelo by to väčšie zmeny

HODNOTENIE:



READY SET HEROES

VIAC, VIAC, VIAC!



Keď ma oslovili s otázkou, či chcem túto hru recenzovať, rýchlo som si vyhl'adal, o čo ide. Nebol som si istý, mám rád malé hry, no odrádzalo ma, že si to viac užijem s priateľmi. Nemám totiž zdanie, čo to slovo „priatelia“ znamená a kde sa to dá zohnať. Nakoniec som sa dočítal, že to môžem hrať sám, takže som na to kývol. Budem úprimný, už dlho som neurobil lepší krok.

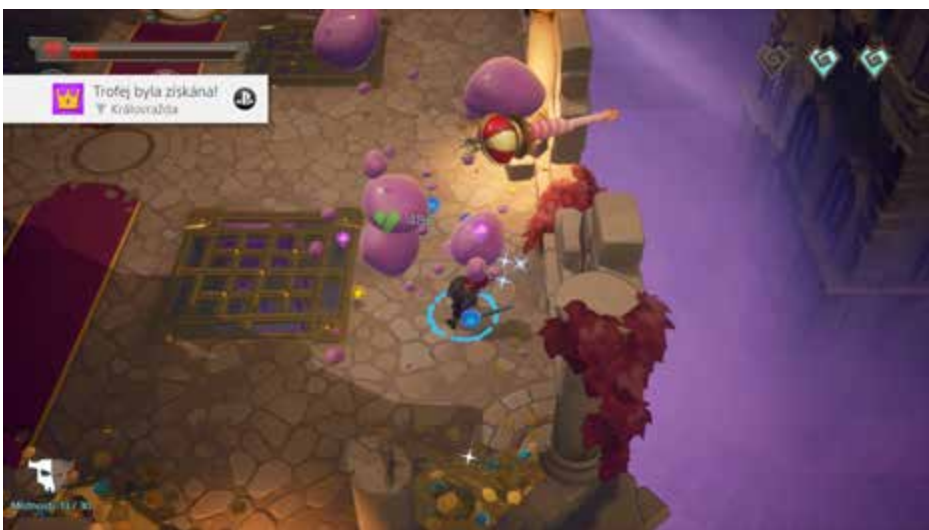
Indie hry mám rád. Zvlášť, čo sa týka pixeloviek, tie, ako som už viackrát písal, milujem. Toto ale nepatrí do toho žánru, no napriek tomu... Pod'me ale pekne od začiatku.

Na úvodnej obrazovke si vyberiete, ktorý režim chcete hrať. Prvá možnosť je hra pre 2-4 hráčov lokálne alebo online, druhá je pre 1-2 hráčov offline. Takže aj ja, čo som nemal tú vec (priateľ'a), som si mohol zahrať. Som rád, že sa dnes na takéto niečo ešte myslí aj pri hrách

primárne určených na multiplayer. Ono keď sa človek pozrie na to, čo za posledný rok vyšlo, má pocit, že sa vracajú 90. roky. Crash Team Racing či Team Sonic Racing...A potom príde niečo takéto.

Samozrejme, je mi jasné, že sú na trhu aj ďalšie podobné tituly, no ja ich veľmi nepoznám, takže je to pre mňa príjemné prekvapenie. Vizuál je parádny – všetko je také milé a farebné. Postavy pôsobia





sympaticky a určite si každý nájde svoju obl'úbenú. Navyše, dajú sa aj trochu customizovať. Levely sú veľmi pestré a rôznorodé, takisto aj nepriatelia, ktorých tam stretnete. Puzzle, ktoré riešite, sú v každej úrovni iné. Niekde stačí zabiť všetkých oponentov, inde popritom musíte ešte aj buchnúť do kryštálov v správnom poradí a podobne. Levely vašim postupom naberajú na rozsahu a obt'ažnosti. Navyše máte len 3 životy, ktoré nikde počas hry nezískate, takže potom príde staré dobré „game over“. Aby to bolo aspoň mierne fér, máte health bar, ktorý si viete pomocou zelených fl'ašiek doplniť.

V hre disponujete schopnosťami, ktoré si zbieraním kryštálov danej farby a pokladov dopĺňate a vylepšujete. Ide o zdravie, rýchlosť, obranu, útok a mágiu. Poklad dostanete v každom leveli, ktorý prejdete. Nájdete tam oblek, zbraň alebo ďalšiu schopnosť. Treba si ale dobre premyslieť, či sa vám to oplatí zdvihnúť, pretože aj v neskorších častiach hry, keď už máte epický predmet a schopnosti poriadne nabité, padne predmet, ktorý vám to vie poriadne znížiť.

Čo ma naozaj potešilo bolo, že sa tu vyskytujú bossovia. V režime 1-2 nájdete štyroch bossov, ktorých musíte

poraziť, aby ste sa dostali do konca. Zároveň to predstavuje 30 úrovní (vrátane bossov), ktoré musíte zdolať.

Znie to jednoducho, no postup ako taký, teda aspoň zo začiatku, keď sa učíte mechaniky, nie je prechádzka ružovou záhradou. S výnimkou bossov, tí sú ozaj ľahko zdolatelní, čo je škoda. V tomto prípade vám to „priateľ“ vie veľmi pomôcť. Nakoniec som si jedného zohnal.

Si predstavte, je to človek, ktorý je ochotný s vami tráviť čas napriek tomu, že pozná, akí ste v skutočnosti. Poviem vám, prekvapený som bol nie len tým, že sa také niečo dá splasiť, no hlavne tým, ako to vylepší zážitok z hry. Titul je naozaj určený na to, aby ste ho nehrali sami. Áno, dá sa to aj bez toho a je to záživné, no pridete o kusisko srandy.

Budem znova úprimný, niet tu o čom písať. Príbeh prakticky neexistuje, hudba a zvuky sú na skvelej úrovni, grafika taktiež, ako som už písal, a hrateľnosť je parádna. Teda, keď sa naučíte, čo a ako. To je všetko. Animovaná zábava pre všetky vekové kategórie a pohlavia. Na PlayStation 4 Pro hra beží perfektne, no občas, keď spadla truhlica s pokladom, sa hra zasekávala, a to aj vtedy, keď sa to udialo mimo obrazu,

takže ide zrejme o chybu hry, ktorú môže odstrániť aktualizácia. Inak som sa nestretol s prepadom snímok ani vtedy, keď sa na obrazovke nachádzalo plno strielajúcich, skákajúcich a útočiacich nepriateľov, a to počítam aj aktívne pozadie, pretože aj samotné prostredie sa často zapája do deja. Niekedy sa tam toho dialo naozaj veľa, no na plynulosť hry to nemalo vplyv.

Ešte dve maličkosti. Prvá: nedávno som recenzoval Doom 25th Anniversary a Doom 3, čo je vlastne plnohodnotná 3D strieláčka s príbehom, cut-scénami, príšerami, veľkými lokáciami a pri sťahovaní do PS4 mala 2,3 GB.

V porovnaní s ňou mala táto milá, a nie tak rozsiahla hra pri sťahovaní 6,6 GB (aj keď sa na PlayStation Store písalo 2 GB). Druhá: ako vidíte aj na obrázku, hra má českú lokalizáciu!

Verdikt

Táto hra sa mi hodnotí veľmi ľahko. Je pre všetkých, dá sa hrať online aj offline a môže ju hrať viac hráčov. Pokiaľ máte s kým hrať, je to ešte väčšia zábava. Nehovorím, že pri nej strávite stovky hodín, no zo začiatku sa celkom namotáte a verím tomu, že sa k nej radi vrátite.

Teda, určite si viem predstaviť, že keď u seba doma budete mať párty, tak sa pri tejto hre (aspoň na začiatku) zabavíte.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná/Adventúra	Robot Ent.	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

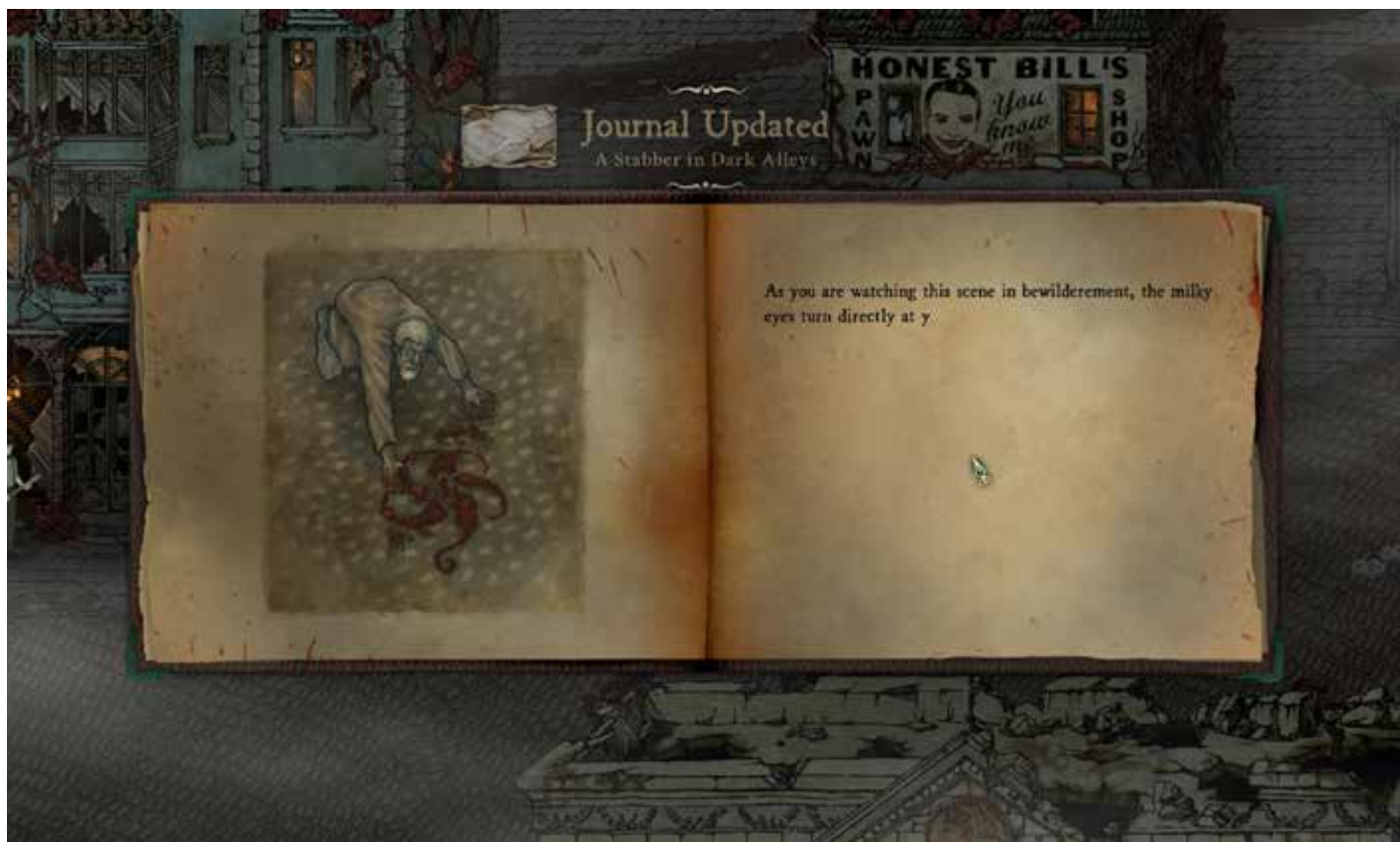
+ Grafika	- Slabí bossovia
+ Postavy	- Málo bossov
+ Úrovne a nepriatelia	- Pri dopade pokladu hra seká
+ Malý RPG systém	
+ Česká lokalizácia	

HODNOTENIE:



Stygian

ČIERNY DEŇ PRIŠIEL DO ARKHAMU



Na hry venované svetu Lovecrafta mám veľkú slabosť. Na svete ich nie je príliš veľa. Vždy ma preto zaujmú a minimálne sa pozriem, ako vyzerajú a či dýchajú tou správnu atmosférou. Keď som sa do počul o hre Stygian, ktorá má navyše „oldschool“ RPG prvky, ani chvíľku som neváhal a túto hru som si jednoducho musel zahrať. Pýtate sa, či stojí za to? Tak potom čítajte ďalej.

Tu je hra a ty sa hraj!

Intro je jedna z vecí, ktoré vás na hre ohúria. Jednoduché, no zato príbeh vystihujúce video, v ktorom sa dozviete všetko potrebné o situácii, do ktorej sa chystáte. Plynulo sa dostanete do starého známeho mesta Arkham, ktoré už teraz žije v chaose. Mesto ovládajú prapodivné živly, nepredvídateľné udalosti, okultisti a mafiáni so zbraňami. V podstate taký klasický Arkham, aký môžeme poznať zo stolovej hry Arkham

Horror. Svoju vlastnú postavu si môžete vybrať z vopred vytvorených postáv alebo si jednoducho vytvoriť vlastnú. Samozrejme, tvorba postáv patrí do mojich obľúbených činností, a tak som sa ihneď do nej pustil. Na začiatok si môžete vybrať pohlavie, vek, archetyp postavy spoločne s jej príbehom, vieru, meno a obrázok. Archetypov postáv je celkovo osem a každý z nich má svoj tzv. príbeh. Taký okultista môže patriť do tajného spolku či môže byť alchymista. Na druhú stranu vyšetrovatel môže byť jednoduchý detektív, lovec odmienu či dokonca bývalý policajt. Každé pozadie danej postavy potom určuje, v ktorých schopnostiach si prílepí a v ktorých zas prihorší. Kombinácií je mnoho, no sú logicky rozdelené. A preto nie každá postava môže mať všetky vierovyznania a podobne.

Po výbere postavy sa ihneď vrhnete do dejú hry. Tu prichádza aj celkom

veľký zádrhel v hre a to, že vám nikto nič nevysvetlí. V hre nenájdete žiadny tutoriál, a tak sa musíte spoliehať iba na seba a na metódu pokus-omyl. Áno, milujem staré RPG ako Baldur's Gate či Icewind Dale, kde ste sa v podstate rovnako ocitli vo svete RPG bez riadneho vysvetlenia. Lenže celý RPG systém v spomínaných hrách bol založený na pravidlách, ktoré sú napríklad hráčom Dungeon & Dragons známe. Rovnako aj staručičký Fallout bol nadizajnovaný tak, že ste sa učili všetko postupne a logicky. Tu tento prvok, žiaľ, chýba a zo začiatku mi spôsoboval pomerne veľké muky. Ale ako sa hovorí, učenie je matka múdrosti.

Príbeh je skvelý, komplikovaný a angličtinu si naozaj prevetráte

Počas putovania svetom sa môžete rozprávať s rôznymi postavami, počúvať ich príbehy, nakupovať od nich, či

im „pomáhať“. Príbehy za všetkými postavami sú naozaj dobre spracované a ducha Lovecrafta v tejto hre naozaj skvelo cítit'. Či už z mocenského súboja Mafia verzus Okultisti, alebo aj z rozprávania bežných ľudí.

Po ceste som napríklad stretol človeka, ktorý ma požiadal, či sa ku mne nemôže pridať za lacný žold – cigarety. Vo svete Stygianu totižto peniaze stratili svoju cenu a za všetko sa tu platí cigaretami. Na našej spoločnej ceste som tak na začiatku dostal skvelého žoldniera, ktorý mi v ťažkých súbojoch pomáhal. Obchodovanie je klasické ako v každom RPG.

Vymieňate, nakupujete a všetko má svoju cenu. Zo začiatku neviete, čo budete naozaj potrebovať, tak sa radšej držte pravidla – nič nepredávaj, lebo to môže byť dôležitá vec.

Navyše, v hre nájdete naozaj tonu textu. A nie len tak ledajakého textu, ale častokrát budete musieť otvoriť slovník a vydumať, čo tá postava od vás presne chce. Ak nemáte dobrú slovnú zásobu, nachystajte si ho už teraz. Samozrejme, ak to zoberiem z tej druhej stránky, počas hrania Stygianu som sa naučil mnoho zaujímavých slov.

Ťahové súboje sú skvelé, no chýba im väčšia dynamika

Keď sa budete po meste len tak prechádzať, okrem temnoty a chaosu na vás „z času na čas“ vyskočia nepriatelia. Či už okultisti, mafiáni, alebo iné potvory, každý z nich je pomerne tuhý. Nečakajte, že sa Stygian s vami bude zo začiatku maznať.

Zo svojho prvého súboja som utekal po pár ťahoch, hoc som bol ozbrojený

detektív a proti mne stála hŕstka lunatikov s palicami v ruke. Ďalšia vec, ktorá ma tak trochu deprimovala bola, že nevidíte, ako je na tom nepriateľ so zdravím. Vidíte svoj panel zdravia a panel šialenosti. A to, či má nepriateľ 50 bodov zdravia, alebo 20, zistíte až keď umrie a vy si zrátate, koľko ste mu ubrali. Rovnako vás môže našťvať situácia, keď porazíte nepriateľa a z ničoho nič sa vám zjaví ďalšia vlna nepriateľov.

Nehovoriac o tom, že ste si v prvom súboji minuli všetko, čo ste mohli. A ak sa vám podarí pozabíjať aj druhú vlnu, čaká vás prekvapenie v podobe tretej vlny.

A to nie je všetko, v hre je ďalšia kopa mechaník, o ktorých ani neviete, pokiaľ ich nezistíte. Či už typy útokov, zbrane, alebo aj to, že do nepriateľov v súbojoch je treba strieľať častokrát odzadu, lebo je to účinnejšie. A toto je najmä zo začiatku naozaj frustrujúce, nemyslíte?

Niektoré postavy môžu počas súbojov používať rôzne kúzla. O tom vám, samozrejme, nikto nič nepovie a celý proces kúzlenia si musíte všimnúť sami. A verte či nie, kúzla sú v tejto hre veľmi potrebné. Či už obranné, alebo útočné, vždy vedú veľmi zamiešať karty v súboji.

A tak budete rôzne súboje skúšať znova a znova. Súbojom chýba najmä dynamika a rýchlosť a ak skúšate niektoré súboje už tretíkrát, unudíte sa k smrti. Takej klasickej, Lovecraftovskej, šialenej smrti. Hre nepomáha ani ukladací systém.

Ten vám síce všetko ukladá zakaždým pri každej hlúposti, no ocenil by som najmä klasické manuálne ukladanie a automatické ukladanie v kratších intervaloch. Niekedy som mal pocit, že hrám simulátor ukladania hry a samotná hra je len prídavok k tomu.

S tým ide ruka v ruke aj načítanie hry. Pozadia pri načítavaní sú síce nádherne spravené, no sú na každom kroku. A z toho budete mať po čase nervy v kýbli.

Graficky je na tom hra naozaj dobre

Po grafickej stránke by som hre vytkol len perspektívu zobrazenia kamery. Ide o akúsi pseudo 2,5D perspektívu. V podstate je všetko v 2D priestore, no môžete chodiť po všetkých osiach. Nehovorím, že sa mi na hru pozeralo zle, no klasické izometrické RPG by som prijal viac.

Hra je však nakreslená veľmi pekne, obsahuje výborné obrázky medzi scénami či počas nahrávania. Častokrát som sa pristihol pri tom, ako pozerám a sledujem niektoré kresby. Čo možno udrie do očí je niekedy grafických glitchov, menej prepracované animácie a nie veľmi prehľadné používateľské prostredie.

To sa však dá veľmi ľahko prehliadnúť pri tak krásne spracovanej grafike hry. Po zvukovej stránke nemám čo hre vytknúť a zvuky použité v hre tu jednoducho sedia ako „rit“ na šerbeli“. Hoc by som aspoň v niektorých dialógoch prijal dabing, hra sa bez problémov dá hrať aj bez neho. Ved', čítať vie z nás azda každý. Teda, pokiaľ sa dostal až sem!

Verdikt

Stygian je hra, ktorá by nemala chýbať v zbierke každého fanúšika Lovecrafta. Hoc trpí niekoľkými chybami, ktoré hre na atmosfére dost' uberajú, ide o veľmi dobré RPG zo sveta, kde vládnu okultisti, Cthulhu a ďalšie známe či neznáme postavy z tohto univerza.

Ak vám však Lovecraft nikdy neučaroval, dajte si pri kúpe tejto hry pozor, pretože práve atmosféra je to, čo túto hru drží nad vodou

Lubomír Čelár



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: RPG Výrobca: Cultic Games Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý art štýl
+ je to RPG „zo starej školy“
+ atmosféra príbehov od Lovecrafta
+ množstvo dialógov
- veľmi veľká mechanika bez tutoriálu
- súboje sú príliš pomalé a bez informácií
- veľmi zlé UI

HODNOTENIE:



Devil's Hunt

DEVIL'S HUNT PÔSOBÍ VEĽMI AMBICIÓZNE, JE VŠAK PLNÝ NENAPLNENÝCH OČAKÁVANÍ



Keď Lucifer robí párty, skôr by peklo zamrzlo, než ak by na ňu nepozval najväčšieho playboya v Miami.

Anjeli a démoni, boj dobra a zla, pekla a nebies. Tento oblúbený motív autorov po celom svete – knižných, filmových aj videoherných – zlákal v roku 2012 aj mladého, vtedy len 23-ročného poľského spisovateľa Pawła Leśniaka. Vydal novelu s názvom „Równowaga“ (Rovnováha, v anglickom znení Equilibrium), v ktorej 26-ročný zbohatlícky synáčik, riaditeľ v otcovej úspešnej spoločnosti, príde v jednom momente o všetko.

Dozvie sa totiž o nevere svojej snúbenice a v zbrklosti spraví niečo veľmi, veľmi hlúpe, čo ho privedie až na koberček k samotnému Luciferovi, vládcovi pekiel. Nejde však len o zápletku knihy – presne

takto sa totiž začína aj dej akčnej hry Devil's Hunt. Plagiát či obrovskú náhodou však za tým nehl'adajte. Literárnu predlohu aj videoherné spracovanie má na svedomí tá istá osoba.

Leśniak totiž vo Varšave založil štúdio Layopi Games a ich úplne prvá hra, vôbec nie prekvapivo, čerpá práve z jeho kníh. Dovedna vyšli už tri, každá v tesnom závесе za predchádzajúcou. Aj Devil's Hunt by mal byť len prvou časťou rozvetvenej série. Tu však musím povedať jednu veľkú, nepríjemnú pravdu: mám veľké pochybnosti o tom, či sa to štúdiu podarí.

Devil's Hunt síce má „svoje momenty“, ktoré sú pôsobivé, a tiež jedno z najlepších vyobrazení pekla, aké som kedy videl, no na každú dobrú vec v hre pripadajú ďalšie tri zlé, ktoré celkový zážitok z hry kazia.

Peklo je miestom, kam posielajú trpieť stereotypy?

Príbehom Devil's Hunt vás sprevádza Desmond, učebnicový príklad bohatého mladíka s povolaním syn. Stereotypmi a kliše je hra, žiaľ, napchatá od vrchu až po spodok, a to aj na miestach, kde mohli autori nechať pracovať svoju kreativitu. Príbeh a postavy pôsobia lacno a prvoplánovo. Zďaleka najzaujímavejšou persónou bol Lucifer, ktorý však dostal len pramálo priestoru. Namiesto toho sa na obrazovke regulérne objavoval váš mentor, typický tajomný drsniak, potom váš, ehm, veliteľ, ďalší drsniak s množstvom prázdnych a silných rečí, s ktorým sa neznášate, a potom mladá punková démonka, ktorá vlastne bola pre príbeh úplne zbytočná a ak by v hre nebola, zhola nič by sa nestalo. Postavám

trochu života dodávali aspoň informácie v kódexe, no aká už len môže byť úroveň rozprávania, keď si musím to podstatné hl'adať v hernom „atlase“ ako na nejakej Wikipédii? Od hry, za ktorou stojí spisovateľ s tromi vydanými publikáciami, som čakal niečo premyslenejšie, lepšie a najmä zaujímavejšie podané. Knižnú predlohu som nečítal, no ak je rovnako plytká ako Devil's Hunt... ani nemám chuť.

Na dobrý príbeh potrebujete talent, nie rozpočet

S kvalitou príbehu sa viaže aj dĺžka hry, ktorú predstavuje necelých osem hodín. Argument štúdia, že ide o prvý, úvodný diel, ktorý vás má oboznámiť s herným svetom, považujem za výhovorku. Možno by to bola iná situácia, ak by ma ten svet, s ktorým som sa mal privítať, vtiahol, očaril, ohromil... alebo aspoň zaujal.

Tu sa však opäť dostávame k stereotypom a najmä klišé, tisíckrát videným, počutým a čítaným. Devil's Hunt je ako začarovaný kruh, v ktorom sa dostávate od nezaujímavých postáv k povrchnému príbehu a neschopnosti autorov kvalitne ho vyrozprávať v krátkom časovom horizonte. Pretože v niektorých prípadoch, uznávam, môže byť aj klišé dobré... ak ho autori správne dávajú. Výsledkom snahy štúdia je pri ich prvej hre prinajlepšom obstojný (!!!)hack'n'slash titul, ktorému veľké šance na pokračovanie naozaj nedávam. Nejde totiž len o príbeh, ktorý je však, ako nám v rozhovore povedal zakladateľ štúdia Paweł Leśniak, v ich hre vraj veľmi dôležitý. Po technickej stránke hra nebeží, ako má – titul má zjavné problémy s optimalizáciou a niekoľko dní pred vydaním boli prítomné aj početné bugy.

Tieto sa však dajú opraviť, preto na ne nepozierám až tak kriticky – aj keď



chýbajúca vertikálna synchronizácia je v mojich očiach niečo ako laická, úplne zbytočná chyba, ktorá však podčiarkuje očividne nedostatočné skúsenosti vývojárov. V tomto smere mám však, opakujem, plné pochopenie.

Sl'uby sa sl'ubujú...

Už menej zhovievavo sa však pozerám na porovnanie toho, čo hráči dostali a čo podľa sl'ubov vývojárov mali dostať. „Hra obsahuje náročný príbeh a plánujeme aj niekoľko puzzle, rovnako ako mnohé ďalšie prekážky, s ktorými si bude musieť hráč poradiť“. Pracujeme na robustnom systéme skillov a kombo-mechanik, ktorý je ľahký na naučenie sa, ale ťažký na zvládnutie.

Skill-pointy si budete môcť kedykoľvek zadeliť nanovo, aby ste si namixovali herný štýl,“ opísal hru v júli 2018 pre PC Gamer šéf vývoja hry Michał Sadowski. Tento inak veľmi milý chlapík pri mne sedel počas hrania demo ukážky na Gamescome a, úprimne, to čo povedal mne mi na finálny výsledok sedí viac:

„Je ťažké nás kvôli rozpočtu porovnávať Devil's Hunt s Devil May Cry.“

Zdá sa, akoby minuloročné plány a sl'uby štúdia odniesol vietor. Puzzle v hre neexistujú, ak teda nerátate postupné aktivovanie akýchsi pekelných „terminálov“. Žiadne väčšie prekážky v hre nie sú, všetko je totiž striktné lineárne, bez nejakej potreby premýšľať či vynaložiť väčšie úsilie. Ak zomriete, vo väčšine prípadov máte rýchlym stláčaním klávesy „E“ možnosť oživiť sa – a keď tento žolík prítomný nie je, hra vám ani nepovie prečo. Predpokladám, že máte určitý počet takýchto tromfov na jednu úroveň.

Robustný systém skillov je buď poriadne nadnesenie reality hraničiace so zavádzaním, alebo autorov opäť pritlačil k stene rozpočet. V Devil's Hunte sa síce nachádzajú tri rozdielne stromy schopností, a je tiež pravdou, že jednotlivé schopnosti môžete plynulo zamieňať za iné tak, že jednoducho preinvestujete duše získané z porazených nepriateľov, prípadne si za ne rozšírite kombo možnosti. Na druhej strane však nemáte takmer žiadnu motiváciu ani potrebu to spraviť, ak nerátam vyskúšanie jednotlivých schopností.

Hra totiž vždy určí, ktorý strom schopností máte aktuálne použiť podľa toho, akí nepriatelia proti vám stoja. Schopnosti školy „Unholy“ však, napríklad, použijete za celú hru len v jednom jedinom súboji s Bossom. Len raz! Samotné schopnosti sú, rovnako ako všetko ostatné, veľmi priamočiare a vo svojej podstate jednoduché – skákanie a zrážanie nepriateľov k zemi, vrhanie ohnivých vln či vyvolanie pekelného ohňa pod nohami nepriateľov. Schopnosti sa nejako kombinovať nedajú, rovnako ako efekty, ktoré majú na nepriateľov. Bojový systém je primitívny: nepriateľov udierate





dve veci: dizajn nepriateľov a dizajn pekelného prostredia. Ak by sa hra po celý čas odohrávala len v pekle, bol by som s tým okej, pretože pasáže v Miami boli vyslovene nudné. Peklo sa však každým levelom menilo, vyzeralo presne tak, ako si peklo predstavujete, a to je dobre. Nepísal som náhodou niekolkoma odstavcami vyššie o klišé a stereotypoch, ktoré sú dobré?

Devil's Hunt je, bohužiaľ, hrou, z ktorej priam kričí: robili sme, čo sa dalo, s peniazmi, ktoré sme mali. Možno štúdio spravilo maximum, ak vezmem do úvahy prostriedky, ktoré mali... naozaj netuším. Viem však, že výsledok je neuspokojivý a ak by sa aj Layopi Games podarilo vydať druhý diel, len ťažko by

päťami s ľahkými a ťažkými útokmi, ktoré síce môžete vrstviť do jednotlivých sekvencií, ktoré sú zakončené špeciálnym, silnejším úderom, no tam komplexnosť končí. Hovorí sa síce, že v jednoduchosti je krása, no takto ma hra obrala o pocit, že moja postava je na konci hry oveľa silnejšia než na začiatku. Jednoducho som bol, v úvode aj vo finále, chlapíkom, ktorý rozdával päšťovky ako Bud Spencer v koženej bude a namosúreným postojom. Vlastne, počkať, ten mal predsa aj on.

Statika hry platí aj pre samotnú postavu Desmonda. Tu by sa síce dalo polemizovať o tom, či sa povahovo počas hry, ako sa odvíjal príbeh, nejako menil, no ja som ten pocit skrátka nemal. Stále išlo o namysleného mladíka s veľkými rečami, rovnakého ako na začiatku. A čo som vlastne čakal? Nekonal sa žiadny veľkolepý dejový „twist“, možno len dva menšie, ktoré ma ale nejako nešokovali. Postup príbehom bol vlnitý a keď ma aj v istom bode začalo zaujímať, ako sa to celé skončí, hra mi naservírovala neuspokojivý záver bēčkového filmu. Žiadny epický súboj s bossom, nič



veľkolepé. Najbližšie k epickosti mala krátka úroveň s Luciferovým bratom, ktorý mal podobu obrovského hada – vtedy ma pred monitorom vystrela a povedal som si, že teraz... teraz možno príde ten moment, ktorý zmení môj pohľad na hru. Žiaľ, k súboju so Satanaelom ani len nedošlo. Vy by ste sklamaní neboli? Ja teda určite. Na celej hre boli bezkonkurenčne najlepšie

ma niekto presvedčal, aby som si ho zahral. Keď je už hra krátka, mala by byť aspoň intenzívna – prechádzka peklom v podaní Devil's Huntu ale uspokojí nanajvýš vizuálne. Jediní, kto si tento rok zaslúži v Layopi vianočné odmeny, sú dizajnéri úrovni a nepriateľov...

Verdikt

Aby táto hra pri konkurencii prerazila, museli by autori naozaj krvou podpísať zmluvu s Diablom.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná hra	Layopi Games	1C Publishing

PLUSY A MÍNUSY:

+ Atmosféra	- Ach jaj, sľuby sa sľubujú...
+ Variabilita a počet jednotlivých levelov	- Až príliš lineárne
+ Špičkové vizuálne prevedenie démonov	- Tuctový scenár: chýbajú zvraty a odhalenia

HODNOTENIE:



//

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

Dave Maynes, Stone Security



NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

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

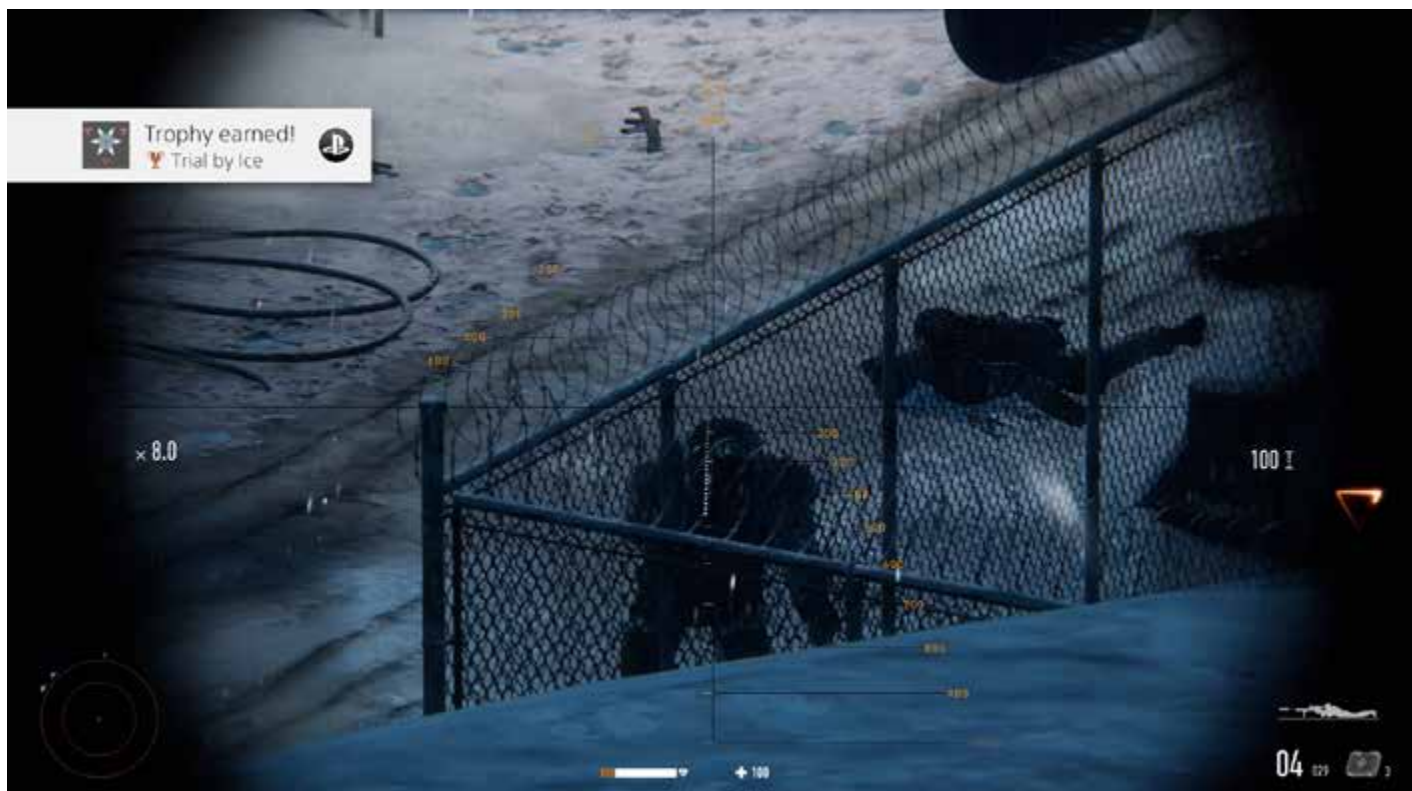
V spoločnosti Axis venujeme veľa prostriedkov na vývoj inovatívnych nástrojov, ktoré používateľom pomáhajú zjednodušiť ich prácu a šetriť čas pri projektoch, a to od návrhu cez inštaláciu až po ich prevádzku. Naše nástroje sú navrhnuté tak, aby riešili problémy zákazníkov v reálnom živote používateľsky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

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

AXIS[®]
COMMUNICATIONS

Sniper: Ghost Warrior Contracts

OTESTUJE SVOJE OSTREĽOVAČSKÉ SCHOPNOSTI!



Séria Sniper: Ghost Warrior nie je žiadnou novinkou, zatiaľ však nespravila nejakú diery do sveta. Jej diely vychádzajú akotak na pravidelnej báze a hoci nie sú práve najospevovanejšie, majú svoju stále základňu hráčov. Ako vyzerá ten najnovší?

Posledný diel série vyvolal pomerne zmiešané pocity, preto som bol celkom prekvapený, keď štúdio ohlásilo nový. Dokonca sa odchyľilo aj od klasického konceptu relatívne lineárnej príbehovky – asi si vzalo inšpiráciu z posledného vydania Hitmana. Tentokrát si nezahráte relatívne pohodový príbeh s klasickou Sniper hráteľnosťou, namiesto toho vás čakajú kontrakty. Čo to znamená v praxi? Štúdio sa síce príbeh usilovalo vložiť aj do pozadia kontraktov, no je celkom neprehľadný, nezaujímavý a väčšinu času proste beháte po mape a vraždíte všetko, čo sa pohne. Áno, budete behať po mape. Hoci aj minulý Sniper disponoval relatívne otvoreným svetom, tentokrát prešiel menšou zmenou. Každý kontrakt, čiže misia, má svoju vlastnú mapu, ktorá je svojím vlastným otvoreným

svetom. Povedal by som, že veľkosťou sú primerané a poskytujú pomerne veľkú voľnosť, čo sa týka ciest a taktiky, ako sa môžete dostať k vášmu cieľu. V rámci jednej misie totiž nebudete mať iba jednu úlohu. Väčšinou sa štúdio snažilo vytvoriť daný kontrakt a mapu čo najzaujímavejšie a

budete mať približne päť hlavných úloh pre každú misiu, ktoré budú často rozhádzané po celej mape. Ak si hovoríte, že to bude len suché behanie medzi hlavnými misiami, vývojári mysleli aj na to. Okrem hlavných úloh, ktoré sú väčšinou umiestnené do najväčších komplexov/miest/základní na





mape, budete mať o zábavu postarané aj pri presúvaní sa a hľadani správneho miesta na váš útok. Ako ostrel'ovač predsa chcete čo najlepšiu pozíciu, a tú musíte najprv nájsť a potom sa k nej dostať. Cestou na vás budú čakať náhodne hliadky, stanoviská, no aj kopec bočných a pomerne zaujímavých aktivít. Počas každého kontraktu budete mať možnosť zapojiť sa aj do lovu na iné dôležité ciele, v hre nazvané „bounties“. Tie sú dobrovoľné a ponúkajú bonusový zárobok, takže sa ich oplatí skúsiť splniť. S nimi ale prichádza aj zaujímavý mechanizmus rivalov. Ako nájomný vrah nie ste, samozrejme, v obore jediný, a tieto ciele sa snažia zlikvidovať aj konkurenčné nájomné agentúry, ktoré na to najali vlastných sniperov. To pre vás ponúka ďalšiu zaujímavú príležitosť a zabezpečuje zaujímavý variant súbojov ostrel'ovačov. Mechanizmom, ktorý však tieto všetky bočné aktivity ešte dopĺňa, sú výzvy. Tie sa vás snažia donútiť počas každej misie splniť sériu niekoľkých úloh, respektíve splniť misiu za určitých podmienok. Odmenou je, samozrejme, ešte väčšia výplata, no veľa z týchto výziev je naozaj ťažkých, pričom niektoré sa dokonca nedajú splniť naraz, čím nás vývojári skúšajú nalákať na opakovanie misií – presne ako to je aj v Hitmanovi. Rozmanitosť herného obsahu a sveta príjemne dopĺňa aj množstvo možností, ktoré vám ponúka výber arzenálu.

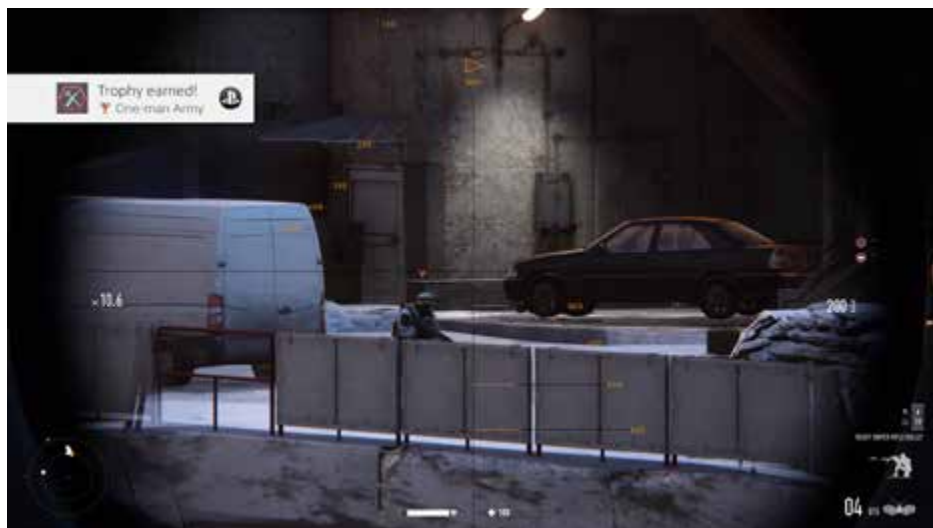
Slušné množstvo ostrel'ovačiek, útočných pušiek, záložných zbraní, ako aj granátov a špeciálnej výbavy zabezpečí, že si každý nájde to svoje. Novinkou je špeciálny oblek a maska, ktorú si viete vylepšovať rôznorodými vylepšeniami, ktoré vám počas misií poskytnú ako taktické, tak aj bojové výhody. Neostáva vám teda nič iné, ako si na všetky veci, ktoré chcete, zarobiť. To všetko zatiaľ znelo pomerne fajn, však? A z tohto hľadiska aj naozaj je, no nie všetko je také ružové. Sniper (ako vždy), trpí miernymi technickými problémami, ktoré nie sú nejak strašné ako skôr otravné. Počas celého hrania mi však na nervy naozaj liezol fakt, že hra sa vás síce snaží presvedčiť o idei otvoreného sveta v rámci úrovne, keď ho ale chcete reálne využiť, máte problém. Vidíte v dial'ke zaujímavé vyvýšené miesta, ktoré by sa vám hodilo na ostrel'ovanie blízkej základne? Pravdepodobne nebudete nadšený, keď zistíte, že sa k nemu nedostanete. Cesta k nemu je síce dostupná, no zrazu z každej strany narazíte na „neviditeľné steny“, ktoré vás tam jednoducho nepustia. To sa stáva viac, ako by malo, a hlavne na miestach, ktoré vôbec nedávajú zmysel. Ešte by som pochopil, ak je to nejaké miesto pri konci, respektíve na okraji mapy, no že sa to bežne stáva aj v jej strede, to je naozaj nepochopiteľné. Redukuje to využiteľnosť prostredia a vaše možnosti, čím vlastne aj

zábavu, keď frustrujúco hľadáte náhradné miesto, kde vás hra nakoniec pustí. Ako je na tom ale samotná sniperská hrateľnosť? Skvele! Ak sa budete chcieť vžiť do kože naozajstného majstra ostrel'ovača, budete mať čo robiť. Vzdialenosť, vietor a prepočítavanie dopadu budú občas tvoriť väčšinu vášho času. Samozrejme, hrať môžete aj na ovel'a kratšiu vzdialenosť, kde sú tieto vplyvy veľmi malé, no nič nenahradí ten skvelý pocit zadost'učinenia, ako keď päť sekúnd letiaca strela na 800 metrov trafí hlavu vášho cieľa po tom, čo ste strávili minúty nastavovania, usmerňovania a v neposlednom rade čakania na správnu chvíľu. O tom predsa takáto hra má byť, čo Contracts opäť robí skvele.

Verdikt

Sniper: Ghost Warrior Contracts opäť prináša približne to, čo by ste od série čakali. Nerobí síce diery do sveta, no ani nič veľmi nekazí. Teda skoro. Príbeh je naozaj slabý a ledva ho vnímate, čo je škoda, mierne technické problémy síce sú, no nie je to nič strašné. To všetko však hra vynahrádza veľmi príjemnou a zábavnou hrateľnosťou, misiami a zaujímavou navrhnutými levelmi. Jediným mínusom sú hádam iba časté „neviditeľné steny“, ktoré si vývojári v roku 2019 a na relatívne otvorených, no obmedzených mapách mohli odpustiť. Takisto to ale nijak extrémne neovplyvňuje celkový výsledok, ktorý je naozaj fajn. Možno síce nie za plnú cenu, ale hra určite zabaví.

Richard Mako



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	CI Games	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ hrateľnosť	- príbeh
+ mapy	- neviditeľné steny
+ bočný obsah	- bugy
+ arzenál	

HODNOTENIE:



Age of Empires II: Definitive Edition

DORAZILA PRESNE TÁ ISTÁ KVALITA, NA KTORÚ SME ČAKALI



Pošli ešte dáke jednotky hore, už ho dorazíme,' asi takto nejak zneli slová z mojich úst vo chvíli, keď som zistil, že hrám Age of Empires II: Definitive Edition. Nie, neznamená to, že do toho momentu som nevedel, čo som si pustil, ale bol to presne ten nostalgický moment, ktorý ma vrátil do detstva. Presne tak, boli to bezstarostné časy plné dlhých večerov presedených za PC. Pod' me sa teda na tento 20-ročný kúsok prezlečený do nového kabáta pozrieť zblízka.

Remaster sem, remaster tam

Nejakým zázračným spôsobom sa vydavateľa rozhodli, že recyklovaný obsah je to, čo herná komunita potrebuje. Inak na tom nie je ani Microsoft, ktorý nám naservíroval remaster Age of Empires II po 20 rokoch. Ešte zaujímavejší je však fakt, že druhý diel už jeden svoj remaster dostal v roku 2013. Hra sa volala Age of Empires II: HD Edition, pričom v podstate išlo len

o prerobenie pôvodnej hry s datadiskom The Conquerors do vyššieho rozlíšenia. Pri Definitive Edition je to ale inak. Do hry sa dostávajú zmeny v podobe inovatívnejšej hrateľnosti, dosiahnutia až 4K rozlíšenia a nový obsah, ktorý ste nemali zatiaľ možnosť zahrat' si nikdy predtým. Pre verných fanúšikov Age of Empires II len doplním, že herné mechanizmy zostali v podstate nedotknuté.

Čo sa týka obsahu, naozaj sa nemusíte báť, bude tam čo robiť, respektíve si z čoho vyberať. Pôvodná kampaň je doplnená o prvý datadisk The Conquerors, tri kampane z HD remasteru s názvami The Forgotten, The African Kingdoms a The Rise of the Rajas, a doplná to úplne nové rozšírenie s názvom The Last Khans, ktoré obsahuje tri nové kampane. Ich príbeh nebudem rozoberať kvôli tomu, aby som ho zbytočne nespoileroval, môžem však spomenúť fakt, že nám do hry pribudli štyri nové civilizácie, ktorými sú Bulhari, Kumáni, Tatarí a

Litovci. Každá civilizácia obsahuje unikátne jednotky, ale nečakajte nijak výnimočné zmeny. Hra nám tak koniec-koncov ponúka tri kampane a štyri civilizácie navyše, ak máme na mysli iba obsah.

Vyššie rozlíšenie hre určite prospieva, pretože pri tak masívnom manažovaní mesta alebo pri veľkolepých bojoch je pohľad na centrum diania naozaj dôležitý. Titul som síce na 4k nehral, no som viac než presvedčený, že mu to pristane aj v tomto rozlíšení. Grafika sa nám prezentuje v podstate tak, ako si ju pamätáme spred dvadsiatich rokov, ale tu nastáva zvrät.

V roku 2009 sa totiž pri uzavretí Ensemble Studios stratilo všetko zo zdrojového kódu k pôvodnej hre, čiže vývojári sa museli zapotiť a všetky objekty vytvoriť nanovo. Animácie sú pekne plynulé, budovy sa rozspývajú tak nejak prirodzenejšie a aj také stopy v snehu po jednotkách dokážu milovníkovi titulu nahnať do

očí slzy dojatia. Aj napriek tomu by som to neoznačil za novú grafiku, keďže tvorcovia sa striktnie držali pôvodného titulu. Zvuk bol remasterovaný tiež. Atmosféra hry ma v konečnom dôsledku nepustila od monitora a slúchadiel, presne tak, ako to bolo aj pred rokmi.

Vylepšenia sa dotkli aj hratel'nosti. Ide však len o vylepšenia, nie o zmeny, a tak po prvom spustení budete hneď vedieť, čo presne máte robiť. Samozrejme, za predpokladu, že ste už Age of Empires II hrali. Aby som nechodil okolo horúcej kaše, musím spomenúť fakt, že rol'níkom môžete zapnúť automatické osievanie polí. Tadá. Niekomu sa to môže zdať ako prehnane nafúknuté, ale ako človek, ktorý v pôvodnej hre zabil naozaj veľa času, viem, že vracanie sa do mesta vždy, keď som počul ten zvuk vysychajúceho pol'a, bolo jedným z najotravnějších aspektov tejto inak skvelej stratégie.

Za zmienku stojí aj to, že armáda konečne hľadá rozumnejšie cesty a nie tie, na ktorých by si vojaci iba zavádzali. V ľavom hornom rohu si taktiež môžete všimnúť, že pri každej surovine máte číslom zobrazené, koľko pracovníkov na nej robí, a zvýšil sa aj celkový počet obyvateľ'stva. Už pri prvom spustení si tiež určite všimnete pekne prerobené menu, ktoré je celkom intuitívne a ľahko sa v ňom orientuje. V menu máte aj priamu možnosť sledovania streamov na Mixeri.

Príbehov v hre je naozaj na rozdávanie, ale tá ozajstná začína až v multiplayeri. Áno, presne tam, kde sa z kamarátov stávajú zlosynovia a z bratov vrahovia. Multiplayer a real-time stratégie boli vždy úzko späté, dalo by sa povedať, že príbeh v nich bol druhoradý. V Age of Empire II: Definitive Edition si môžete založiť hru až pre ôsmich hráčov, pričom zahrať si tak môžete aj dvaja proti umelým



inteligencii. Pri vytváraní novej hry si vyberiete obt'ažnosť protivníkov, veľkosť mapy, režim, národy a kopol iného. Je tu aj malé vylepšenie vo forme crossplayu pre Steam a Microsoft Store hráčov, avšak cez LAN na domácej sieti si už nezahráte.

Ak nemáte priateľ'ov, nezúfajte, v lobby si môžete vyfiltrovať zápasy podľa vlastných kritérií a zahráte si s ľuďmi, ktorých nepoznate. Titul ponúka aj hodnotené zápasy, tie však začiatčovníkom neodporúčam.

V hre nájdete aj sprístupnený editor, čiže si budete môcť vytvoriť vlastné mapy pre seba a priateľ'ov, prípadne pre celú komunitu. Nestačí mapa? Spravte si priamo celú kampaň. Nechce sa vám tvoriť? Stiahnite si obsah vytvorený niekým iným. Age of Empires II: Definitive Edition v tomto naozaj nekladie medze a dokonca aj priamo podporuje módy.

Samozrejme, v hre je toho omnoho viac, ak máte chuť na kus histórie, pokojne si prečítajte popisy ku všetkým národom alebo si zapnite jednu z

historických bitiek. Celá recenzia sa niesla v duchu prezentovania recyklovanej hry, a tak som sa odrážal od toho, že všetci už s ňou máme skúsenosti.

Ak ste však človek, ktorého dokázala dvadsať rokov obchádzať, nebojte sa vklznuť do týchto neprebádaných vôd. Myslím si, že moderný herný priemysel už nie je preplnený kvalitnými stratégiami tak, ako bol kedysi, a tak je každá víťaná s otvorenou náručou. Ak by ste predsa len váhali ako s hrou začať, zapnite si kampaň za Williama Wallacea, ktorá v nej prebrala úlohu tutoriálu.

Hodnotenie

Ak si pamätáte pôvodnú hru a hľadáte zážitok, aký ste mali pred dvadsiatimi rokmi, Age of Empires II: Definitive Edition vám to prinesie. Tvorcom sa podarilo nájsť perfektnú rovnováhu medzi vynovením a ponechaním toho, čo hráčov tak držalo pri tomto titule.

Ak ste hráčom, ktorý nemá dobré, prípadne žiadne skúsenosti so stratégiami, siahnite po hre takisto. Je to perfektná ukážka toho, ako sa dokázali tvoriť kvalitné stratégie a hry celkovo aj bez potreby moderných technológií.

Luboš Duraj



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RTS	Forgotten Empires	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nová grafika	- Už má svoj vek
+ Odstránenie otravných nedostatkov	- Občas zdĺhavé
+ Nízka cena	

HODNOTENIE:



Code Vein

KEĎ SI DARK SOULS DÁ RANDE S ANIME



Dark Souls hry zarábajú peniaze. Anime zarába peniaze. A Bandai Namco sa rozhodlo využiť situáciu.

Code Vein sa na nič nehrá. Vývojári sa sami z porovnaní s Dark Souls tešili už roky pred vydaním. Vraj ich to motivovalo, aby hru posúvali ďalej. Podarilo sa im ale naozaj priniesť do hromady podobných hier niečo nové, alebo ide iba o plytký fanservice zameraný na fanúšikov anime?

Svet je plný monštier a vy ste jedným z nich

Ludstvo padlo. Teda, lepšie povedané, jedinou šancou ako čeliť apokalypse, ktorá prišla, bolo zahodiť svoju ľudskosť. Vy sa tak ocitáte v role Revenanta, na prvý pohľad nesmrteľného

bojovníka, ktorého trápia iba dve veci. Neskrotná túžba po krvi a príšery, ktoré si na vás radi pochutnajú.

Post-apokalyptický svet nie je nič, čo by hráčov vytrhlo zo stoličky. Príbehovo sa ale autori snažili starú známu formulku Souls hier „zomri a príd' o nazbierané skúsenosti“ zasadiť do príbehu čo najlogickejšie.

V úvode máte možnosť vytvoriť si svojho hrdinu. Čo sa týka typu postavy alebo tváre, veľa možností tu nenájdete. Rozpracovaný systém kustomizácie sa ale ukazuje pri ostatných voľbách. Zaujímú možnosti farby oblečenia a vlasov, kde máte šialené voľby farebných kombinácií, alebo doplnky, jazvy a tetovania, ktorým môžete meniť veľkosť a polohu na tele. Vytvorený výzor

si môžete uložiť do slotov a vzhľad postavy sa takmer úplne dá meniť bez problémov aj počas samotného hrania. Upravovanie je tak malá hra sama o sebe a kreatívnejší ľudia s trpezlivosťou tu nájdu hodiny zábavy.

Samotný príbeh je zo začiatku taký, ako keby ste si strieľali do vlastných nôh. Napriek tomu, že som fanúšikom anime, mal som problém dostať sa cez úvod. Vzbudzoval totiž pocit, že pôjde o nudnú a plytkú záležitosť. Našťastie, prvý dojem bol mylný. Po kostrbatom začiatku sa príbeh rozbehne veľmi rýchlo a spoznávate jednu zaujímavú postavu za druhou. Postupne to celé graduje a vy máte v rukách viac než len snahu nájsť zdroj krvi, aby ste zastavili šialenstvo, ktoré sa vo vás prebúda. Fanservice, tupé pohľady a nemé postávanie sa mení



na zaujímavé rozprávanie o osude ľudí, ktorí museli zahodiť všetko, aby v padlom svete prežili. Vidíte morálne dilemy vojakov, zneužívanie moci, experimenty šíalených vedcov, obetovanie sa pre priateľov, ale aj upadnutie do zúfalstva.

Nechýba občasné anime klišé, ostal som však prekvapený, ako veľmi som si pochmúrny svet Code Vein obľúbil. Pomáha tomu aj skutočnosť, že príbeh sa netočí iba okolo vás ako hlavnej postavy. Na svojej ceste stretávate množstvo jedinečných charakterov a postupne máte možnosť odkryť dôležité momenty z ich života po tom, čo svet postihla katastrofa. Na tomto si dali tvorcovia očividne záležať a priniesli nám svet, do ktorého je radosť sa ponoriť.

Atmosféra je občas až príliš „mŕtva“

Code Vein pokrívka aj vo svojej vizuálnej prezentácii. Postavy a príšery sú spracované kvalitne. Hlavné postavy sú jedinečné a aj mnoho vedľajších charakterov, ktoré stretnete, má svoju štipku jedinečnosti. Monštrá sú si občas podobné, no každá oblasť ponúkne niečo nové, čo vás prekvapí, prípadne vydesí. Bossovia zaujmú už zo začiatku, no čím ďalej sa v hre dostanete, tým šialenejší



bude ich dizajn a je sa na čo pozerat' - či už máte radi humanoidov krížených so psami alebo poletujúcich rytierov, autori predstavivosti nekládli medze.

Zobrazenie sveta ale nie je také jedinečné. Hra vás prevedie rôznymi oblasťami od spustošených jaskýní pod mestom cez zasnežené hory až po mestá v plameňoch. Každá oblasť má svoju tému a jedinečnosť. Čo sa však ich obsahu týka, po čase začínajú svojím dizajnom viac-menej nudit'. Hlavným dôvodom je, že napriek tomu,

že sú miestami prepchaté objektmi, aby navodili post-apo atmosféru, pôsobia až príliš sterilne a mŕtvo. Akoby sa na pozadí nikdy nič nedialo, čo uberá zážitku a dynamike. Áno, dajú sa tu robiť krásne screenshoty. Hra sa snaží pôsobiť akčne, no prostredie nie vždy spolupracuje. Niečo podobné som zažíval aj pri Nier: Automata, kde pozadia oblastí vyzerali, akoby na ne už nevzýšil rozpočet. Tu to nie je až také zlé, ale mohlo to byť omnoho lepšie.

Čo sa týka samotného postupu úrovňami, aj Code Vein má svoju variáciu známych ohnísk, kde sa objavíte, ak zomriete. Mapy sú väčšinou lineárne, pre postup musíte ísť vopred stanovenou cestou a mapy neviete preskočiť alebo ich prejsť v inom poradí. Sú však plné skrytých predmetov a ak sa slepo rozbehnete priamo na koniec, môžete nechať aj viac ako polovicu oblasti nepreskúmanú. Hľadat' skryté veci sa v Code Vein oplatí, keďže veľakrát poskytnú dobrý náhľad na nie hlavné časti príbehu alebo inak odmenia vašu šikovnosť.

Prázdne pôsobiace úrovne sú smutné aj z hľadiska hudby. Tu ma nechápte zle, keď sa soundtrack rozbombuje a začne hrať dynamická rocková skladba, je to super. Na veľa miestach som bol ale





bez hudobného sprievodu, čo pôsobilo dojmom, že časti sveta sú prázdne a nudné. Z pohľadu kvality nevyhral ani dabing. Code Vein som hral v anglickom znení a hoci väčšinou to nebolo zlé, bolo to preto, že išlo o normálne rozhovory medzi NPC. Keď sa na obrazovke odohrávali dramatické scény, v hlasoch mi chýbali emócie. Občas niekto vykrikol, ale jednoducho to nebolo dost' na to, aby hlasy verne vystihli to, čo sa dialo v hre.

Čo zachráni tento pustý svet?

Našťastie, tieto nie úplne vyladené časti hry zachraňuje jej hlavná časť. Súboje. Tak ako v každej Souls hre, aj tu sa tvária pomaly a musíte vedieť, kedy sa uhnúť, kedy útočiť a kedy blokovat'. Code Vein je ale oveľa akčnejší než klasické tituly žánru, a to vďaka mechanizmom, ktoré obsahuje.

K dispozícii je pol tucta typov zbraní ako meče, sekery či obojručné zbrane. V rámci kategórií majú ale jednotlivé predmety mierne odlišné animácie alebo špeciálne útoky, a tak o tom, čím sa

bijete, nerozhodujú vždy iba čísla. Každá zbraň sa dá vylepšovať a tým posilniť jej štatistiky. Vďaka tomu a systému Blood Code sú aj v úvode získané zbrane použiteľné v neskorších častiach hry.

Blood Code je to, čo celý súbojový systém t'ahá nahor. V podstate je to niečo ako classa. Určuje vaše základné vlastnosti a dáva vám zopár schopností. Code Vein vás v tomto smere nelimituje. Síce každá schopnosť je naviazaná na určitý Blood Code, z ktorého ju získate, po čase sa ich naučíte používať aj mimo neho. Blood Code sa tak stanú iba akási šablóna štatistík a je na vás, ako si schopnosti svojej postavy nakombinujete.

Tým sa otvárajú dvere takmer nekonečných možností. Je to o to lepšie, že Blood Code, schopnosti a celkovo celú výbavu si môžete zmeniť kedykoľvek bez hocakých postihov. Nebaví vás už bojovať s obojručnými mečmi a chceli by ste sa zamerať viac na ofenzívnu mágiu? Nie je nič jednoduchšie, stačí pár klikov a môžete nepriateľov utopiť v ich vlastnej krvi. Takáto voľnosť je skvelá, keďže

v prípade, že sa vám nedarí, môžete svoj štýl jednoducho zmeniť. Alebo ak vás niečo omrzí, prípadne nájdete silné zbrane, s ktorými ste doteraz nebojovali, nie je to nikdy problém.

Niektorí bossovia sú navrhnutí tak, aby ste pri ich konfrontácii využívali určité schopnosti, ale nie je to nikdy nutnosť. Stačí sa naučiť ich pohyb a môžete ho poraziť s hocičím. Rovnako to je aj pri nepriateľoch, ktorých stretnete v mapách. Vždy existujú rôzne spôsoby, ako sa im postaviť a nikdy nie je človek nútený používať určitú sadu predmetov. V tomto smere vám dáva Code Vein voľnosť a pre mňa je získavanie schopností a skladanie buildov jedna z najzábavnejších častí hry.

Zhrnutie

Code Vein sa na nič nehrá. Je to hra silne inšpirovaná Dark Souls s veľkou dávkou anime vizuálu, ktorý je často vyzývavý. V tomto smere má titul podobný osud ako Nier: Automata, kde sa autori nedržali na uzde a robili hru tak, ako sa im páči. Kvôli tomu ju ale na prvý pohľad mnohí hráči klasických Souls hier zavrhnú ako lacnú fanservice kópiu. Čo je škoda, pretože pod povrchom sa ukrýva jedinečný herný zážitok.

Pre mňa ako fanúšika anime ide v žánri akčných RPG o titul, ku ktorému sa vraciam najradšej. Má zaujímavé postavy, príbeh a zábavný bojový systém. Unikátny vizuál, ako aj isté dizajnové rozhodnutia v ostatných častiach hry dodávajú Code Vein punc jedinečnosti a to z Code Vein robí viac než len snahu zviest' sa na vlne popularity Souls hier. Ide tak o dobrý začiatok novej série.

Čo sa týka súbojov, hra prináša dostatok vlastných mechanizmov na to, aby zaujala aj veteránov, ktorí prekonali všetky Souls. Verím preto, že titul má čo ponúknuť aj hráčom, ktorých nezaujal anime zovňajšok.

Peter Bagoňa



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčné RPG	Bandai Namco	Cenea

PLUSY A MÍNUSY:

+ systém schopností a súbojov	- graficky prázdne herné prostredia
+ príbeh o ľuďoch, ktorí zo seba urobili príšery, aby prežili	- miesta bez OST
+ vizuál postáv a príšer	- pomalý rozbeh príbehu

HODNOTENIE:



Súťaž

1. cena headset
Logitech G PRO

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



Farming Simulator 19 Platinum Edition

TÁ ISTÁ HRA ZA NOVÉ PENIAZE



Keď som dostal túto hru do rúk, nevedel som, čo si mám vlastne počítať. Moja nevedomosť v úlohe farmára bola naozaj katastrofálna. Skalným fanúšikom série asi nemusím vysvetľovať, že každý úkon na farme má svoju postupnosť, a nie každý traktor využijeme efektívne na hocijakú prácu. Tu nastáva môj problém, pretože sa musím do hry viac ponoriť, aby som pochopil určité mechaniky.

Takže teraz, keď z môjho príhovoru každý čitateľ pochopil, že s hrou ako takou sa stretávam prvýkrát, určite mi odpustí isté poznatky, ktoré už raz boli spomenuté v recenzii na pôvodnú hru bez datadisku.

Simulátor s veľkým S

Farming Simulator 19 Platinum Edition, je hra, ktorá v názve ukrýva slovo simulátor. Toto označenie nám napovedá, že nejde o hru s príbehom, čiže začnem tým, že sa ocitáte v roli moderného farmára. Na výber máte z dvoch obrovských máp, pričom každá má svoju vlastnú klímu.

Mapy sú naozaj obrovské a priam vás nabádajú k tomu, aby ste ich preskúmavali. Samozrejme, hra nie je o bádani a hľadaní skrytých pokladov, na to tu máme iné tituly. Vývojárom išlo skôr o to, aby ste si tento obrovský svet nakoniec podmanili. Ved' každý správny farmár si zarobí svojou

usilovnou prácou a spotený na koni si príde kúpiť ďalšie políčko na obrábanie. Takže sa púšťame do hry cez tutoriál, ktorý sa vám snaží vštepiť základy priamo pod slamený klobúk. Tutoriál je síce prezentovaný systémom „teraz stlač toto a zapne sa toto“, ale mne ako človeku,





ktorý v živote nepracoval na poli veľ'a z týchto úkonov nevravelo nič. Zapnem traktor a hra odo mňa chce, aby som za volantom pripojil nástroj pre danú činnosť, následne ho zapol a išiel, avšak tieto úlohy ma dostávajú do situácií, v ktorých som nevedel, či to vôbec robím správne.

Samozrejme, hráči, ktorí už nad sériou strávili pár bezsenných nocí si povedia, že tutoriál je prehľadný, ale mňa ako človeka, ktorý zapol hru prvýkrát vôbec nevtiahol do hospodárenia.

Hru si nemusíte púšťať priamo s tutoriálom. Na výber dostanete z troch hrateľných módov. Ekvivalent najľahšieho módu bude „nový farmár“, kde začínate s pôdou, vybavením a peniazmi. Druhý na výber je „manažér farmy“, tu dostanete dostatok peňazí a už je len na vás, akým smerom sa bude vaša farma uberať. Posledná možnosť sa nazýva „začať od začiatku“, a tá vám ponúkne veľ'mi obmedzený kapitál, pričom nič nevlastníte a herné mechanizmy by sa mali podobáť realite.

Na rad prichádza samotná hrateľnosť. Musíte si sami vybrať akou formou sa bude vaše podnikanie uberať. Môžete jednoducho klasicky pestovať obilniny, starať sa o hospodárske zvieratá alebo ťažiť drevo.

Koniec koncov budete musieť robiť všetko, pretože krmivo pre vaše zvieratká je najlepšie si vypestovať vlastnoručne, a oni vám na oplátku „vyrobia“ nejaké to BIO hnojivo. Bola by škoda sa úplne vyhýbať čo i len jednému aspektu hry, pretože samotný vývoj kládol dôraz na stroje v hre, a tak vás ťažba dreva môže prinútiť zahrať si so strojmi, ktoré by ste inak nevyužili. V tomto musím vývojárov pochváliť, pretože v hre nájdete cez 380 licencovaných vozidiel a strojov a pri zakúpení platinovej

edície sa táto ponuka rozšíri o ďalších zhruba 35 modelov od firmy CLAAS. Každý stroj je navrhnutý tak, aby si jeho detaily začal prezerat' naozaj každý. Celé spektrum strojov je určite jedným z dôvodov, prečo si rozohrať ďalšiu hru a navyše v tomto diele si môžete zajazdiť na koňoch, čo beriem ako malé plus.

Fyzika sa občas správa bláznivo. Na jednej strane sa dokážete vžiť do kože farmára, keď sa vám sedadlo pod zadkom priam natriasa kvôli nerovnostiam na ceste, ale dokázal ma odradiť fakt, že vbehnem rozbehnutému kombajnu pod nože a nič sa nedeje.

Tak isto šoférovanie auta mi prišlo umelé, viac-menej ako výsmech tomu, že iné stroje sa snažia byť autentické. Celkový dojem aj zo samočinného prostredia mi prišiel fádny. Na mape nikoho nestretnete a raz za čas uvidíte prefrčať pár áut. Samozrejme, rozdiel je v multiplayeri, kde si s kamarátmi môžete rozbehnúť vlastný biznis a podmaniť si tak celú mapu spolu. Dokonca v hre je nová funkcia vytvárania postavy, tak sa nebudete všetci podobáť jeden na druhého. Nečakajte hlavne veľ'kú voľnosť, iba také ľahké pozmenenie outfitu.

Grafika hry nám tiež dokáže zamotať hlavu. Nie je vyslovene škaredá a dokonca miestami sa na ňu dá pozeráť, ako napríklad v meste, kde by ste si vedeli predstaviť aj zaparkovať auto a vybrať sa do jedného z domov. Tam by ste si otvorili okno, pozreli sa do dial'ky a povedali „To je hnus“. Totižto hory v dial'ke sú jedna veľ'ká rozmazaná textúra. Takisto grafické spracovanie vody tiež nie je pastvou pre oči, a tak mi napadá otázka, prečo sa takýmto banalitám nedokázali povenovať viac. Takisto Framerate, na PC mi padal dosť často, takže na tento problém sa mohli zamerať prioritnejšie. Na druhú stranu tu občas vidíte ako stroje zanechávajú

stopy a rôzne maličkosti, ktoré hre dopomáhajú k celkovej uveriteľnosti.

Ale to sme tu už raz mali

Posledná vec, na ktorú by som chcel poukázať a kvôli ktorej píšem túto recenziu je Platinum Edition. Podľa mňa je celkom odvážne toto dielo označovať za edíciu, keď jediný, čo v nej dostanete navyše, sú stroje od výrobcu CLAAS. Aj napriek takmer ročnému odstupu nám vývojári neprinesú novú mapu alebo nové aktivity? Podľa môjho názoru by takáto forma obsahu mala byť hráčom prinášaná ako forma vd'aky a nie dojenie už zoschnutého vemena, a hlavne po tom, čo si komunita dokáže do hry sama pridávať zaujímavý obsah. Ale to je len môj osobný názor.

Hodnotenie: Ak hru nemáte a chcete ju vlastniť aj s novým obsahom priamo od vývojárov, Platinum Edition je pre vás. Dostanete naozaj solídny simulátor, ktorý síce kolíše v pár aspektoch hry, no v tom hlavnom sa dokáže naozaj predviesť.

Hra je stále zásobovaná komunitou a má dokonca vlastnú esport ligu, čo je pre hru tohto formátu obdivuhodné. Ale ak vlastníte štandardnú hru, tak si myslím, že rozšírenie za tie peniaze nestojí.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulátor	Giants Software	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ nové stroje	- málo DLC obsahu
+ otvorenosť sveta	- nedoriešené problémy
+ prepojenosť úkonov	

HODNOTENIE:



Star Wars Jedi: Fallen Order

FALLEN ORDER JE SPRÁVNYM KROKOM VPRED, ALE ŽIADNYM REVOLUČNÝM SKOKOM V HISTÓRII STAR WARS



Kedysi dávno v prad'alekej galaxii... EA konečne vyprodukovalo Hviezdne vojny, ktorými si tento neslávny vydavateľ konečne zaslúžil právo žmýkať najsilnejšiu popkultúrnu značku na svete. To však automaticky neznamená, že z Fallen Order musíme robiť akúsi glorifikovanú „modlu“, ktorú sprevádza „vel'ká Sila“.

Povedzme si úprimne, že vydavateľ a vývojár Electronic Arts má na kontroverziu talent. Zvyčajne je negatívna, pri Fallen Order sa však názory fanúšikov nerozchádzajú ani tak v tom, či je hra dobrá alebo nie, ale skôr pri miere „ospevovanosti“. Jedna skupina hráčov tomuto titulu skladá chválospevy, zatiaľ čo druhá uznáva jeho kvality, no súčasne aj skepticky dvíha obočie a rečnícky sa pýta, či by si hra získala toľko pozornosti, aj keby nešlo o nálepku Hviezdných vojen.

Na tú má totiž, pokiaľ ide o videohry, EA exkluzívne právo od súčasného vlastníka značky, ktorým je Disney: vid'

dvojdielnu sériu Battlefront (2015 a 2017) a MMO RPG The Old Republic.

Základný problém, ktorý majú fanúšikovia s EA a ich vzťahom k Star Wars, je očividný: príliš málo „singleplayerových“ titulov. Všetci, ktorí s láskou spomínajú na KotOR-y, preto po ohlásení Fallen Order takmer vyskočili z kože. A ja s nimi! Príbeh Revana a Starej republiky bol epický a dodnes patrí k najlepším dejovým líniám v celom Lucasovom univerze. Aj keď rešpektujem, na rozdiel od mnohých spolu-fanúšikov, to, čo sa deje v kánone SW dnes, príbeh Rey a Kyla Rena je prinajlepšom vlašný.

Očakávania pri Jedi: Fallen Order teda siahali naozaj až do medziplanetárnych výšin, a je nutné povedať, že v mnohom autorské štúdio Respawn (séria Titanfall) fanúšikom očividne vyhovel. Hodnotenia Fallen Order málokedy kesli pod 80 %, predaje sú skvelé a EA tak dnes už vonkoncom nemá výhovorku, prečo by

nemalo namiesto „lootboxových“ hier pravidelne prinášať a poctivé, čistotkové príbehové hry pre jedného hráča.

Je však Fallen Order skutočne AŽ takým úžasným medzníkom v ríši videohier inšpirovaných Hviezdnymi vojnami? Ide o titul, na ktorý budeme o päť či desať rokov spomínať rovnako, ako dnes spomíname na Star Wars: Knights of the Old Republic? Nuž... nie. Fallen Order je síce výbornou hrou, no ide o predovšetkým o neoriginálny zlepenec, ktorý dominuje najmä tým, že v samostatnom sub-žánri menom Hviezdne vojny nemá poriadnu konkurenciu.

Hrdinom „Padlého rádu“ je jeho bývalý príslušník, padawan Cal Kestis, ktorého tvár budú fanúšikovia batmanovského seriálu Gotham poznať až priveľmi dobre. Cala totiž stvárnil herec Cameron Monaghan, teda ten istý mladík, ktorý v Gothame excelentne zahral jokerovského šialenca Jeroma Valesku. Táto úloha Monaghanovi sadla perfektne a zo všetkých „Jokerov“



Order vám dá plne pocítiť krutú realitu – od neporaziteľného majstra Sily máte poriadne d'aleko. Keď Imperátor zničil Rád nariadením 66, Cal Kestis bol stále len padawanom. Svoj výcvik nikdy nedokončil, po genocíde Jediov sa navyše musel dlhé roky ukrývať a vydávať za obyčajného hľadača šrotu, aby unikol pozornosti Impéria. Vyrastal bez dozoru a skúšania svojich možností. Niežeby bol Cal obzvlášť talentovaným Jediom. Nie ste totiž žiadny Anakin Skywalker, ale len jeden z mnohých, vcelku obyčajných učedníkov. Jediné, čo je na vás špeciálne, je to, že ste prežili, zatiaľ čo väčšina ostatných nie.

bol pre mňa práve on tým, ktorý sa najviac priblížil ku kvalitám Heath Ledgera v Temnom rytierovi. Nemám však pocit, že by Cal Kestis Cameronovi sadol byť len z polovice tak ako Valeska. A možno je to tým, ako je postava napísaná – tak či onak, charakter hlavného hrdinu určite nepatrí k popredným kvalitám tejto hry.

Do veľkej miery sa na tom však podieľa aj fakt, že toto nie je masívne intergalaktické RPG s morálnym kompasom, ale akčná adventúra na štýl Uncharted, Tomb Raidera a Dark Souls. A práve v ohľade hrateľnosti Fallen Order boduje. Síce sa osobne príliš nestotožňujem s nevyváženou náročnosťou (príliš ťažké na strednej obtiažnosti, príliš ľahké v tzv. príbehovom režime), no v

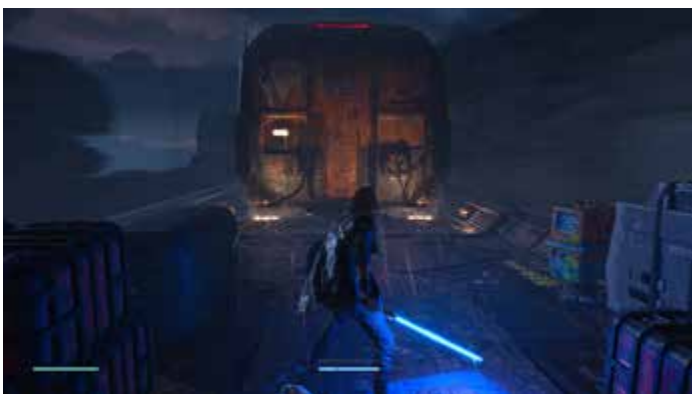
neskoršej fáze hry, keď Cal získa nové schopnosti rozširujúce bojový repertoár, sú súbojové sekvencie jedna báseň.

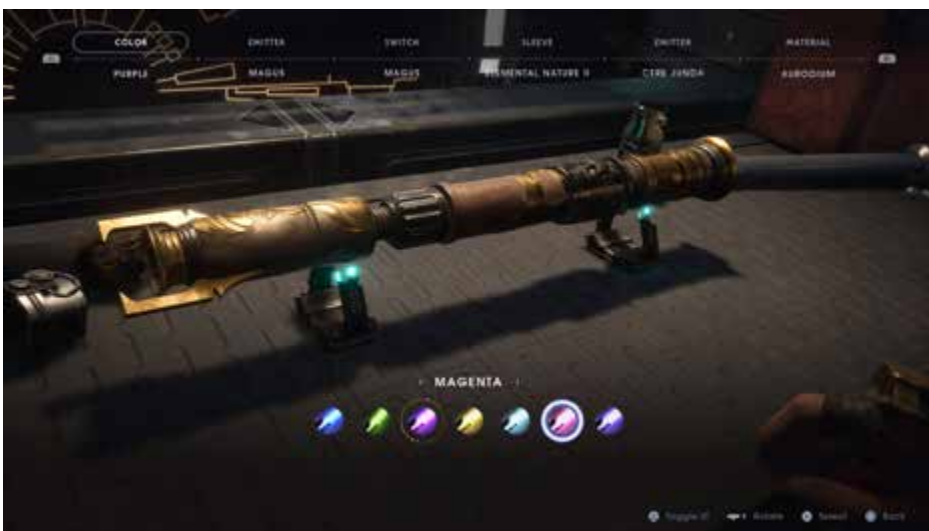
Samozrejme, keďže tejto hre v žilách koluje aj trochu krvi zo „souloviek“, budete potrebovať trpezlivosť a nemalú šikovnosť, aby ste si časté prečíslenia súperom užili. Áno, na jednej strane – ako mainstreamový hráč – veľmi „nemusím“ hry typu Bloodborne, Surge či už spomínané Dark Souls, ktoré sa vám snažia nahovoriť, že opakovať jednu pasáž v hre 10-krát je zábava, no na strane druhej musím obdivovať spôsob, akým tieto Hviezdne vojny pristupujú k Jediom.

Zatiaľ čo vo filmoch vidíme „nadľudských“ rytierov so svetelnými mečmi, Fallen

Pri postupe v hre tak budete získavať nové schopnosti a učiť sa za pochodu trikom, ktoré ste mali mať dávno v malíčku. Viete toho relatívne málo a hra sa z vás ani náhodou nesnaží spraviť kráčajúci tank, superhrdinu, ktorý mávnutím ruky pošle k zemi aj vesmírnu loď. Inak povedané, ak si spomínate na The Force Unleashed, ktoré dojmovo pôsobí podobne ako Fallen Order, v tomto prípade ide o niečo celkom iné. Cal je náchylný zomrieť aj pri strete s niekoľkými Stormtroopermi, vojakmi galaktického Impéria – nepotrebujete ani veľké príšery či imperiálnych inkvizítorov, majstrov Temnej stránky Sily, ktorých poznáme z animovaného seriálu Star Wars Rebels.

K dispozícii teda máte triky ako spomalenie času, vykrytie blasterových lúčov, odhodenie či pritiahnete súpera, no vaša Sila nie je nekonečná a





rýchlo sa minie. Vtedy sa už musíte spoliehať na svoj svetelný meč a reflexy – uhýbanie či parírovanie útokov je alfou a omegou, bez ktorej budú vaše strety s nepriateľmi krátke a fatálne.

Odhliadnuc od toho, že súbojový systém funguje v štýle „ľahko sa naučíš, ťažko však zvládneš“, pozorovať niekoho šikovného, ako tancuje medzi Stormtroopermi a pri ich likvidovaní kombinuje triky nablízko aj na diaľku, je balada.

Choregrafia súbojov je prepracovaná a vizuálne zvládnutá výborne. Fallen Order je celkovo po stránke akejsi „filmovosti“ na vysokej úrovni, no existuje obrovský rozdiel medzi tým, ako sa hra začína a ako končí a tým, čo sa deje medzi.

Keď som prvýkrát prešiel úvodnú sekvenciu hry na planéte Bracca, padala mi sánka – to prostredie bolo dychberúce a veľkolepé, bohužiaľ, úžas opadol už pri návšteve ďalšej planéty.

Niežeby bol level-dizajn nedobrý, no mám pocit, akoby si dal Respawn pri kreovaní prostredia skutočne záležať len na začiatku a na konci príbehovej kampane. Najlepšie ešte obišiel Dathomir, teda planéta, z ktorej pochádzajú Zabakovia vrátane Sitha Dartha

Maula, no celkovo bolo z navštívených planét cítiť len pramalá originalita.

Predstavte si, že máte k dispozícii celú, takmer nekonečnú galaxiu plnú planét, a vaša predstavivosť sa stále odráža, ako taká pinballová guľička, od toho, čo fanúšikovia už predtým niekde videli. To je predsa obrovská škoda!

Fallen Order má celkovo problém postaviť hráča do situácií, kedy mu začne búšiť srdce od napätia a adrenalínu. Jasne, súboje sú ťažké a vyžadujú veľa

sústredenia, no postupne si na to zvyknete. Najväčším nepriateľom videohier je rutina – akonáhle do nej hráč upadne, vývojár by to mal viesť predpovedať a odhadnúť, kedy do hry implementovať niečo, čo vás prefaší. Vo Fallen Order však budete stále robiť len to isté: skákať, behať po stenách, loziť po stenách, hojdať sa na lane a šmýkať sa dole kopcom. Netvrdím, že by ma to niekedy vyslovene nudilo alebo že by som mal toho dost – ide, koniec koncov, o akčnú adventúru. Ale práve o tom to je! Akčnosť neznamená len opakovanie dookola tú istú formulu, ale neustále prichádzať s niečím dynamickým. Podarilo sa to pri prvej a poslednej úrovni hry, kedy sa mi potili dlane a naozaj, úprimne som chcel viesť, čo bude ďalej. Väčšina hry je však opakujúcou sa zmesou herných mechaník, ktoré v neskorších fázach neurazia, no ani nenadchnú.

Potenciál je v tomto smere, žiaľ, nenaplnený. Hra sa drží svojich kol'ají a len príležitostne pred vás hodí novú, doposiaľ nevidenú a neprekonanú výzvu. V drivej väčšina prípadov však budete kombinovať vyššie zmienené elementy, kedy sa z lana „zhúpnete“ na šmykľavku, na konci ktorej skokom prekonáte priepasť a zachytíte sa na skale pokrytej popínavými rastlinami. Už som vymenoval, čo hra zvládla skutočne skvele aj čo mohlo byť



lepšie... zostáva mi teda už len spomenúť, čo ma vyslovene iritovalo. Nič ma totiž nedostávalo pri hraní do väčšej vývrtky než systém nie príliš pro-hráčsky rozložených checkpointov, ktoré navyše v kombinácii s neustálym resetovaním nepriateľov vytvárali zbytočne frustrujúcu atmosféru. Nie každý fanúšik Star Wars musí automaticky obľubovať aj „Souls“ štýl hier. To, že sú súboje náročnejšie, je jedna vec, no vývojári mali poskytnúť aspoň barličku v podobe intuitívnejšieho sejmovacího systému. Váš postup vo Fallen Order sa totiž ukladá len prostredníctvom meditácie, a tá je možná len na určitých miestach. Na týchto meditačných bodoch si môžete aj odomykať nové schopnosti a doplniť si zdravie, čím sa však na mapu vrátia zabití nepriatelia a vy si tak budete musieť v prípade, že vás zabili, opäť vyčistiť cestu k cieľu.

Všetko by však bolo v poriadku, ak by spomínané checkpointy neboli také rozlezené a navzájom od seba vzdialené. Fallen Order totiž hráči nehrajú ani tak kvôli výzve, ale skôr kvôli tomu, že ide o Hviezdne vojny.

Aby som bol však úplne férový, hra disponuje aj tzv. príbehovým režimom, ktorý vašu púť naprieč planétami značne zjednoduší. Popravde, až príliš, a je to cítiť hlavne pri súbojoch s bossmi. Zatiaľ čo na strednej obtiažnosti menom „Jedi Knight“ budete zrejme jeden boss-súboj opakovať aj päťkrát, v príbehovom režime na vás elitný, unikátny a inak smrtiaci nepriateľ poväčšine času len pozerá a súboj vôbec nezačína – len odráža útoky a následne útočí späť. Fallen Order v skutočnosti nepozná „zlatú strednú cestu“ – hra je jednoducho buď príliš náročná, alebo až príliš ľahká.

Kritiku si zaslúži aj pomerne nezaujímavý príbeh. Aj keď som hral Fallen Order počas



recenzovania takmer denne, neraz som sa pristihol pri myšlienke, že už vlastne ani neviem, o čo sa snažím. Pozrel som si holografickú mapu a vyhladal som cieľovú časť planéty, ku ktorej som sa mal dostať, no až pričasto som zabúdal, prečo vlastne. Lákadlom je v tomto prípade opätovné navštevovanie planét, na ktorých ste už predtým boli, no na mnohé miesta ste sa nedokázali bez určitej schopnosti dostať. Prit'ahovanie a odtlačanie predmetov pomocou Sily totiž nie sú triky, s ktorými začínate, naopak, ich zvládnutie je naviazané na postup v hre, kedy si „spomeniete“ na tréning a lekcie strávené s vašim majstrom Jarom Tapalom. Ide navyše o vítané spestrenie, ktoré hre dodá určitú príbehovú hĺbku. V zásade teda platí, že na prvýkrát nikdy neodhalíte všetky tajomstvá tej či onej planéty a pokiaľ patríte k hráčom, ktorí potrebujú získať všetky zberateľské elementy v hre, prítomné cez tzv. „ozveny v Sile“, budete veľa cestovať a preskúmať relatívne veľké mapy. Nakoľko však v hre absentuje systém rýchleho cestovania, pripravte sa na neustály príliv nepriateľov, už predtým prejdené pasáže, ktoré budete

musieť opätovne vyčistiť od súperov, aby ste sa dostali na miesto, kde sa nachádza vytúžená, predtým nedostupná truhla s novým pončom, dizajnom svetelného meča, informáciou o pozadí či histórii planéty alebo vzácné tajomstvá, ktoré vám trvalo zvýšia zdravie či Silu. Aj vďaka takejto nelineárnosti, ktorá sa však, žiaľ, nijako nevzťahuje na vaše rozhodnutia či príbeh ako taký, sa herný čas pol'ahky vyšplhá aj na viac než 30 hodín slušnej zábavy.

Verdikt

Star Wars Jedi: Fallen Order neprináša nič nové, naopak, ide o kombináciu hier ako Tomb Raider, Uncharted a Dark Souls v prostredí Hviezdnych vojen. V tomto mixe vynikajú najmä veľmi dobre zvládnuté súboje so svetelným mečom, ktoré si však dosýta neužijete, ak nebudete naplno využívať všetky dostupné bojové mechaniky vrátane úskokov a krytia. Vyššia náročnosť môže byť, najmä v začiatkoch hry, odrádzajúca – ak však zatnete zuby a oceníte, že sila Jediou nie je v tejto hre supermanovská, odmenou vám bude výborná, aj keď nie úplne perfektná hra, ktorej ku dokonalosti chýba emotívnejší príbeh, originálnejší dizajn úrovní a viac zaujímavejších postáv... vrátane tej hlavnej. Sorry, Cal.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná RPG	Respawn	ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ veľkolepý začiatok a ešte lepší záver	- Nevyvážené úrovne obtiažností
+ skutočný „singleplayer“	- systém checkpointov a slabší príbeh a postavy

HODNOTENIE:



Call of Cthulhu

SPÁJA ADVENTÚRU A RPG, NO, BOHUŽIAĽ, ANI JEDEN ZO ŽÁNROV PORIADNE



Niekedy sa dostanete k hre, ktorá má už na prvý pohľad vysoké ambície, no aj napriek jej nespochybniteľným kvalitám z nej ostanete frustrovaní. A to z jednoduchého, no o to pádnejšieho dôvodu. Ak by tvorcovia niečo spravili inak, s veľkou pravdepodobnosťou by ste teraz hovorili o výnimočnom počine. Presne takéto pocity som mal pri RPG Call of Cthulhu, ktoré vyšlo na Nintendo Switch. Úchvatná atmosféra, fantastický príbeh, charizmatiký hlavný hrdina. Doslova predpoklad na nezabudnuteľnú hru. Čo sa ale pokazilo? Nuž, to najdôležitejšie - hrateľnosť.

Call of Cthulhu pritom oplýva skutočne špičkovou atmosférou. Noirový opar opájajúci zmysly pri rozbehu príbehu sa s tým, ako sa dej zamotáva a prináša stále nové odhalenia, mení a

hustne v sychravé mrholenie s ostrými zľadovatými dažďovými kvapkami, ktoré vás bodajú do očí ako tisíc nožov, aby na vás napokon so svojou dusivou atmosférou dolahla ako ťažká maniackálna psychóza na labilného schizofrenika a z vášho vlastného vnútra vás rozdrvila na prostý ničotný prach.

Edward Pierce je detektív, ktorému sa v súčasnosti veľmi nedarí. Práca je málo, poriadny plat nevidel, už vlastne ani poriadne nepamätá kedy, a k tomu všetkému ho trápia nočné mory, ktoré potom musí cez deň zapíjať lacnou whisky.

Práve vtedy, keď sa zobúdzajú zo svojej opice a ďalšieho desivého sna, mu na dvere kancelárie zaklope starší cudzí muž. Je mierne rozrušený, no

dostatočne sebaistý na to, aby zo seba dokázal vyžarovať silnú dávku charizmy. Edwardovi táto návšteva zmení život.

Muž detektíva konfrontuje s úlohou dotýkajúcou sa smrti, šílenstva, zvrátených psychologických hier a čudných okolností. Na príl'ahlom ostrove Blackwater došlo nedávno k úmrtiu celej rodiny Hawkinsovcov, ktoré je spojené s požiarom ich honosnej vily čnejúcej sa nad miestnym prístavom ako neustála pripomienka pre tých všetkých dole ťažko pracujúcich, že je tu niekto, kto sa od nich tak výrazne odlišuje.

Edward ponuku prijme a vydáva sa tvárou v tvár tajomnému prípadu. V najbližších dňoch sa dostane až na samotný okraj šílenstva, spozná, čo znamená ľudská beštiálnosť, a bude



čelit' tým najdesivejším príznakom v jeho živote. Tentokrát ho však tie príznaky už nebudú strašiť len v jeho snoch...

Edward Pierce je skvelá postava. Je pohotový, rozhodný a inteligentný. Navyše oplýva parádnym dabingom, respektíve hlbokým barytónovým hlasom herca Anthonyho Howella, ktorý dodáva charakteru silu a charizmu.

Rovnako podarené sú aj ostatné postavy, či už sú to dôstojník Bradley, lekárka Marie Colden, alebo tajomná líderka miestneho gangu Cat Baker. Cyanide chcelo evidentne priniesť atmosféricky čo najdokonalejšiu hru s nadpriemernou produkciou, ktorá sa týka filmového pocitu z hry, a je to rozhodne vidieť. Atmosféra, príbeh a postavy sú tou najlepšou súčasťou hry. Keby len s nimi držala krok aj hratel'nosť.

Nie je síce zlá, len nie je dotiahnutá do konca. Call of Cthulhu je RPG hra spojená do jedného celku s adventúrou a ani jeden zo žánrov nevyužíva naplno. Postavu Edwarda nevelujete, získanými bodíkmi si akurát zvyšujete niekoľko skillov týkajúcich sa predovšetkým intelektu a schopnosti vyšetrovať, čiže výrečnosť, všímavosť, vyšetrovanie, silu, psychológiu, medicínu a okultizmus.

Okrem okultizmu a medicíny, ktoré si zvyšujete čítaním kníh alebo nachádzaním správnych predmetov, si zvyšné vylepšujete opísaným spôsobom. Problémom je, že nikdy neviete, za čo tie body dostanete. Stávalo sa mi, že keď som len tak zabľúdiť do menu, objavil som tam niekoľko nevyužitých bodov. A to vôbec nebol ojedinelý prípad.

Edwardove schopnosti odrážajú spôsob, akým povedie vaše vyšetrovanie. Teda, slovo vyšetrovanie berte len v úvodzovkách. Vy v skutočnosti

nevvyšetrovujete, len sa nechávate unášať príbehom, ktorý sa posúva dopredu sám po nájdení stôp, ktoré hl'adáte.

Navyše tu existuje vyšetrovací mód nazvaný Rekonštrukcia, v ktorom sa dostanete do akéhosi sústrediacoho tranzu. Ten vizuálne automaticky dopĺňa prostredie novými postavami a objektmi, ktoré si Edward po nájdení určitých vecí domyslí. To je z vyšetrovania celé. V skutočnosti teda vyšetrovanie nevediete, len ste jeho divákom.

To by vôbec nebolo na škodu, veď adventúrne hry iba málokedy ponúkajú vlastný úsudok hráča na udalosti v príbehu. Adventúrnou pasáž t'ahá dole to, že je celá len o nachádzaní vysvietených bodov, ktoré aktivujete.

V podstate žiadne puzzle, žiadne hlavolamy, žiadna interakcia hráča smerom k prostrediu, tu je všetko podmanené príbehu, ktorý môže byť síce akokoľ'vek dobrý, no ani on nedokáže zakryť chabosť tejto časti hratel'nosti.

Prechádzanie desivými prostrediami je síce uspokojujúce, no ak v ňom nerobíte nič, len nachádzate spomínané body, tak to znie ako nevyužitý potenciál. Čo sa RPG zložky týka, s touto tiež nie som



úplne spokojný. Veľká škoda, že oproti table-top RPG rovnomenného názvu, ktorým sa táto hra nechala inšpirovať, je skillov podstatne menej. Na druhej strane je však určite chvályhodné, že v hratel'nosti majú svoju váhu.

V závislosti od toho, ako budujete svoj charakter, sa bude odvíjať aj hra. Ak si budete zlepšovať konverzačnú stránku, budete vedieť prelomiť ľady pri rozhovoroch a dozvedieť sa informácie, ktoré by ste inak nemali ako získať. Budovanie ostatných skillov vám pomôže napríklad páčiť zámky či všímať si klúčové stopy v prostredí skôr, než by to bolo inak (predmety sa vám ukážu aj z väčšej vzdialenosti).

Páčil sa mi napríklad fakt, že veci, s ktorými prídete do styku počas prieskumu prostredia, vám následne môžu odomknúť inak neviditeľné otázky. Tých pár skillov, čo máte, tak či onak pôsobí iba akoby do počtu, a celkovo sa RPG elementy nemôžu ani len náhodou rovnať mohutnému systému zo spomínanej stolnej hry.

Hra obsahuje niekoľko koncov v závislosti od vášho rozhodovania, ktorého tu ale veľmi niet. V tejto hre však rozhodovanie znamená prečítať / neprečítať určité knihy alebo vziať nejaký predmet, respektíve napit' sa / nenapit' sa pohárika, po ktorom vás hra upozorní, že to ovplyvní váš osud. Mimo záveru, ktorý vám predostrie niekoľko spôsobov ako hru ukončiť, ale nemôže byť o nejakom nelineárnom príbehovom zážitku v Call of Cthulhu ani len reč.

Sklamaný som aj zo systému šialenstva. Podľa autorov všetko, čo v hre zažijete,



ovplyvní postavu a jej charakter a kvôli tomu môže viac a viac prepadať šialenstvu. Problémom je, že sa to počas hry nikde neprejavuje, a naozaj sa to ukáže až na jej úplnom konci.

Dovtedy postava hovorí stále rovnakým tónom, vyzerá úplne normálne, dokonca ani nemá vidiny mimo tých, ktoré sú dopredu napísané príbehom. V menu si môžete prezrieť, akým hrôzám ste počas vášho vyšetrovania čelili, no to je jediné, čo vám tie hrôzy môže pripomenúť. Autori hovorili o nejakom meradle šialenstva, v hre ale nič také nie je.

Technicky je Call of Cthulhu hrou dvoch tvárí. Príbehové animácie vyzerajú fantasticky. Sú krásne ostré a plné detailov. Keď sa však obraz prepne priamo do hry a vidíte scénu z animácie v hernom engine, dokáže to s vami zamávať. Kontrast je príliš vysoký. Čím väčšie prostredie, tým nižšie rozlíšenie a vyššia šedivosť textúr. V interiéroch

hru vyzerá najlepšie, čo napríklad dobre dokumentuje úplný začiatok odohrávajúc sa vo vašej kancelárii. Keď sa však následne objavíte v prístave Darkwater, akoby ste zrazu hrali inú hru.

Port malo na starosti štúdio Saber Interactive, ktoré sa blyslo rozbehaním tretieho Zaklínača na Switchi. Grafických kvalít Geraltových dobrodružstiev ale Call of Cthulhu nedosahuje, čo vzhľadom na fakt, že Zaklínač má obriu otvorenú mapu, pôsobí minimálne zvláštne.

Cthulhu fhtagn!

Call of Cthulhu vôbec nie je zlou hrou, dole ju však t'ahajú rozporuplné dizajnové rozhodnutia tvorcov. Bud' sa mali rozhodnúť, že z hry spravia RPG a hratel'nosť tak mali obohatiť o viac schopností, pričom by im pridali patričnú váhu, alebo na druhej strane mali zatlačiť na adventúrny aspekt a pridať uspokojivejší prieskum prostredia a početné rébusy.

Atmosféru, príbeh, postavy a zápletku, to všetko má Call of Cthulhu zvládnuté na absolútnu jednotku, len tá hratel'nosť tak nejako škripe. Switch verziu navyše špatí nie príliš väbne grafické spracovanie.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: RPG adventúra Výrobca: Cyanide Studio Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ fantastická atmosféra hororu	- nedostatočné ako RPG
+ spleť príbeh a charizmatické postavy	- systém Rekonštrukcia
+ slušná dĺžka	- nízke rozlíšenie
	- dlhé loadingy

HODNOTENIE:



1. cena
TP LINK
Archer C2300

Súťaž



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



Pre bližšie informácie navštívte stránku www.tp-link.sk alebo zavolajte na číslo 020 482 2222. Pre bližšie informácie kontaktujte náš zákaznícky servis na čísle 020 482 2222.

Pravidlá:
1. Súťaž sa koná od 1. júna do 31. júla 2018.
2. Súťaž sa koná v rámci Slovenska.

Genesis Holm 300 RGB

Genesis Holm 300 RGB je jedinečný stôl určený pre hráčov hier, ktorý je vybavený množstvom dodatočných funkcií a praktických držiakov, vďaka čomu budete mať vaše príslušenstvo vždy po ruke.

Bez rozdielu na to, akú bitku práve vedieš, Genesis Holm 300 RGB ťa nikdy nenechá v štichu! Stabilná konštrukcia, odolné nohy a veľká doska s premysleným rozmiestnením dodatočných držiakov vytvárajú komfortné podmienky aj počas niekoľkohodinového používania. Doska stolu, ktorá odlišuje Genesis Holm 300 RGB od bežných stolov dostupných na trhu, je vyrobená z vysokokvalitného odolného MDF materiálu pokrytého laminovaným povrchom s karbónovým dizajnom.

Stôl tiež obsahuje menšiu poličku pre monitor, ktorá umožňuje umiestniť monitor vyššie a zabezpečiť správne

držanie hlavy, čo znižuje únavu očí a krku pri častom používaní. Pod poličkou tým vznikne dodatočný ukladací priestor pre príslušenstvo a drobnosti. Ak poličku práve nechcete používať, tak ju môžete jednoducho odskrutkovať a v prípade potreby znovu pripevniť.

Stôl Holm 300 RGB obsahuje hneď niekoľko praktických riešení, ktoré sú premyslene zakomponované do dosky stola. Jedným z nich je integrovaný rozbočovač s tromi portami USB 3.0, ako aj integrovaná bezdrôtová nabíjačka pre indukčné nabíjanie mobilných zariadení.

Okrem toho sa stôl pýši vynikajúcou správou káblov, čo umožňuje prevziať plnú kontrolu nad všetkými káblami a udržať si na stole poriadok. Dôkazom toho je vyhlbenie v zadnej časti dosky, ktoré umožňuje udržanie káblov klávesnice, myši a iného príslušenstva na

svojom mieste. O poriadok v spodnej časti stolu sa stará kovový držiak, ktorý pojme prepäťovú ochranu so všetkými káblami.

To, čo najviac odlišuje herný stôl Genesis Holm 300 RGB od bežných stolov, je plne ovládateľné LED podsvietenie s možnosťou nastavenia niekoľkých režimov a efektov. Pomocou príbaleného diaľkového ovládača môžete meniť farby, režimy, rýchlosť efektov a jas podsvietenia, čo vytvorí úžasnú a jedinečnú atmosféru, ktorá vás ponorí do virtuálneho herného sveta. Podsvietenie je umiestnené v spodnej časti dosky, čím neoslepuje užívateľa, ale vkusne osvetľuje priestor okolo stola.

Genesis Holm 300 RGB je dostupný prostredníctvom siete internetových obchodov a vybraných predajcov za doporučenú koncovú cenu 189 EUR vrátane DPH.



Genesis Oxygen 400



Moderné a veľké 10mm meniče prenášajú zvuk do tvojich uší doslova na striebornom podnose.

Oxygen 400, ako herné slúchadlá, majú vysoko kvalitný nastaviteľný a odnímateľný mikrofón, ktorý zabezpečí precízny prenos farby i tónu hlasu tak, že tvoje bojové povely sa dostanú na profesionálnu úroveň. Slúchadlá sú vybavené ovládaním, ktoré významne zvyšuje užitočnosť slúchadiel a ich pohodlné používanie. Na kábli je ovládanie hlasitosti a prepínač play. Pokiaľ si chceš so slúchadlami užiť maximálnu voľnosť, stačí odstrániť hlavný mikrofón a používať druhý, integrovaný na kábli slúchadiel. Pre pevné a spoľahlivé usadenie sú súčasťou dodávky aj tri veľkosti nastavcov. Navyše sú slúchadlá vybavené silikónovými stabilizačnými opierkami, ktoré zabraňujú nechcenému vypadnutiu slúchadla z ucha.

ADATA XPG Hunter



Moduly XPG Hunter sú osadené vysoko kvalitnými čipmi podľa prísneho výberu.

Sú vybavené najkvalitnejšími doskami plošných spojov a prešli náročnými skúškami spoľahlivosti a kompatibility, aby bola zaistená dlhá životnosť a vysoká odolnosť, ktoré sú kľúčovými vlastnosťami pre pretaktovanie a hranie hier.

Tieto DDR4 moduly poskytujú vysokú rýchlosť až 3 200 MHz, podporujú XMP 2.0 pre jednoduché pretaktovanie a dodávajú sa vo veľkostiach 4 GB, 8 GB, 16 GB alebo 32 GB a vo variantoch U-DIMM a SO-DIMM, aby spĺňali požiadavky rôznych záujemcov (či už stolových PC alebo notebookov) a ich rozpočtové možnosti.

Genesis Seaborg 350



Genesis Seaborg 350 je profesionálny herný volant pre hráčov, ktorí majú pretekanie v krvi.

Volant prenáša realistické vibrácie, ktoré reprodukovávajú presne to, čo sa deje s tvojím vozidlom. Vybavený je 15 ovládacími tlačidlami, pričom všetky tlačidlá umožňujú individuálne nastavenie. Súčasťou sú aj plynové a brzdové pedále poskytujúce realistický zážitok a taktiež pevná riadiaca páka. S volantom Seaborg 350 budeš vždy šoférovať na tej najvyššej úrovni, či už hráš na PC alebo na konzolách PS3, PS4, Xbox One, Xbox 360 či Nintendo Switch. Doporučená koncová cena volantu Genesis Seaborg 350 vrátane DPH je 62 EUR.

SanDisk Extreme PRO Portable SSD



Prenosný SSD disk SanDisk Extreme PRO Portable SSD využíva technológiu NVMe k dramatickému zvýšeniu prenosových rýchlostí pri použití rozhrania USB 3.1 druhej generácie až na 1 050 MB/s, ktoré umožnia rýchlejšie presúvať súbory a upravovať ich priamo na disku.

Odolná konštrukcia s telom z hliníku chráni jadro SSD disku a odvádza teplo. Plášť z pevného silikónového kaučuku navyše zvyšuje odolnosť voči nárazu a krytie IP55 sa postará o odolnosť voči vode a prachu. K dispozícii je pripojenie USB konektora typu C alebo A. Disk je dostupný v kapacite až 2 TB. Pri kapacite 500 GB ceny začínajú na 134 EUR vrátane DPH.

CREATIVE Outlier Active

POHODLNÉ SLÚCHADLÁ SO ZAUJÍMAVOU CENOVKOU



Spoločnosť CREATIVE je už ostrieľaným veteránom a veľkým menom vo sfére zvukovej reprodukcie. Každý počítačový fanúšik určite pozná pojem SoundBlaster, za ktorým už od nepamäti stojí práve značka CREATIVE. Dnes tvoria jej portfólio drôtové a bezdrôtové slúchadlá, reproduktory, zvukové karty, pc periférie a audio systém S-XFi. Do redakcie sa k nám tentokrát dostali bluetooth slúchadlá CREATIVE Outlier Active.

Obal a jeho obsah

Slúchadlá prichádzajú zabalené v jednoduchej papierovej krabičke, v ktorej sa nachádza plastová vanička. V nej sú uchytané slúchadlá a pod ňou nájdeme vrecúško na prenášanie, USB káblík na nabíjanie, produktovú dokumentáciu, a päť párov gumených ušných nastavcov v rôznych veľkostiach. Balenie je

jednoduchšie, avšak v tejto cenovej hladine je to úplne pochopiteľné.

Prvé dojmy a spracovanie

Kompaktné slúchadlá pôsobia na prvý pohľad dobre. Ich telo je tvorené prevažne z tvrdého plastu, ktorý je z vonkajšej strany potiahnutý gumou. Slúchadlá sú vzájomne prepojené 55 centimetrov dlhým plochým pogumovaným káblom, na ktorom nájdeme zaťahovaciu svorku a plastovú ovládaciu jednotku.

Tá je umiestnená 7 centimetrov od pravého slúchadla a obsahuje pogumované tlačidlá na zvyšovanie a znižovanie hlasitosti, tlačidlo play, nabíjací micro USB port a mikrofón, nachádza sa tu však aj 150mAh Li-ion akumulátor. Spracovanie slúchadiel je

na svoju cenovú kategóriu primerané, avšak výhrady máme voči ovládaciemu panelu, ktorého tlačidlá sú hmatom nedobre rozoznateľné a na ich stlačenie je potrebné vyvinúť trochu väčšiu silu.

Používanie

Slúchadlá sú vybavené technológiou Bluetooth 4.1, spárovanie s telefónom preto prebieha rýchlo a bezproblémovo. Musíme vyzdvihnúť, že v ušiach držia veľmi dobre, nevypadávajú z nich a sú pohodlné aj po dlhšom používaní.

Počas skúšobného telefonátu fungovali úplne bez problémov, osoba na druhej strane telefónnej linky potvrdila, že kvalita hlasu bola dobrá. Použitie 6 mm neodýmové magnety poskytujú dobrý zážitok aj pri počúvaní hudby. Všimli sme si, že CREATIVE Outlier



Active sú o trochu hlasnejšie ako väčšina testovaných slúchadiel, ktoré sme už v našej redakcii mali.

Slúchadlá hrajú pekne, avšak pri 100% hlasitosti v komplikovanej viacstopovej

hudbe zmiešavali hlasitosti jednotlivých nástrojov inak, ako sme zvyknutí. To v konečnom dôsledku pôsobilo tak, akoby skladba bola zmixovaná nevyvážene (niektoré nástroje boli príliš ticho, iné zas príliš hlasno).

Občas sme zaznamenali aj miernu „plytkosť“ zvuku a jemné „zlievanie“ zvukových stôp.

Toto spomínané zlievanie však nastávalo len pri hudbe, ktorá má veľmi veľa zvukových stôp, ktoré hrajú naraz (od 14 vyššie).

Takáto hudba je veľmi špecifická a na slúchadlách tejto cenovej kategórie počúva tieto žánre naozaj málo ľudí.

Počas počúvania bežnej hudby, ktorá sa aktuálne hráva v rádiách, CREATIVE Outlier Active nemajú problém a vzhľadom na svoju cenu znejú veľmi dobre. Zameranie

slúchadiel je však na športovo aktívnych ľudí, a preto disponujú normou IPX4 hlavne proti potu.

Tiež musíme konštatovať, že počas fyzickej aktivity je ťažké vnímať hudbu ako audiofil, preto môžeme pokojne prehlásiť, že tieto slúchadlá hrajú vzhľadom na svoje zameranie a cenu veľmi pekne.

Slúchadlá vydržali hrať bezmála 9 hodín pri 75% hlasitosti, doplna sa nabili za približne 2 hodiny aj 15 minút.

Zhrnutie

CREATIVE Outlier Active sú zaujímavou možnosťou pre športovo zameraných ľudí, priemerné náročných poslucháčov hudby, a pre používateľov, ktorí chcú veľa muziky za málo peňazí.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
CREATIVE

Cena s DPH:
30€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pohodlie pri dlhšom nosení
- + dobrý zvukový prejav vzhľadom na cenu
- + hlasitosť
- tlačidlá na ovládacom paneli sa ťažko hmatajú a stláčajú

HODNOTENIE:



Lenovo Legion M500 RGB Gaming

SÚ PRE VÁS ROZMERY DÔLEŽITÉ?



Je asi samozrejmosťou, hlavne v dnešnej dobe, že hráči potrebujú na hranie viac než len obyčajnú kancelársku myš. Ideál pritom tvorí jednoduchá podsvietená myš s niekoľkými programovateľnými tlačidlami a slušným dizajnom. Toto všetko vás nemusí stáť ani 10 eur, no ak sa rozhodnete zainvestovať a dopriať si kvalitnú myš od známych značiek vyššej triedy, môže vás to stáť aj omnoho viac. Pod kvalitou mám na mysli celkový dizajn, ergonomickosť, podsvietenie, materiál spracovania a v podstate všetky veci, ktorými zariadenie disponuje. V dnešnej recenzii sa pozrieme na myš od Legionu, čo je herná odnož Lenova nesúca označenie M500 RGB.

Balenie a prvý dojem

Myš prišla v obyčajnej čiernej škatuľke, ktorá mala na svojich bokoch názov firmy a produktu. Okrem dvoch manuálov som tam nenašiel nič iné. Hneď vo chvíli, keď som sa na produkt pozrel, sa mi zdalo, že ide o kvalitne vyhotovenú hernú perifériu. Skrátka som videl jednoduchú myš, ktorá sa mi celkom páčila.

Spracovanie a dizajn

V prvom rade musím oceniť modro-čierne látkové krytie kábla dlhého 1,8

metra. Ďalej by som chcel spomenúť kvalitu spracovania tela a pogumované boky myši, na dotyk pomerne príjemné a po stránke dizajnu taktiež dobré. Zarazilo ma trochu jedno obyčajné koliesko, ktoré síce má podsvietenie, no zdalo sa mi, akoby patrilo nejakej lacnej myši. Trochu „odfláknuté“ sú aj programovateľné tlačidlá, ktoré sú z obyčajného lesklého plastu. Ak nad týmito nevýhodami privriem oči, zatiaľ mám z myši celkom dobré pocity. Rád by som sa ale vyjadril k niečomu, čo mne osobne dosť vadí, no na druhej strane sa to dá brať aj iba ako vec zvyku. Tým je ergonomickosť a celkové vytvarovanie myši. Som viac fanúšikom symetrických myší, teda mi je to nepríjemné. Mám pocit, že je príliš úzka, krátka a celkovo malá. Jej rozmery sú 121,8 x 73,7 x 42,6 mm. To je ale, ako som už povedal, iba vec zvyku.

Používanie

Musím uznať, že stláčanie tlačidiel je celkom pohodlné, nejde ani priveľmi ťažko, ani ľahko. O to sa starajú spínače od Omronu, ktoré vydržia 50 miliónov stlačení, čo by som v dnešnej dobe už považoval za štandard. Legion pridal na spodnú časť zariadenia aj malú priehradku na 10-gramové závažie, čo vám celkovo dovoľuje upraviť hmotnosť



myši na 100 alebo až 110 gramov. Nechýbajú, samozrejme, 2 tlačidlá na upravovanie DPI (až do 16 000 DPI). Na ľavom boku produktu sú ďalšie dva, ktoré sú plne programovateľné pomocou softvéru od Lenova. To máme spolu s pravým, ľavým tlačidlom a kolieskom dokopy 7 tlačidiel. Nastaviť si ich môžete v troch rôznych profiloch.

Záverečné hodnotenie

Túto hračku myš od Legionu by som zhodnotil ako na svoju cenu mierne podpriemernú, s privretými očami slušný priemer, ktorý si pravdepodobne oblúbite, ak ste fanúšikom ergonomických myší. Kvalitné spínače a poväčšine kvalitné materiály spracovania sú na cenu 49 eur asi celkom adekvátne. Avšak musím uznať, že od Legionu som v tejto cenovej kategórii čakal niečo lepšie a príjemnejšie na používanie. Ako veľké plus by som zhodnotil podsvietenie, ktoré je úplne individuálne nastaviteľné vo všetkých troch zónach.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo Cena s DPH: 49€

PLUSY A MÍNUSY:

+ podsvietenie - cena

HODNOTENIE:



Genesis Holm 300 RGB

ALEBO ZÁVEREČNÁ PRE VÁŠ SÚČASNÝ STÔL



RGB

Čo dnes nie je RGB, akoby ani nebolo. LED pásik je šikovne skrytý a zapracovaný, po zapnutí vkusne osvetľuje priestor za stolom, no neoslepuje a neruší. V balení je dodávané aj diaľkové ovládanie s funkciami zmeny jasu, farby či efektu. Ešte keby to vedelo meniť farby podľa deja na obrazovke, to by bolo najlepšie.

Záverečné hodnotenie

So svojím stolom som bol spokojný až kým som si neposkladal Holm 300. Minimalistický dizajn a hlavne funkčnosť ma celkom namotali. Za týmto stolom ma vyslovene bavilo sedieť, je super mať poruke všetky periférie, ktoré sa len tak nepovaľujú povv stole, ale sú vkusne a logicky uložené. Na druhej strane treba povedať, že dva veľké monitory sú už na tento stôl priveľké sústo a ak túžite mať svoje PC na stole, mali by ste sa poobzerať po niečom objemnejšom.

Roland Dvorský

Vídať ich vo videách známych „júuberov“, no v bežných nábytkárskych obchodoch ich sotva kúpite. Našťastie máme aj iné možnosti, ako si kúpiť veci, ktoré sa nám páčia. Produkty Genesis sú dostupné aj na Slovensku a k parádnym herným kreslám, ktoré sme testovali v minulosti, sa dokonale hodí fajnový herný stôl. Genesis Holm 300 RGB mi urobil veľkú radosť a rovno v úvode prezradím, že ho odporúčam všetkými desiatimi.

Tak akurát

Výrobok bol zabalený po jednotlivých častiach v prekvapivo kompaktnej krabici. Aj napriek tomu, že stôl je pomerne jednoduchý, výrobca pribalil podrobný manuál montáže a používania. Po poskladaní stola nasleduje zaklapnutie všetkých tých vylepšovákov, ktoré ocení hlavne hráč. A potom už len zapnúť RGB podsvietenie a úsmev na tvári je zaručený. Prvý dojem je skutočne veľmi dobrý. Kompaktné rozmery tak akurát pre jednu osobu (šírka 120 cm, hĺbka 60 cm) umožnia stolu dobre zapasovať aj do menšej miestnosti. Moderný tmavý dizajn a karbónový vzor dosky tento stôl

výrazne odlišujú od toho, ktorý bežne uvidíte v obchodoch. Konštrukcia je kovová, nalakovaná na čierne. Výška je štandardných 75 cm a nie je vymeniteľná, čo je málinko škoda. Treba podotknúť, že okrem už spomenutých držiakov tento kúsok nemá žiadne šuplíky, čo dost výrazne znižuje šance kúpy ženami.

Na dosku sa dajú dodatočne namontovať praktické držiaky – pre oblúbený nápoj, dva gamepady, slúchadlá a jeden objemnejší, no praktický držiak pod stôl, kam si môžete odložiť ďalšie príslušenstvo alebo trebárs aj jedlo. Bočné držiaky sa navyše dajú umiestniť na obe strany dosky. Na stôl je možné namontovať aj poličku pre monitor v prípade, že chcete mať obrazovku vo výške očí. Modulárnosť tohto produktu ma milo prekvapila, no s chválami som ešte neskončil. Dizajnéri mysleli aj na manažment káblov, ktorý zabezpečuje nenápadný držiak na spodnej strane v zadnej časti stola. Navyše, v rohoch sa nachádzajú kruhové výrezy pre káble no zároveň sa tam dajú umiestniť USB 3 HUB a bezdrôtová nabíjačka pre indukčné nabíjanie mobilných zariadení – sánka dole, šéfe.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis Cena s DPH: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a karbónový vzor
- + Držiaky na všetko možné
- + Moderný dizajn
- Žiadne šuplíky
- Fixná výška
- Nepojme PC skrinku ani dva veľké monitory

HODNOTENIE:



Lenovo Legion C730-19ICO

MÔŽEME MU VÔBEC NIEČO VYTKNÚŤ ?



Značka Lenovo je medzi výrobcami informačných technológií veľkým menom už dlho. Taktiež sa dlho venuje hram, a to v špeciálnej odnoži nesúcej podnázov Legion. V nej sa snažia vytvoriť čo najlepšie herné periférie a v podstate všetko, čo sa týka počítačov a doplnkov k nim. Robia aj hotové počítačové zostavy a notebooky, ktoré sú známe tým, že zákazníci v nich majú všetok potrebný výkon na akékoľvek hry a za pomerne nízku sumu.

Kvalitné herné počítače síce začínajú na približne 700 eurách, no pre poriadnych „fajnšmekrov“ tu sú aj nadupané stroje, ktorých cena sa môže pokojne vyšplhať nad 2000 eur. Tam už, samozrejme, nájdete najnovšie a najvýkonnejšie komponenty, s ktorými si užijete hranie najčerstvejších a najnáročnejších titulov (pokojne aj vo virtuálnej realite či 4K

rozlíšení) na tých najvyšších detailoch. V tejto recenzii sa pozrieme na zúbok jednému ultra high-end počítaču v takzvanom kockovom prevedení s modelovým označením C730-19ICO.

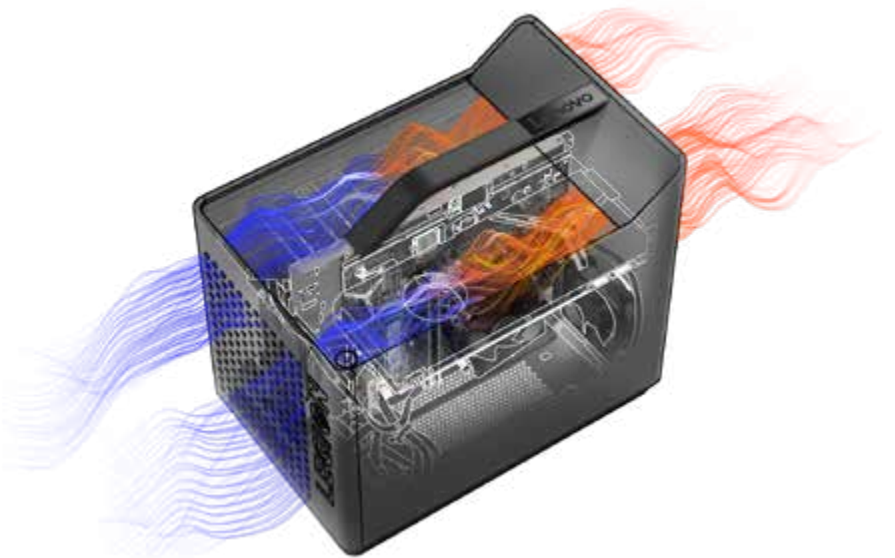
Prvý pohľad a dojmy

Prvý pohľad na tú obrovskú škatuľu, kde sa táto zostava mala nachádzať, vo mne prebudil veľké obavy zo skutočnej veľkosti samotného desktopu. Bol som však príjemne prekvapený, ako dokázal Legion vtesnať všetky tie komponenty do tak malej bedne. Hneď sa mi zapáčila a upútala ma svojím dizajnom, eleganciou a neobyčajnosťou. Nič podobné som totiž ešte v živote nevidel, a to nemyslím v zlom. Malá skrinka s praktickou pevnou plastovou rúčkou na jej vrchu, preskleným vrchom a štýlovým

„deravým“ dizajnom spredu pôsobí pri vašom hernom setupe veľmi príjemne.

Dizajn a konštrukcia

V prípade dizajnu a konštrukcie ide v podstate o nízku obdĺžnikovú skrinku o objeme 19 litrov, ktorá je vyrobená len z vysoko kvalitných materiálov. Šedé kovové šasi doplnené o priehľadný panel navrchu spolu s úchytom na jednoduchý prenos by som zaradil do prémiovej triedy. Vnútri je implementované aj RGB podsvietenie (je ho vidno cez panel na vrchu), čiže si môžete vybrať z 16,8 milióna farieb v rôznych režimoch. Pri chladení Legion využíva dvojkanálový systém, ktorý je mimoriadne účinný, ale tomu sa ešte budem venovať aj detailnejšie. Zostava ma vcelku prekvapila aj svojou hmotnosťou a rozmermi. Šírka je 18,45 cm, výška 36,3



cm, hĺbka 40,8 cm, a dokopy to váži iba 12 kilogramov. Mimochodom, ak by vás zaujímalo, kde sa táto mašina zapína, tak ono dôležité tlačidlo sa nachádza na vrchnej časti na kraji panelu.

Pripojenie

Čo sa týka konektorov na prednej strane, nájdeme tam dva USB 3.0 konektory, jeden 3,5mm konektor na mikrofón a jeden na slúchadlá. To sa mi zdá ako taký štandard a asi vám nič viac z prednej časti nebude treba. Zaujímavejšia je ale zadná časť skrinky. Konkrétne v tejto drahšej zostave radu C sa v zadnej časti nachádzajú: na pripojenie zobrazovacích zariadení sú trikrát DisplayPort, jeden HDMI Port a jeden USB-C konektor. Čo sa týka audia, bol som trochu sklamaný, že vzadu je iba jeden konektor slúžiaci ako výstup pre slúchadlá/reproduktor. Ďalej sa tu ešte nachádza LAN kábel a 4x USB 3.0 Gen.1 a 2x USB 2.0. Trochu ma zarazilo využitie USB 2.0 v takom drahom desktope, ale nie je to nič, čo by ma od prípadnej kúpy odrádzalo.

Parametre

Čo sa týka špecifikácií desktopu, v dobe čítania recenzie mám k dispozícii pravdepodobne verziu s najvyššími možnými parametrami.

Procesor, ktorý poháňa tento komplexný systém, je, samozrejme, deviatej generácie od Intelu, konkrétne Intel Core i9-9900K, ktorý v dnešnej dobe patrí medzi najvýkonnejšie CPU. A aby toho nebolo málo, aj ten je pretaktovaný na 5 GHz. Operačná pamäť je typu DDR4 o veľkosti 32 GB a taktke 3200 MHz. Grafikou je karta architektúry Turing od spoločnosti

NVIDIA, presnejšie ide o model RTX 2080. To všetko sa stará o chod systému Windows 10 Home, ktorý je uložený na 512 GB SSD disku typu M.2 PCIe.

Počítač obsahuje aj zvukovú kartu s technológiou Dolby Atmos a Sound Radar, čo sa postará o čo najkvalitnejší zvuk z akéhokoli'vek audio zariadenia. Taktiež disponuje aj integrovanou sieťovou kartou, čo vám uľahčí pripojenie k bezdrôtovej sieti.

Používanie a testy

Ešte predtým, než sa vrhnem na moje zážitky z používania tohto desktopu, sa chcem rýchlo vrátiť k chladeniu. Legion pri výrobe tejto „kocky“ využil systém dvojkanálového chladenia – pre procesor, grafickú kartu a zvyšok počítača je dedikovaný vlastný chladiaci systém. To znamená nižšiu celkovú teplotu systému, omnoho menej hluku z ventilátorov a vyšší výkon. Samozrejme, nejde o vodné chladenie, ale musím uznať, že

funguje dobre. Po zopár benchmarkoch som však grafiku dostával na teploty mierne prevyšujúce 80 stupňov Celzia.

Zapnutie systému prebehlo veľmi rýchlo. Počítač bežal pri všetkých úkonoch, ktoré som mu zadal, bezchybne a bez zaváhania. Všetko fičalo svižne a nemal som sa na čo sťažovať. Rád by som vás ale upozornil, že tento desktop som skúšal spolu s hernou myšou a slúchadlami od spoločnosti Legion.

Musím uznať, že pri výbere hier na testovanie som mal problém s výberom vhodných titulov, ktoré by boli dostatočne náročné a dali by mu aspoň trochu zabrat'. Nakoniec som prišiel s hrami Shadow of the Tomb Raider, Wolfenstein II: The New Colossus, Metro: Last Light Redux a Elex. Doplnil som ešte aj Assassin's Creed: Odyssey, z ktorého, žiaľ, nemám screenshoty. Vo FullHD rozlíšení na Ultra detailoch však bol priemer zhruba 76,5 FPS, Borderlands 3 bežal na priemere 95 FPS a Metro Exodus na





prišiel Superposition od spoločnosti Unigine. Ďalej som počítač otestoval aj v 3D MARKU verzii Time Spy, kde dosiahol skóre zopár bodov nad 12 000.

Tam som si mohol zvolit' všelijaké nastavenia, či už obyčajný benchmark s rozlíšením od FullHD až po 8K, alebo virtuálnu realitu, prípadne hrateľný simulátor hry, ktorý tiež šlo nastaviť na 8K rozlíšenie.

Musím uznať, že tento herný stroj si viedol vcelku dobre a môžem potvrdiť, že si na ňom zahráte všetky hry na plných detailoch ešte najbližších pár rokov.

Záverečné hodnotenie

Lenovo Legion C730-19IC0 vo verzii s procesorom Intel Core i9-9900K a grafickou kartou modelu RTX 2080 v kombinácii s 32 GB DDR4 pamäte je super výkonný počítač, ktorý ľahko zvláda hranie vo FullHD, ale poradí si aj s 4K a virtuálnou realitou, čiže v podstate mu nemám čo vytknúť. Cenovo na tom nie je až tak zle.

S cenovkou, ktorá pri tomto najdrahšom modeli začína na približne 2400 eurách, dostanete perfektnú a výkonnú hráčsku stanicu, ktorá svojím dizajnom, chladením a výkonom poteší asi každého. Mne teda neostáva nič iné, len tento počín od Legionu odporučiť.

Matúš Kuril'ak

82,3 FPS. Taktiež som skúsil aj Red Dead Redemption 2 v rozlíšení 2560x1440, kde na Ultra detailoch mala grafická karta celkom problém, pretože sa jej už nepodarilo vytiahnuť presných 60 FPS, ale zasekla sa na približne 58 FPS.

*v Shadow of the Tomb Raider sú FPS so zapnutým RTX režimom

Počítač všetko zvládol na výbornú a nemal žiadny problém. Presne to som vlastne aj čakal.

No teraz prídu na rad benchmarky, ktoré budú o niečo náročnejšie hlavne z dôvodu voliteľného rozlíšenia a hardvérovej náročnosti. Vybral som preto zopár, z ktorých mi ako najlepši



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: **Cena s DPH:**
Lenovo 2 400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ konštrukcia
+ výkon
+ kompaktnosť

- USB 2.0 porty
(je rok 2019)

HODNOTENIE:



TP-Link Deco E4

AC1200 WIFI MESH SYSTÉM PRE CELÚ DOMÁCNOSŤ.



Pokrytie veľkého domu či bytu WiFi signálom nebýva vždy najjednoduchšie. Väčšina užívateľov volí osvedčenú klasiku v podobe jedného WiFi routera spolu so zosilňovačmi pre rozšírenie pokrytia siete. TP-Link uviedol svoju ďalšiu iteráciu modulárneho systému Deco. Už v minulosti sme priniesli recenziu na mesh systém M4. Model E4, na ktorý prinášame recenziu teraz, je cenovo dostupnejší a poskytuje väčšinu funkcií staršieho brata.

Deco E4 je WiFi mesh systém umožňujúci jednoduchú expanziu WiFi signálu vo veľkých bytoch a menších podnikoch. Sieť vytvárajú satelity, z ktorých jeden je pripojený k internetu a ostatné stanice len rozširujú WiFi signál.

Do redakcie sme obdržali súpravu s dvomi stanicami, avšak možno zakúpiť súpravu aj len s jednou stanicou. Dizajn balenia rovnako ako aj stanice vôbec nevybočuje z dizajnu produktov TP-Linku. V balení nájdeme 2 stanice a adaptéry na napájanie, jeden Ethernet kábel pre pripojenie E4 do internetu a taktiež aj sprievodcu prvým spustením. Stanica je tvorená z bieleho a sivého plastu a má valcovitý tvar. Na

zadnej časti sú umiestnené dva Fast Ethernet porty a zosudu aj konektor pre nabíjanie a resetovacie tlačidlo. Rozmery jedného satelitu sú 190,5 x 90,7 x 90,7 mm. Vďaka neutrálnemu ladeniu skrinky sa hodí do väčšiny priestorov.

O administráciu systému sa stará aplikácia Deco dostupná pre Android a iOS. Tá umožňuje aj vzdialené ovládanie a monitorovanie siete. Prvotná inštalácia je naozaj jednoduchá, o väčšinu nastavení sa postará samotná aplikácia. E4 môže operovať buď v režime router, alebo prístupový bod.

Vytvoriť môžete efektívne až 4 WiFi siete, z toho jednu host'ovskú a jednu súkromnú, každú na pásme 2,4 a 5 GHz. Na pásme 2,4 GHz môžete dosiahnuť maximálnu prenosovú rýchlosť až 300 Mbps, zatiaľ čo na 5 GHz pásme až 867 Mbps. Trochu na škodu je použitie len Fast Ethernetu, kde ste na pevnom pripojení limitovaní na 100 Mbps.

Pásmo možno rozdeliť na 2 osobitné SSID alebo vytvoriť jedno SSID a nechať zariadenie vybrať to lepšie. Aplikácia Deco

zobrazí pre každú zo sietí (ak by ste ich mali viac) aktívne pripojených používateľov, ktorým môžete v prípade potreby zablokovať prístup. Pre jednoduché pripojenie ďalších používateľov možno využiť aj WPS. E4 poskytuje podrobnú štatistiku o počte používateľov v sieti pre každý kalendárny deň v mesiaci, rovnako ako aj o ich dennom prenose dát.

E4 disponuje technológiou Fast Roaming, ktorá umožní užívateľovi prechádzať medzi pokrytím z jedného satelitu do druhého bez straty signálu alebo potreby sa pripojuvať do rovnakej siete pomocou iného SSID.

Môžem konštatovať, že prepínanie sietí funguje veľmi plynulo. Ak by bol signál v nejakej miestnosti hluchý, jednoducho stačí dokúpiť ďalšiu stanicu a rozšíriť sieť.

Na vrchu každej stanice je umiestnená aj notifikačná LED dióda o stave siete. Rovnako ako na modeli M4, aj tu by sa hodil USB konektor pre pripojenie tlačiarne alebo externého HDD do siete.

Záverečné hodnotenie

Deco E4 zaujme hneď na prvý pohľad svojou myšlienkou modulov. Pre tento druh systému nebude problém pokryť signálom veľký dom s tehlovými stenami, rovnako ako ani malú, poprípade strednú firmu. Cena cca 35 eur za modul je ozaaj adekvátna, hlavne vďaka tomu, že aj jeden modul dokáže pokryť značné územie. Trocha zamrzí absencia 1 Gbps Ethernet portov a USB portov na jednotlivých stanicách.

Lukáš Batora

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena/výkon	- bez 1 Gbps
+ pokrytie signálom	- Ethernet portov
+ aplikácia Deco	- bez USB portov
+ neutrálny dizajn	
+ host'ovská sieť	

HODNOTENIE:



1MORE Stylish True Wireless In-Ear Headphones-I

DIZAJNOVÉ BLUETOOTH ŠPUNTY SO ŠIROKÝM VYUŽITÍM



Značka 1MORE, ktorá sa špecializuje na slúchadlá, nie je v našich končinách zatiaľ veľmi známa. Jej portfólio zahŕňa drôtové a bezdrôtové in-ear slúchadlá, slúchadlá a drôtové over-ear slúchadlá. Značka vznikla s ideou, že poslucháči hudby si zaslúžia počuť interpreta presne tak, ako si umelec želá, aby bola jeho hudba počúvaná, a milovníci hudby si zaslúžia „počuť viac“. Vystupovanie tejto značky na trhu vzbudzuje dojem, že ide o prémiovú značku, ktorá má však dostupnú cenovku. V redakcii sme tentokrát testovali model 1MORE Stylish True Wireless In-Ear Headphones-I.

Obal a jeho obsah

Slúchadlá prichádzajú v nádhornej krabičke z prémiového papiera. Po odklopení magnetického viečka škatule

sme boli veľmi milo prekvapení z dôslednosti a efektívnosti balenia. Viečko je ozdobené sketchovými kresbami a samotné vnútro krabice sa zase drží minimalistického designu s čo najlepším využitím priestoru.

Balenie obsahuje pár bezdrôtových slúchadiel, oválne nabíjacie puzdro na slúchadlá, nabíjací kábel typu micro USB-A, 6 párov nastavcov do uší (tri so stabilizačným oblúčikom, tri bez neho), štýlové gumové vrecúško na zabalenie slúchadiel v nabíjacom puzdre a na všetko príslušenstvo, produktovú dokumentáciu a nálepku.

Pousmiali sme sa nad milým detailom – na spomínanom vrecúšku je okrem loga spoločnosti 1MORE z druhej strany namaľovaný malý macko. Musíme

konštatovať, že balenie je na najvyššej možnej úrovni, na akú sme zvyknutí z vysoko prémiových produktov.

Prvé dojmy a spracovanie

Vypracovanie slúchadiel je na vysokej úrovni. Ich telo tvorí pevná plastová základňa s kovovým vonkajškom. Správne nasadenie nastavcov do uší nebude nikdy problémom, pretože na tele slúchadiel je umiestnený malý výstupok, ktorý usmerňuje správne nasadenie nastavcov a stabilizuje ich.

Na tele sú tiež umiestnené kontakty na nabíjanie a malé multifunkčné tlačidlo. Nabíjacie puzdro je vyrobené z plastu, ktorý je príjemný na dotyk, avšak ako celok puzdro nepôsobí príliš robustne. Slúchadlá sú v ňom uchytené magneticky,



čo zabezpečuje, že vždy majú kontakt s batériou puzdra, čiže sa nabíjajú. Batéria puzdra sa nabíja cez micro USB port.

Používanie

Slúchadlá sú vybavené čipsetom Qualcomm s technológiou Bluetooth 5, čo sľubuje stabilné pripojenie s dobrým dátovým prenosom, a navyše podporuje technológie aptX a AAC, a na mieru vyvíjanou LDS anténkou. Spárovanie s telefónom je rýchle a bezproblémové. Každé slúchadlo obsahuje 55mAh akumulátor. Na plné nabitie vydržia tieto slúchadlá hrať okolo 5 hodín pri hlasitosti na úrovni približne 75%, pričom v prípade

vybitia sa za asi 20 minút nabijú tak, že zvládnu zhruba dve hodinky používania. Batéria prenosného puzdra má kapacitu 410mAh, doplna dokáže slúchadlá nabiť maximálne trikrát. Nabíjanie puzdra trvá niečo menej ako dve hodiny.

Výrobca, žiaľ, použil len ochranu proti potu, certifikát vodeodolnosti pri tomto produkte nenájdeme. Vynikajúcou vlastnosťou slúchadiel však je, že je možné ich používať oddelene, nie naraz – ako handsfree k telefónu máme možnosť pripojiť obe slúchadlá, prípadne len jedno, zatiaľ čo druhé sa nabíja v puzdre. Počas používania handsfree bola kvalita hovoru dobrá, použitá technológia ENC



(Environmental Noise Cancellation) spolu s dobrým mikrofónom zabezpečili, že osoba na druhej strane hovoru sa nest'azovala na zlú hlasovú kvalitu. Aj po hodinách používania môžeme konštatovať, že slúchadlá sú pohodlné a v uchu sú dobre fixované. Hudobný prejav slúchadiel nás milo prekvapil. Je orientovaný skôr na basy, avšak zvukový prejav je pekný vo všetkých hudobných štýloch, pričom nás potešilo, že množstvo detailov a tichších stôp v nahrávkach bolo tiež pekne počuť. Ani pri maximálnej hlasitosti sme si nevšimli žiaden šum a skreslenie. Za podobnú cenu sa na trhu síce dajú nájsť aj slúchadlá, ktoré znejú ešte trochu lepšie, ale neponúkajú niektoré prvky, ktoré majú tieto slúchadlá, a navyše väčšina poslucháčov by potrebovala veľmi sústredené počúvanie na to, aby si rozdiely v kvalite zvuku vôbec všimli.

Zhrnutie

1MORE Stylish True Wireless In-Ear Headphones-I sú štýlové, kvalitne spracované a pekne znejúce slúchadlá, ktoré sa dajú použiť ako pár, tak aj ako jedno slúchadlo.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: 1MORE
Cena s DPH: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ spracovanie
+ zvukový prejav
+ pohodlie pri nosení
- niekomu môže prekážať, že slúchadlá sú dosť nápadné, keď sú nasadené v ušiach

HODNOTENIE:



MSI GeForce GTX 1660 Super Gaming X

IDEÁLNA KÚPA V NIŽŠEJ STREDNEJ TRIEDE



Aj keď má GTX 1660 Super papierovo bližšie ku GTX 1660, rozdiel v počte aktívnych stream procesorov oproti 1660 Ti je len malý, čo karta doháňa vyššími frekvenciami. Kde ale 1660 Super uteká, je použitie nových pamätí GDDR6 až na 14GHz. Čo to ale urobí v konečnom dôsledku s výkonom?

Balenie

Balenie je na nižšiu strednú triedu štandardné, dá sa to zhodnotiť ako nutné minimum v tejto triede. V balení jednoducho nenájdete nič výnimočné, čo by zvyšovalo pridanú hodnotu tohto produktu.

Grafická karta

Samotná grafická karta je už ale pomerne zaujímavý kúsok hardvéru.

Nová generácia Gaming X je oproti grafickým kartám Pascal vybavená novou generáciou ventilátorov Torx 3.0.

Ďalej tu nájdeme pekné RGB LED podsvietenie, ktoré je možné ďalej nastavovať cez aplikáciu Mystic Light.

Karta je štandardne dvojslotová a osadená dvojicou ventilátorov so špeciálnym tvarom lopatiek, ktoré zabezpečujú vyšší prietok vzduchu a menší aerodynamický hluk oproti bežným ventilátorom.

Pasívna časť chladenia je tvorená pozdĺžnym rebrovaním s heatpipe. Backplate je kovový a pôsobí hodnotným dojmom, koniec má zahnutý a zväčšuje tak chladiacu plochu. Napájacia kaskáda je chladená jednoduchým spôsobom, čo v tomto prípade veľmi neprekáža,

keďže sa nejde o kartu s vysokým TDP. Svedčí o tom aj len jeden osempinový konektor prídavného napájania.

Čo sa konektivity týka, ide o štandard – na karte nájdeme tri Display Port konektory a jeden HDMI konektor.

Spracovanie karty je veľmi dobré a pôsobí precíznym dojmom.

Testy výkonu

Grafická karta bola testovaná na nasledujúcej zostave:

CPU: Intel Core i5 8600k @5,2 GHz

Chladienie: Scythe Mugen rev. B

MB: Asrock Z370 Extreme 4

RAM: 2x8GB Crucial Ballistix 3333MHz CL14-15-15-34@1T

PSU: Seasonic Focus+ Platinum 650W

CASE: Fractal Design Meshify C
OS: Windows 10 PRO
SSD: Samsung 960 EVO NVMe M.2 250GB
+ ADATA XPG SX8200 SSD 480 GB
Monitor: Dell S2716DG 27"
2k 144Hz G-Sync

Testovali sme v rozlíšení 1080p v maximálnej možnej kvalite, aby sme dostatočne preverili výkonové možnosti grafickej karty. Testované boli hry Far Cry 5, Shadow of Tomb Raider, Metro Exodus a Witcher 3.

Na testovanie slúžili vstavané benchmarky (hry Tomb Raider, Metro Exodus) a softvér MSI Afterburner (zvyšné hry).

Testovanie bolo vykonávané trikrát v každej hre a výsledky následne spriemerované, aby sme sa vyhli prípadným výsledkovým anomáliám.

Z výsledkov hier vyplýva (priložený graf), že grafická karta je vhodná a dostatočne výkonná na hranie najnovších titulov vo Full HD rozlíšení a s maximálnymi detailmi.

Prevádzkové vlastnosti a pretaktovanie

Teploty v plnej zát'aži sa po polhodine ustálili v zavretej skrinke na hodnote 69 stupňov, čo hodnotíme ako dobrý výsledok.

Otáčky ventilátorov boli na hodnote maximálne 1400. Hlučnosť karty



bola primeraná, bola počuť, ale len veľmi jemne, teda nič, čo by výrazným spôsobom užívateľa vyrušovalo. Pretaktovanie tejto karty bolo veľmi zaujímavé, pre jadro sa nám podarilo dosiahnuť až 2080MHz a pre pamäť až 15,5 GHz. Výkon karty stúpol v tomto prípade až o 9%, čo je veľmi dobrá hodnota.

Záverečné hodnotenie

Na testovanej karte sme nenašli v podstate žiadne mínusy. Teda až na jeden – len 6GB VRAM, čo môže byť do budúcnosti už limitujúcim faktorom. Veľmi dobre hodnotíme spracovanie, výkon, tichú prevádzku a veľmi dobrý potenciál pre pretaktovanie, ktorým je možné zvýšiť výkon karty o ďalších takmer 10%.

Grafická karta je ideálna pre rozlíšenie 1080p a funguje maximálne dobre. Možno zamrzí nepodpora technológie RTX – teda HW akcelerácia raytracingu, ale v tejto cenovej kategórii by aj tak nebola použiteľná vzhľadom na výkon.

Pokiaľ teda hľadáte grafickú kartu v cenovej hladine okolo 300 EUR, je toto ideálna voľba.

Viliam Valent



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena s DPH: 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ veľmi dobré spracovanie
+ veľmi tichá prevádzka
+ nízke teploty
- len 6GB VRAM

HODNOTENIE:



Motorola Moto G8 Plus

JE DOBRÝM NASLEDOVNÍKOM SVOJHO PREDCHODCU



Motorola Moto G8 Plus je novým prírastkom do skupiny smartfónov strednej triedy. Zákaznícky najatraktívnejšiu časť trhu ozvláštňuje presne tak, ako mu to ide najlepšie. Ponúka výbornú výdrž batérie, stereo reprodukciu zvuku a návykové Moto akcie. Čínska spoločnosť Lenovo pred niekoľkými rokmi odkúpila vyhasínajúcu hviezdu menom Motorola. Medzitým, čo trh so smartfónmi prevalcovalo množstvo iných značiek, tiež prevažne čínskeho pôvodu, sa Lenovo rozhodlo vrátiť lesk tejto legende. Po vydarených modeloch One, ktoré priniesli celú škálu naozaj veľmi slušných zariadení, tu máme nástupcu aj v „géčkovom“ rade. Aká teda je Motorola Moto G8 Plus?

Balenie

Začnem, už klasicky, balením. Telefón nájdete zabalený v šedej krabíčke, ktorá

ponúka strohý dizajn. Na vrchnej časti uvidíte logo Motorola s označením telefónu a po bokoch už typické nudné popisy, pričom na jednom sa nachádzajú „highlighty“ mobilného zariadenia. A to sú 48 MP fotoaparát, 117° širokouhlá kamera a stereo reproduktory. U iPhonov môžeme nájsť vytlačenú podobizeň telefónu na vrchnej časti krabice a Moto G8 Plus to má presne opačne. Teda telefón je znázornený na jej spodnej strane. Krabica sa skladá z dvoch do seba zapadajúcich častí. Nič výnimočné. Zaujímavé však je, že nezapadajú do seba tak úplne. Keď do seba vložíte obe časti, spodná „vanička“ zostane trčať asi pol centimetra. Mierne mi začalo mykať obočím. To nič, to bude len Jobsovský perfekcionizmus, ktorý ma po dlhoročnom používaní iPhonov príliš ovplyvnil. Prosím, nemajte ma za blázna, ktorý si zobral na paškál kritizovanie krabice od telefónu, len

som to pre úplnosť chcel spomenúť. Nechajme už krabíčku krabíčkou, aj tak napokon skončí len niekde v šuplíku, kde na ňu bude sadieť prach. Po jej otvorení ako prvé uvidíte telefón a pod ním v tvrdom papierovom obale hĺstku návodov a upozornení, ktoré si nikto nikdy neprečíta. Dáme ich bokom a už môžeme vidieť ihlu na otvorenie SIM zásuvky, 18W rýchlonabíjačku, dátový kábel s koncovkou USB-C a výrobcovia pridali aj transparentné puzdro. To ochráni váš telefón a zároveň aj dorovnáva vystupujúce objektívy fotoaparátu. Slúchadlá v balení nehľadajte.

Dizajn

Ešte pred nasadením pribaleného krytu si podme trochu nový smartfón poobzerat'. Motorola Moto G8 Plus prichádza v dvoch farebných vyhotoveniach: Cosmic Blue a Crystal Pink. Ja som, našťastie, dostal



na odskúšanie modrú verziu. Prevedenie telefónu je naozaj parádne a kozmická modrá pokrývajúca zadnú stenu tvorí krásny farebný preliv. Mne veľmi imponuje šikovné „skrytie“ recyklačných znakov a ostatných otravných nápisov, ktoré musí v európskej únii obsahovať každé elektronické zariadenie. Motorola sa s tým vysporiadala po svojom a nápis je vytlačený tak dômyselne, že ho vidno len pod určitým uhlom alebo pod dobrým svetlom. Na prvý pohľad je takmer neviditeľný. Dobrý dojem z dizajnu robia aj vertikálne usporiadané objektívy fotoaparátu. Samozrejme, nechýba ani čítačka odtlačkov prstov s logom Motorola, ktorú tiež môžeme nájsť na zadnej stene. Ak sa vám odomykanie pomocou odtlačku nepozdáva, môžete využiť aj odomykanie tvárou. To je trochu pomalšie, ale účel splní. Pravá strana telefónu obsahuje tlačidlá na ovládanie hlasitosti a vypínacie tlačidlo. V hornej nechýba 3,5 mm jack, ľavá skrýva zásuvku na dve nano SIM karty a spodok telefónu ovládlo, už neodmysliteľne, nabíjanie (USB-C), mikrofón a reproduktor. Druhý

reproduktor, ktorý dotvára stereo zvuk sa schováva v hornej časti displeja a pod ním je selfie fotoaparát.

Operačný systém

Po úspešnom „unboxing“ sa už môžeme pustiť do používania smartfónu. Je teda na čase absolvovať úvodné nastavenie, ktoré so sebou prináša Android vo verzii 9 s chutným prívlastkom Pie. Čo mne troška chýbalo, bolo migrovanie dát z predchádzajúceho zariadenia. Nemôžete tak spraviť plynulý prechod zo starého zariadenia a to ani ak ste používali Android. Telefón môžete nastaviť od píky alebo si pomôcť niektorou z aplikácií na sprostredkovanie prenosu údajov, napríklad CLONEit. Od úvodného nastavenia nás telefón plynule presmeruje a zoznámi s Moto akciami. Unikátnou a veľmi obľúbenou funkciou, ktorá je typická pre tieto smartfóny. Pokiaľ ich nepoznáte, tak si bude vyžadovať krátky čas, kým naštuduje ako tá-ktorá funguje a ako sa ovláda. Našťastie všetko je maximálne intuitívne a vymyslené tak,

aby vám zjednodušilo život. Ja som si vždy zamiloval otočenie telefónu dolu displejom na stôl, kedy sa automaticky aktivuje režim „Nerušit“. Praktické tiež môže byť otočenie rukou v zápästí, vtedy sa zasa aktivuje fotoaparát. Opakovaným otočením rukou potom prepínate medzi predným a zadným. Potrasením smartfónu sa aktivuje LED žiarovka, len si treba dávať pozor, aby vám neuletel telefón. Odolnosť voči poškodeniu vodou Motorola G8 Plus síce má, ale nárazu vzdornosť mu zatiaľ chýba. Aktivovanie tohto gesta si totiž vyžaduje celkom rázny švih. Moto akcií je naozaj dost a vy si môžete vybrať, ktorú chcete používať. Ku všetkému je podrobný návod a každá sa dá jednotlivito vypnúť, či zapnúť. Ďalším „zlepšovákom“ je Moto obrazovka. V tejto sekcii nájdete dve možnosti: Náhlad obrazovky a Vnímová obrazovka. Prvá menovaná umožňuje interakciu s oznámeniami pri vypnutom displeji. Perfektná funkcia, vďaka ktorej si môžete v rýchlosti prečítať oznámenia a nie je nutné pri tom ani odblokovať telefón. Vnímová obrazovka zabezpečí, že displej sa nevypne ani nestmaví, pokiaľ sa naň pozeráte. Naozaj šikovné. Okrem Moto fičúr výrobcovia neprznili operačný systém inými zásahmi, a tak sa tu nachádza vlastne čistý Android 9 Pie.

Displej

Ked' už vravím o obrazovke, poďme si aj tú trochu priblížiť. LCD displej používa technológiu IPS, resp. LTPS. Nie je to teda AMOLED, ale to je v tejto cenovej hladine skôr výnimka ako pravidlo. Má pekné farby a dobré pozorovacie uhly, ako sme dnes už zvyknutí. Displej v Moto G8 Plus sa natiahol o 0,1 palca oproti jeho predchodcovi. Má teda 6,3 palca s pomerom strán 19:9. Rozlíšenie je FullHD+ alebo presne 1080 x 2280 pixelov. Displeju, ako takému, nie je veľmi čo vyčítať. Je to celkom priemerný displej telefónov strednej triedy a určite ničím neurazí, no zopár nedostatkov sa nájde.



Čitateľnosť na priamom slnku je trochu horšia a z času na čas neposlúcha aj automatický jas. Nemá funkciu always-on a žiaľ ani notifikačnú diódu, ale kompenzuje to po svojom. Displej môžete rozsvietiť poklepaním prsta po obrazovke alebo tak, že nad ním zamávate.

Batéria

Oproti „gé sedmičke“ Motorola G8 Plus pribrala aj na hrúbke. Telefón sa zväčšil na 8,9 mm. Treba počítať s tým, že ak dorovnáte vyčnievajúce objektívy krytom, telefón už bude mať 10 mm.

Pri váhe necelých 190 gramov sa tak z neho stáva celkom slušný medveď. Ale pri tejto uhlopriečke nie je čo vyčítať. A hlavne, má to jeden pragmatický dôvod. Kapacita batérie vzrástla na 4000 mAh. Výdrž sa dá tak úplne poľahky ustáliť na dvoch dňoch. Samozrejme, za predpokladu, že ste bežný používateľ. Počas naozaj intenzívneho používania sa mi ho podarilo vybiť aj za deň. Tak či onak, problém s nedostatkom šťavy mať nebudete. Vďaka pribalenému rýchlo nabíjaciemu adaptéru, ktorý má výkon 18W, nabijete telefón už za pár desiatok minút.

Reprodukory

Masívna batéria vám bude vyhovovať aj ak ste mobilný hráč. Pri hraní PUBG tak nebudete musieť byť nonstop zavesený na nabíjačke a slušných zopár hodín hrania telefón naozaj znesie. A nie len pri hraní, ale aj pozeraní videí či seriálov, určite oceníte prítomnosť stereo reproduktorov s Dolby Atmos. Tie hrajú naozaj obstojne a je fajn, že ich Motorola v tejto cene ponúka. Kvalita zvuku je ľahko nadpriemerná a reproduktory sú aj dosť hlasité. Konštrukčne sú vyriešené tak, ako aj u mnohých iných smartfónov. Jeden sa nachádza v spodnej



stene napravo od nabíjacieho konektora a ľavý je zasa nad prednou kamerou. Občas sa teda môže stať, že pri držaní telefónu v horizontálnej polohe sa vám podarí ten spodný upchať rukou. Tieto „problémy“ sa dajú poľahky vyriešiť tak, že využijete prítomnosť 3,5 mm jacku a do telefónu pripojíte slúchadlá.

Fotoaparát

Ďalším dobrým bodom, po veľmi dobrej batérii a stereo reproduktoroch, je fotoaparát využívajúci technológiu Quad Pixel. Ten si poradí prekvapivo dobre aj v horších svetelných podmienkach a vďaka dobre spracovanému manuálnemu režimu a možnosti fotiť do RAW formátu posluží aj pokročilejším fotografom.

Na zadnej strane telefónu nájdeme celkom štyri okrúhle súčasti fotoaparátu. Usporiadané sú od vrchu, od najväčšieho po najmenší. Najväčšia je širokouhlá kamera, ktorá má rozsah 117° a dá sa využiť len pri natáčaní videa, čo je

obrovská škoda. Pod ňou je umiestnený hlavný 48 MP senzor. Môžete si vybrať, či budete fotiť v pomere 4:3 (12 MPX), 16:9 (8 MPX) alebo 19:9 (7,6 MPX). Pod hlavnou kamerou je 5 megapixelový hĺbkový senzor alebo „bokeh fotoaparát“, ktorý rozmazáva pozadie najmä pri portrétach. Pod ním sa skrýva už len laserový autofocus a prísvetlovacia LED dióda.

Oba fotoaparáty (predný aj zadný) majú dosť veľké problémy s dynamickým kontrastom. Teda, ak sú na fotografovanej scéne svetlejšie aj tmavšie body, senzor má problémy pri ich vykresľovaní. Bledšie časti sú často prepálené a tie tmavé sú až príliš tmavé. Do určitej miery sa to dá vykompenzovať prípadnou postprodukciou alebo tým, že sa pohráte s manuálnymi hodnotami. Najviac tento problém postihuje širokouhlú kameru, ktorá má pri horších svetelných podmienkach výrazné problémy s kontrastom. Predný fotoaparát tieto problémy taktiež





neobchádzajú a hoci má 25 MPX, výraznú kvalitu od neho nečakajte. Samozrejme občasné „selfičko“ pri dobrom počasí mu nebude robiť problém. Prostredie fotoaparátu je prehľadné a raz-dva si nastavíte, čo potrebujete. Sám od seba tiež ponúka prepnutie do rôznych režimov podľa expozície.

Ak zaznamená nočné fotenie, sám vám ponúkne použitie nočného režimu. Tieto hlásenia sa dajú pokojne aj ignorovať, takže sa nemusíte báť, že sa vám bude niečo samé prepínať alebo nastavovať. Zadný fotoaparát exceluje v portrétových fotografiách a nezahanbí sa ani pri makre. Vďaka pomocnému senzoru robí pekný bokeh a opäť, ak sa pohráte s manuálnym nastavením, dokážete vykúzliť prekvapivo pekné zábery.

Výkon

Motorola G8 Plus sa o krôčik zlepšila aj vo výkone. Do nového modelu prináša nový typ procesora Snapdragon 665.



Grafický výkon má na starosti čip Adreno 610. Spolu ale dávajú do kopy len priemerné výsledky a nečakajte od nich zázraky. Z času na čas sa to odrazí aj na bežnom používaní, kedy bývajú zreteľné pomalšie reakcie.

V benchmarku Antutu dosiahla Motorola Moto G8 Plus 165 525 bodov. V PUBG sa mi grafické nastavenie automaticky ustáľilo na LOW. Vo svojej triede nijako nevyniká výkonnými komponentami, ale na bežné používanie je to celkom postačujúce.

Zahráte si na ňom bez problémov aj najnovšie hry ako Call of Duty či spomenuté PUBG, no budete sa musieť uspokojiť s nižším nastavením.

Záverečné hodnotenie

Motorola Moto G8 Plus je vydareným kúskom v strednej triede, ktorý sa snaží predierať konkurenciou hlavne dobrým fotoaparátom, výbornou výdržou na

jedno nabitie, odolnosťou voči poliatiu a unikátnymi Moto akciami. Nepoteší neposlúchajúci automatický jas displeja a jeho horšia čitateľnosť na priamom slnku. Objektív občas nezvládajú dynamický kontrast, ale aj napriek tomu je to dobrý nasledovník svojho predchodcu a prekonáva ho v každom ohľade. Má pár nedostatkov, ktoré by vás mohli odradiť od jeho kúpy, ale tých pozitív má naozaj viac.

Martin Rácz



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Motorola Cena s DPH: 240€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + výdrž batérie
- + rýchle nabíjanie
- + prekvapivo dobre fotí
- + Moto akcie
- občas neposlúchajúci automatický jas
- slabšia predná kamera

HODNOTENIE:



Aorus Liquid Cooler 360

NIELN FUNKČNÝ, NO DIZAJNOM NA ÚPLNE INEJ ÚROVNI



Spoločnosť Gigabyte a ich prémiovú značku už určite ako čitatelia Gamesite.sk a Generation magazínu určite poznáte. Spod krídel tejto firmy v posledných rokoch vychádzajú veľmi zaujímavé produkty, ktoré už dávno nie sú obmedzené len na matičné dosky, grafické karty či notebooky. Len za posledných pár rokov do portfólia značiek Gigabyte a Aorus pribudli výkonné RAM-ky, SSD disky, monitory, skrinky a množstvo ďalších komponentov či produktov. Doposiaľ sme si testované produkty iba pochvalovali, no pri takom rozširovaní ponuky skôr či neskôr hrozí, že nejaký výrobok nesplní očakávania alebo rovno sklame. Preto som bol mierne skeptický, keď som zistil, že Aorus po novom ponúkne aj vodné chladenie, ktoré navyše plánuje posunúť možnosti prispôsobenia na ďalšiu úroveň oproti tomu, čo je bežne dostupné. Obstál teda AIO chladič Aorus Liquid Cooler 360 v testoch a

trafil sa dizajnom do očakávaní, alebo ide o produkt, nad ktorým sa neoplatí ani mávnuť rukou? To sa, samozrejme, dočítate v nasledujúcich riadkoch.

Či už ide o bežný procesor, výkonnejší kúsok určený na hranie, či pretaktované mnohojadrové monštrum, pri každom jednom procesore je najväčším strašiakom teplo. Procesory sú stále výkonnejšie a výkonnejšie, ponúkajú stále väčšie takty a vyšší počet jadier, a hoci sa neustále posúva dopredu aj ich architektúra a zvyšuje ich účinnosť, dokážu aj tie najmodernejšie kúsky dosahovať naozaj úctyhodné (či strachuhodné) teploty. A preto sa neustále dopredu posúvajú aj možnosti chladenia. Aby výkonné procesory vydržali čo najdlhšie, je odporúčané držať ich prevádzkovú teplotu aj v tých najextrémnejších situáciách pod hranicou 70 stupňov. No pri tých naozaj extrémnych modeloch

už často nestačia ani tie najväčšie vzdušné chladiče a vtedy do hry vstupuje vodné chladenie. Niekedy treba naozaj zakázkové vodné chladenie, kde sú chladič, pumpa, rezervoár chladiacej tekutiny a radiátory separátne a dajú sa kedykoľvek vymeniť, či vylepšiť. No existujú aj takzvané AIO (All-In-One) chladiče, ktoré spájajú to najlepšie zo sveta vodného chladenia s jednoduchosťou údržby a inštalácie vzdušného chladenia.

Obal a jeho obsah

Gigabyte a Aorus majú už overený dizajn založený na kombinácii čiernej a oranžovej a Liquid Cooler 360 nevykračuje z radu. Na krabici sa nachádza verné zobrazenie samotného chladiča a dostatok informácií, ktorý zaujme aj náročnejších zákazníkov bez toho, aby odradil menej skúsené osoby. To najdôležitejšie sa však, ako vždy, ukrýva vnútri. V bezpečne vyzerajúcej



kolíske z mäkkej peny sa nachádza všetko, čo tento chladíč potrebuje, ako na fungovanie, tak na inštaláciu. Trojica RGB ventilátorov, 360 mm radiátor prepojený s chladiacou hlavou kombinovanou s pumpou, brožúrka, hardvér na pripevnenie chladíča nielen na Intel procesory, ale aj na kúsky od AMD, a čo ma vcelku potešilo, aj 4g tuba s chladiacou pastou.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vytiahnutí všetkých súčiastok z balenia ma hneď potešilo a mierne prekvapilo viacero vecí. Prvou potešujúcou správou bolo, že hadice medzi radiátorom a hlavou chladienia sú obalené textilnou mriežkou, ktorá im dodáva prémiový vzhľad, aký čistá guma nikdy nedosiahne. Druhé potešenie poskytlo riešenie napájania a ovládania pumpy a ventilátorov. To je riešené vcelku veľkým počtom káblikov vychádzajúcich z hlavy chladíča, no vychádzajú z jedného miesta, takže upratať ich je oveľa jednoduchšie, ako pri iných chladíčoch, kde jeden káblik vedie z ľavej, druhý z vrchnej a tretí z úplne opačnej strany. Hlava chladienia na Aorus Liquid Cooler 360 je prekvapivo vysoká, no jej dimenzie dávajú po zapojení zmysel. Navyše, je stále oveľa nižšia ako aj tie najmenej výkonné vzdušné chladíče, takže s kompatibilitou v rôznych skrinkách by naozaj nemal byť problém. Trojica dodávaných ventilátorov sa môže pochváliť ARGB prevedením, čo znamená naozaj veľkú voľnosť po stránke prispôsobovania RGB podsvietenia presne svojim túžbam a potrebám a ich parametre – maximálne 2500 RPM, 59.25 CFM a 70-tisíc hodinová životnosť ich radia medzi tie kvalitnejšie modely. Fajnsmekrov tiež poteší, že použitá pumpa je osvedčený a obľúbený model Asetek Gen6.

Inštalácia

Majiteľov s Intel procesormi určite poteší predinštalovaný úchyt na túto



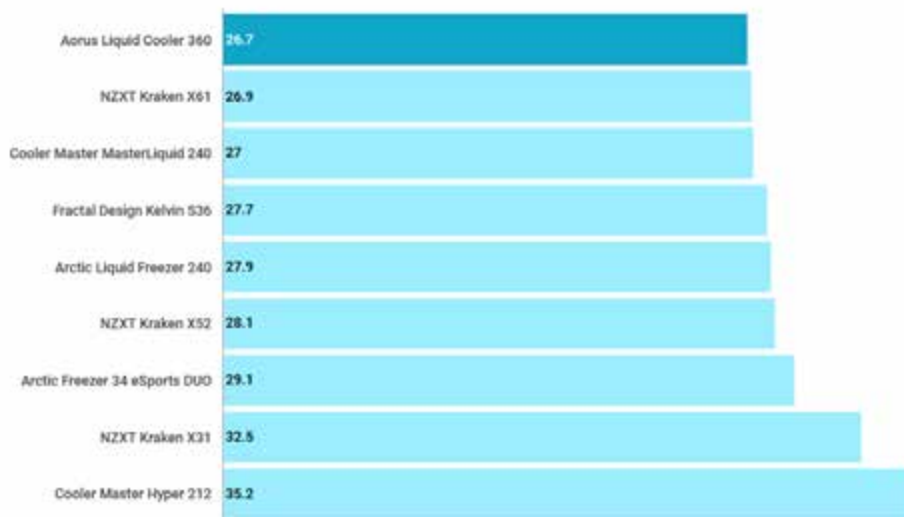
platformu, ktorý ušetrí jeden krok. Ani majitelia počítačov s AMD procesormi ale nemusia zúfať, pretože výmena úchyty je naozaj jednoduchá a nezaberie viac ako pár sekúnd. Aorus myslel po stránke kompatibility naozaj vo všetkých, takže priamo po vybalení zvládne Liquid Cooler 360 chladit' Intel 2066, 2011-3, 1366, 115x a AMD AM4. Niekoľko možno poteší aj možnosť objednať si TR4 a TRX40 adaptér, no osobne by som ho asi, minimálne skrz veľkosť hlavy chladíča neodporúčal používať s Threadripper procesormi. Inštalácia je naozaj jednoduchá, keďže spočíva len v správnom točení skrutkovačom. Pokiaľ ste už niekedy do svojej skrinky umiestňovali ventilátor a/alebo inštalovali bežný chladíč, budete pri tomto chladíči v pohode. Pre tých, ktorí by náhodou nevedeli ako napredovať, ponúka Aorus vcelku prehľadný návod. Celá inštalácia mi zabrala možno desať minút, a to aj s prestávkou na kávu, no pri osádzaní tohoto modelu som si uvedomil jednu dôležitú vec. Ako už meno tohoto chladíča napovedá, ide o riešenie s 360 mm radiátorom. Takže si musíte dať naozaj

veľký pozor pred kúpou a overiť si, že sa do vašej skrinky takto rozmerný radiátor zmestí. Aorus však našťastie ponúka aj 240 a 280 mm verzie, ktoré sú na tom po stránke kompatibility so skrinkami už lepšie. Na začiatku recenzie som spomenul viacero prepojujúcich káblov a tie bude možno pre záujemcov dobré spomenúť. Z pumpy vychádzajú celkom štyri káble, ktoré sú zakončené dohromady ôsmimi konektormi. Ten najhlavnejší je SATA kábel, určený na napájanie nielen pumpy, ale aj ventilátorov. Druhý je USB 2.0, vďaka ktorému je možné pumpu a podsvietenie ventilátorov ovládať. A 2 x trojica koncoviek je určená na napájanie ventilátorov a ich ovládanie. Hoci sa počet káblov a konektorov môže zdať naozaj veľký, ide o prekvapivo čisté riešenie, ktoré je jednoduché ukryť.

Softvér a ovládanie

Pri Aorus produktoch si už mohli majitelia navyknúť na pár aplikácií, vďaka ktorým ich je možné monitorovať, prispôbovať a inak kontrolovať. Pre správne fungovanie Aorus Liquid Cooler 360 chladienia je nutná dvojica aplikácií, Aorus Engine a RGB Fusion 2.0. Na stránkach produktu sú dokonca spomenuté aj minimálne verzie týchto programov, čo sú verzia 1.78 pri Aorus Engine a RGB Fusion 2.0 verzia B19.1030.1. Osobne sa nerád zahrávam so šťastenou, takže som oba programy nainštaloval ešte pred osadením chladíča, no v základných nastaveniach, hoci bez možnosti ovládania a prispôbovania by mal fungovať aj bez nich. Práve prispôbenie je však niečo, v čom je tento chladíč od Aorusu na vyššej úrovni oproti konkurencii. Pár rokov dozadu som sa takmer roztekal nadšením nad krásou, akú so svojimi

Teploty v kľude (merané v °C, menej je lepšie)



novými Kraken chladičmi ponúka spoločnosť NZXT. Nekonečné zrkadlo s RGB LED podsvietením zaujalo každého, kto mal možnosť vidieť tieto chladiče. No Aorus Liquid Cooler 360 neponúka iba zrkadlo s nemenným logom spoločnosti. Celá hlava chladiča je jeden LCD displej, ktorý je možné prepnúť do rôznych módov zobrazujúcich napríklad takt procesora, vyt'aženie alebo jeho teploty.

Alebo je dokonca možné na ňom jednoducho zmeniť obraz na čokol'vek, čo si majiteľ'ove srdce zažiada. Zobrazovanie je síce obmedzené iba na .bmp obrázky, takže žiadne pohyblivé videá, alebo GIFy si na ňom majitelia neprehrajú, no osobne mi úplne stačí aj možnosť zobrazit' si na chladiči napríklad logo obľúbeného klanu, spoločnosti, či, ehm, ehm, iné zábavné veci, ktoré si viete určite sami domyslieť. Nahrávanie obrázkov je naozaj jednoduché, hoci zaberie pár desiatok sekúnd. No ako môžete vidieť na fotkách, výsledky za to definitívne stoja.

Testovanie a namerané hodnoty

Aorus Liquid Cooler 360 bol otestovaný s procesorom Intel Core i5-9600K, ako pri bežnom takte, tak aj po pretaktovaní na 5 GHz. Teplota okolia sa pohybovala od 21 do 23 stupňov Celzia a vyt'ažovaná bola aj grafická karta, aby došlo ku zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty pri náročných hrách alebo používaní profesionálnych programov.

Na testovanie boli použité programy Furmark, Aida64, HeavyLoad, 3DMark a Prime95 a výsledky v grafe nižšie sú ich priemerom.

Teploty pod záťažou (merané v °C, menej je lepšie)



Hlučnosť pod záťažou (merané v dB, menej je lepšie)



Zhrnutie testovania a úvaha na tému ceny

Pod rukami mi prešlo už veľa chladičov. Od tých najmenších vzduchom chladiacich modelov, ktorými by som si trúfal chladiť len výkonovo poddimenzované procesory, cez vzdušné kúsky ponúkajúce skvelý pomer cena/výkon, či AIO s radiátormi o rozmeroch 120, 240, ale aj 360 mm. Aorus Liquid Cooler 360 naozaj príjemne potešil, zvládol schladit' to, čo bolo treba schladit', a to s vcelku veľkým náskokom oproti konkurenčným riešeniam. Jediným problémom, ktorý na tomto chladiči vidím je jeho cena, ktorá sa momentálne pohybuje okolo 220 eur za 360 mm verziu, 190 za 280 mm a 180 pri 240 mm. Suma 200 eur je už naozaj blízko zakázkovým riešeniam, ktoré síce neponúknu všetku funkcionálnosť ako Aorus Liquid Cooler,

no trúfam si povedať, že ich životnosť a výkon bude o niečo lepší. Našťastie, pri 360 modeli cena nie je až taká horibilná a existujú aj drahšie AIO riešenia, ktoré pritom neponúkajú taký premyslený dizajn (ehm, ehm - 260 eur za ROG RYUJIN 360), no pri 280 a 240 modeloch mi príde mierne premrštená. Samozrejme, táto recenzia nie je na menších bratov 360-ky, no treba na to myslieť a pokiaľ vaša skrinka nepodporuje 360 mm radiátory, no páči sa vám dizajn od Aorusu, bude lepšie asi chvíľu počkať s kúpou a zistiť, či tieto ceny neklesnú.

Zhrnutie

Pokiaľ vás trápi viac dizajn a jednoduchosť používania, ako peniaze, potom nie je pri Aorus Liquid Cooler 360 o čom premýšľať. Pre najnovšie a najvýkonnejšie Intel aj AMD procesory je jeho schopnosť chladiť naozaj skvelou správou, možnosti prispôsobenia sú naozaj rozsiahle a RGB LED ventilátory v balení zapadnú do každej skrinky. Len treba dúfať, že časom klesnú ceny jeho menších bratov, ktoré by sa skvelo vynímali v menej výkonných a menších skrinkách.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte Cena s DPH: 220€

PLUSY A MÍNUSY:

- + schopnosti chladenia
- + najnovšia Asetek Gen6 pumpa
- + dizajn pumpy aj ventilátorov
- mierne vyššia cena

HODNOTENIE:



Steelseries Sensei Ten

ĎALŠÍ SKVELÝ POČIN OD STEELSERIES



Každý pravdepodobne pozná spoločnosť Steelseries, ktorá je známa výrobou periférií k počítaču. To jej ide veľmi dobre, pretože jej produkty sa spravidla radia k vysokej triede preferujúcej kvalitu pred nízkou cenou. Steelseries vyrába prevažne profesionálne herné periférie, ktoré obvykle disponujú najnovšími a najmodernejšími technológiami. To si ukážeme aj v recenzii na hernú myš Sensei Ten.

Balenie

Firma Steelseries je ikonická svojím logom a oranžovou farbou, ktorú u nich môžete vidieť takmer všade. Balenie prišlo v bielo-oranžovej kombinácii s obrázkom myši a stručnými špecifikáciami a popisom výrobku na bokoch škatule. V krabici som našiel iba myš s používateľskou príručkou. Jednoducho to ničím neurazí, no ani nepoteší.

Spracovanie a dizajn

Čo sa týka spracovania produktu, musím Steelseries pochváliť. Už pri prvom chytení myši do ruky som cítil, že nedržím nič lacné a obyčajné. Jednoducho ide o solídny kus hardvéru. Výrobcovia pritom využili tvrdený plast, ktorý je matný a na dotyk možno trochu viac

šmykľavý, ako by som čakal, to však nie je nič, čo by vám mohlo prekážať, pretože prirodzene držíte myš v ruke tak, aby sa vám nemohla šmykať, a pohyb ňou je veľmi príjemný.

Sensei Ten je po dizajnovej stránke jednoduchá a elegantná myš, ktorá má dva osvietené prvky. Tými sú koliesko a zadná časť, na ktorú si ukladáte dlaň. Farba podsvietenia je pritom individuálne nastaviteľná pre oba prvky. Pri koliesku je aj tlačidlo nastavenia DPI, po bokoch myši sa na oboch stranách nachádza dvojica nastaviteľných tlačidiel, pričom na ľavej časti je na konci japonský znak Ten, ktorý znamená nebo, oblohu.

Používanie a softvér

Po napojení myši som ostal príjemne prekvapený. Jednoduchosť a elegancia, ktorá vyžarovala z jej dizajnu, bola viditeľná aj pri jej používaní. Príjemné pohyby, presný snímač, ľahkosť a pohodlnosť pri stláčaní tlačidiel a krútení kolieskom, týmto všetkým Sensei Ten disponuje. Určená je pritom pre pravákov aj ľavákov, keďže je dokonale symetrická. Senzor Truemove Pro odvádza dokonalú prácu a presnosť na všetkých povrchoch. Údajne je najpresnejší na trhu. Zrýchlenie 50G, celkovo až 18 000 CPI a 450 IPS toto tvrdenie len dokazuje. Nízka



hmotnosť len 91,2 gramov, Tilt-tracking (funkcia pre snímanie aj v naklonenej polohe) a životnosť až 60 miliónov stlačení sú len ďalšie plusové funkcie.

Steelseries ponúka k produktu aj stiahnuteľný softvér Steelseries Engine 3, ktorý vám umožňuje všelijaké možné nastavenia od zrýchlenia a spomalenia cez Angle-Snapping (zrovnávanie kurzoru pre presnejší pohyb) až po rýchlosť odosielania údajov (tzv. polling rate).

Záverečné hodnotenie

Steelseries Sensei Ten je dokonalá herná myš určená na e-sport a profesionálne hranie, na ktorú sa nemôžem v žiadnom ohľade sťažovať. Dokonca mi ani nechýba možnosť nastavenia hmotnosti s pomocou závaží, pretože je dokonale vyvážená. Perfektný senzor, elegantný dizajn a príjemné používanie. S tým všetkým sa spoločnosť Steelseries zместila do ceny približne 70 eur, čo nie je na takúto perifériu vôbec veľa. Mne neostáva nič iné, ako Senseia vrelo odporučiť.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Steelseries Cena s DPH: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn - nič
+ materiál (celkovo)
+ cena
+ podsvietenie
+ používanie

HODNOTENIE:



MSI Modern 14 A10M

(TAKMER) NAJNOVŠIA GENERÁCIA VÝKONU A MOBILITY



Lahké, výkonné a schopné prežiť na batérii aj 10 hodín. Také sú najobľúbenejšie notebooky ultramobilných ľudí a sám sa musím priznať, že v kombinácii s domácim herným počítačom alebo konzolou sú veľkým lákadlom aj pre mňa. Na trhu už dlhé roky panuje ostrá rivalita medzi viacerými spoločnosťami, ktoré však majú v mnohých veciach jedného spoločného menovateľa. Tým sú procesory značky Intel, a hoci by som rád videl viacjadrové Ryzeny vo väčšom počte zariadení, nemôžem Intelu a jeho procesorom uprieť naozaj dobrý pomer medzi výkonom a nízkou spotrebou energie. Do redakcie nám takto koncom roka zavítal notebook s názvom MSI Modern 14 A10M, jeden z prvých kusov s Intel procesorom 10. generácie a ja som sa ochotne pustil do jeho testovania. A to nielen doma či v práci, ale poriadne som ho prevetral aj na cestách.

Prvá vec, ktorá mi pri MSI Modern 14 A10M udrela do očí, je jeho vzhľad, ktorý akoby z oka vypadol modelu MSI PS42 Modern. Po krátkom porovnávaní fotiek na internete so zariadením predomnou sa moje podozrenia potvrdili, čo však neznamená nič negatívne. Začiatkom tohto roka bol predstavený model PS42 veľmi podareným kusom, ktorému sa toho dalo vytknúť len málo, hoci sa, samozrejme, vždy niečo nájde. Čím je teda nový Modern 14 A10M zaujímavý? Podarilo sa mu vyvarovať chybám svojho predchodcu?

Hurá na cesty

A10M sa drží dizajnového jazyka nastaveného predošlými Modern notebookmi, čiže ide o jednoduchý dizajn tmavšej striebornej farby bez akejkoľvek extravagantnosti či použitia

exotických materiálov. To, samozrejme, neznamená, že by sa naň nedalo pozerieť. Výzorom ide o naozaj moderné (ako už jeho meno napovedá) zariadenie. Celokovové prevedenie šasi iba umocňuje dobrý pocit pri uchopení do rúk.

Vďaka použitiu ľahkých zliatin kovov sa tiež dizajnérom z MSI podarilo udržať hmotnosť notebooku pod 1,2 kg, čo je pri 14-palcovom zariadení určenom najmä pre ľudí na cestách naozaj príjemné. Vďaka zakomponovaniu 50 Wh batérie a obrazovky s rozlíšením 1080P si ubudú A10M notebooky výdrž batérie až na 10 hodín. To som, samozrejme, aj neskôr otestoval, a sám som bol prekvapený z toho, ako sporadicky musím siahnuť po priloženej 65 W nabíjačke. Takmer okamžite po prvotnom vybalení a naštartovaní notebooku ma privítala

3DMark Firestrike Normal



Teploty a hlučnosť (merané v °C a dB, menej je lepšie)



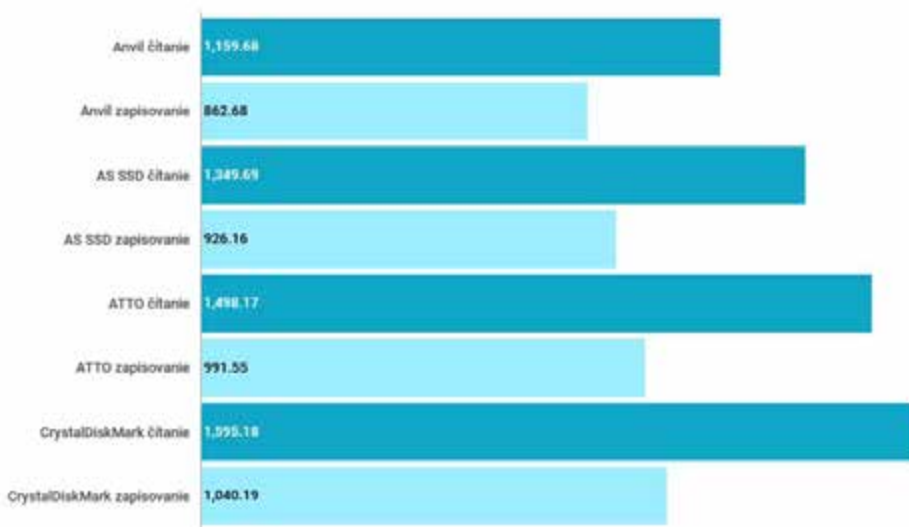
veľmi dobre vyzerajúca obrazovka a podsvietená klávesnica. Tá síce stále používa mierne divný typ písma s trochu odlišným rozložením, no jej používanie som si takmer okamžite zamiloval. Pri tenkých zariadeniach je naozaj ťažké zabezpečiť ten správny pocit pri písaní na klávesnici, no tento notebook si ma pri písaní okamžite získal. Čím si ma na

14 nm architektúra prišla so Skylake procesormi ešte v lete roku 2017 a odvtedy sme videli iba jeden „refresh“ za druhým. Preto som sa tešil, keď som sa do počul o fámach, že nové notebookové procesory 10. generácie budú postavené na 10 nm procese s názvom Ice Lake. Spôsob, akým dnes svet funguje, je však komplikovaný a Intel síce potvrdil, že

ani niečo, čo by som mohol vyčítať samotnému notebooku, no bolo by dobré vidieť, že sa konečne Intel niekam hýbe.

Odhliadnuc od tohto faktoru, komponenty, ktoré sa v A10M skrývajú, síce nikoho neohúria, no na bežné aj mierne náročnejšie úlohy postačia viac ako bohato. Po stránke výkonu sú na výber dve hlavné cesty. Prvá je konfigurácia s procesorom Intel Core i5-10210U (4 jadrá/8 vlákien), 8 GB 2666 MHz DDR4 RAM 512 GB NVMe so SSD diskom zaujme svojou naozaj prívetivou cenou. Výkonnejší model ako druhá možnosť ponúkne za príplatok okolo 200 eur procesor Intel Core i7-10510U s vyšším taktom, inak na ňom ale ostáva všetko podobné. Ani jedna verzia na slovenskom trhu neponúka dedikovanú grafickú kartu, na čo treba myslieť najmä pri výbere notebooku pre náročnejšiu prácu s videom, fotkami alebo aj občasné hranie starších titulov. Keď som si prezeral zahraničné stránky a špecifikácie priamo na webe MSI, potešila ma informácia o existencii modelu Modern 14 A10RB, ktorý by malo byť možné zohnať aj s hoci slabšou, no stále dedikovanou grafikou GeForce MX250.

Rýchlosť SSD disku (merané v MB/s, viac je lepšie)



druhej strane veľmi rýchlo pohneval, bol touchpad – bol akosi nemastný neslaný a jeho používaniu som sa snažil vyhnúť pokiaľ sa to len dalo. Nešlo ani tak o jeho menšie rozmery či povrch, ale najmä o spätnú väzbu pri klikaní.

Ide o jednoliaty kus materiálu zaznamenávajúci kliknutia fyzicky pri spodnej hrane. Viackrát sa mi ale stalo, že som netrafil predel medzi pravou a ľavou stranou touchpadu alebo som sa snažil kliknúť priamo do šasi. Avšak aj na to existujú bezdrôtové myši.

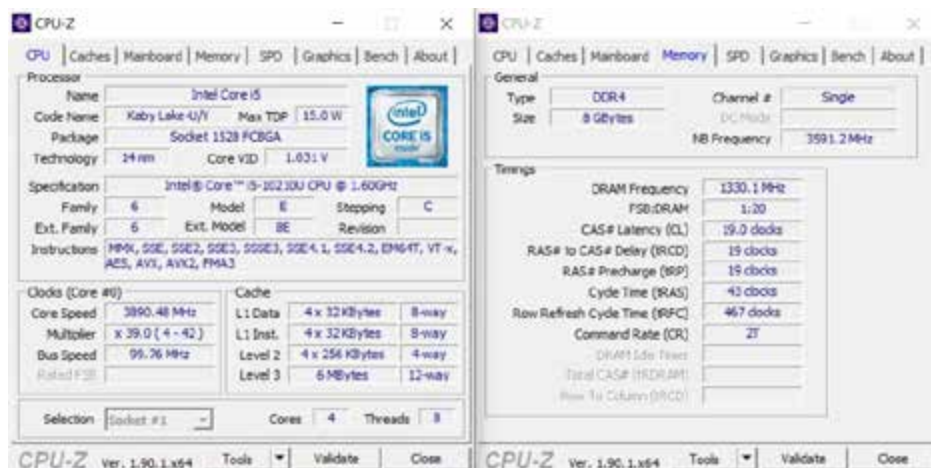
Výkon „najnovšej“ generácie

Asi by bolo dobré adresovať „slona v miestnosti“, na ktorého sa odvoláva aj samotný nadpis recenzie. Nie je žiadnym tajomstvom, že spoločnosť Intel sa už zopár rokov stretáva s problémami v snahe prejsť na novú 10 nm architektúru pri výrobe svojich procesorov. Momentálne stále používaná

10. generácia Ice Lake procesorov bude postavená na 10 nm architektúre, no rovnako do 10. série zaradia aj ďalší obyčajný refresh 14 nm procesu s názvom Comet Lake. A môžete si tipnúť, na akej architektúre sú postavené procesory v Modern 14 A10M modeloch. Nejde, samozrejme, o žiadnu tragédiu

Dostatočne ľahký, a pritom aj so všetkou náležitou konektivitou

Modern 14 A10M sa zaraduje medzi naozaj ľahké a tenké zariadenia. Samozrejme, nie je ani najľahší, ani najtenší, no pri modeloch pýšiacich sa parametrami ako





hrúbka pod 1 cm a hmotnosť pod kilo už ide o naozaj veľké kompromisy po stránke robustnosti, výkonu a možnosti chladenia. 1,19 kg predstavuje v porovnaní so staršími notebookmi stále ľahkosť pierka a s hrúbkou 1,5 cm v najširšom mieste sa A10M stále dokáže zmestiť aj do tých najtenších kabeliek či aktoviek. Menšie rozmery sa ale, našťastie, (až na jednu výnimku) negatívne neodrazili na ponuke portov a konektorov. V MSI do tohto modelu zabudovali nielen dva USB-C 3.2 Gen1 konektory, ale aj dvojicu starších USB 3.2 Gen 1 Typ A. Ďalej sa v šasi nachádza plnohodnotný HDMI port, kombo jack pre slúchadlá a mikrofón a, pre mňa osobne stále dôležitá, čítačka SD kariet. Jediná výnimka, ktorú tu nenájdete, je RJ45, teda ethernet port pre pripojenie LAN kábla. To je však dané limitmi samotného konektora a pre potreby fungovania na LAN pripojení je vždy možné využiť USB adaptér (ktorý si je však nutné dokúpiť). Nedalo mi nepozrieť sa aj dovnútra šasi, keďže mám osobne celkom averziu voči notebookom, ktoré by sa v budúcnosti nedali vylepšiť minimálne kapacitou RAM a úložným priestorom. A hoci pri A10M nie je také jednoduché, práve tieto dve veci sa na ňom vylepšiť dajú, len to nie je také jednoduché. Pri robustnejších a na hráčov zameraných modeloch väčšinou stačí odmontovať spodný kryt, no pri tomto modeli je následne nutné odpojiť a vymontovať aj matičnú dosku, pretože sa jeden SO-DIMM slot a jeden M.2 slot nachádza na jej bežne neprístupnej strane. Nie je to nič náročné, no pokiaľ by ste sa na to sami necítili, existujú servisy, kde vám výmenu komponentov urobia niekedy aj na počkanie za pár desiatok eur. Iba jeden RAM slot trochu zamerzí, najmä preto, že moderné procesory sú vďaka Dual Channel zapojeniu RAM-iek

schopné dosiahnuť výkon väčší o cca 10-15%. Hlavné je, že pamäťové moduly nie sú prispájkované priamo na dosku a dodávaných 8 GB je teda neskôr možné vymeniť za 16 alebo aj 32 GB. To isté platí aj pre úložisko, ktoré síce pri kapacite 500 GB v dnešnej dobe cloudov postačí, najmä ak ste navyknutí na zálohovanie súborov na domáce úložisko, no s trendom klesajúcich cien SSD diskov znie 1 alebo aj 2 TB NVMe kúsok veľmi dobre.

Život s integrovanou grafickou kartou

Je možné, že viacerí čitatel'ov prestalo venovať tejto recenzii pozornosť akonáhle zistili, že ide o model bez dedikovanej grafickej karty. Žiadne testy hier, žiadne potenciálne hranie na ich strane – nudný život. Ak však stále čítate, rád by som upriamil vašu pozornosť na dve hlavné výhody života s integrovanou grafikou. Po prvé konzumujú dedikované grafické čipy o dosť viac energie ako ich integrovaní bratia. Preto nielen tie najvýkonnejšie notebooky, ale aj tie s menej výkonnými grafikami často nezvládnu prežiť dlhšie ako pár hodín bez nutnosti pripojiť sa do siete. Druhým problémom je, že s dedikovanou grafickou kartou a jej spotrebou elektrickej energie stúpa aj výdaj tepla. Preto herné notebooky (najmä tie tenké a ľahké) trpia malým neudhom často označovaným veľmi profesionálne ako „chladenie hlučné ako štartujúci tryskáč“. S použitím procesoru Intel Core i5-10210U si síce majitelia tohto kúsku nezahrajú nič náročnejšie ako hry z rokov dávno minulých, no získajú zato zariadenie, ktoré zvládne na batérii (s kapacitou 50 Whr) vydržať viac ako 10 hodín a ktoré 99 % času vôbec nepočut', hoci má aktívne chladenie. Procesor Intel Core i5-10210U som, samozrejme,



otestoval nielen po stránke výdrže batérie, ale aj čo sa týka jeho výkonu. Aj keď stále disponuje písmenkom U na konci svojho názvu (čo značí na energiu nenáročný modely), ponúka štvoricu fyzických jadier spolu s hyperthreadingom. Čo ma naozaj prekvapilo, bol jeho výkon jedného jadra -355 CB v Cinebench R20, čím sa zaradil tesne pod prvú generáciu desktopového procesoru Ryzen 7 1700X, no pri testovaní výkonu všetkých jadier sa už ukázali limitácie napájania a chladenia, takže so skóre 1287 skončil pod výkonnými mobilnými kúskami ako Core i7 4850HQ, či 6700HQ.

Zhrnutie

V MSI poznajú recept na cenovo dostupný, a pritom prémiový, ľahký, a pritom dostatočne výkonný notebook. Modern 14 A10M je toho skvelým dôkazom. Áno, nejde o úplne najnovšiu generáciu výkonu, áno má aj svoje chybičky, no pri cene okolo 780 eur je svojimi parametrami a prevedením naozaj skvelou voľbou. Plusové body si u mňa získal aj za síce ťažšie, no stále prístupné a vymeniteľné komponenty ako SSD a RAM.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena s DPH: 780€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dlhá výdrž batérie
- + nízke teploty procesora a tiché chladenie
- + rýchly NVMe disk
- horší touchpad
- žiaden Thunderbolt 3
- webkamera umiestnená pod displejom

HODNOTENIE:



Lenovo Legion H500 Pro 7.1

SLÚCHADLÁ IBA NA HRY



Lenovo a jeho herná odnož Legion, ktorú každý hráč iste pozná, vyrábajú okrem počítačových zostáv aj príslušenstvo a periférie k počítačom. Dôkazom je niekoľko modelov slúchadiel, zopár myší, atď. Tie poväčšine nie sú na zlej úrovni, práve naopak. Za adekvátnu cenu sa vám väčšinou ujde kvalitného produktu, ktorému veľmi nie je čo vytknúť. Práve v dnešnej recenzii sa pozrieme na jeden ich herný headset, ktorý síce má v názve „Pro,“ taký sa mi však nezdá.

Balenie

V peknom dizajnovom balení som našiel zopár príručiek, predĺžovací kábel s malou krabičkou, v ktorej si môžete nastavovať ekvalizér, hlasitosť a vypnúť/zapnúť mikrofón. Na krabici bolo, ako zvyčajne, logo spoločnosti, stručný popis produktu a jeho obrázok.

Dizajn a spracovanie

Prvý pohľad na tieto slúchadlá s uzavretou konštrukciou bol, povedal by som, úžasný. Dizajn tohto produktu

bol proste super. Pôsobil elegantne, zaujímavo, profesionálne a drahé. Pekný vrch z ušľachtilej ocele a stredná časť s ušnicami vyzerali s ostatnými materiálmi, teda tvrdým plastom a spracovaním ušnic skvelo. Obe ušnice a priliehacia časť na vrchu produktu boli pokryté ochrannou kožou, pod ktorou bola ukrytá pamäťová pena. Celkovo sa mi zapáčila voľba Legionu použiť kvalitný materiál.

Pochvalu si zaslúži aj kábel pokrytý látkou čierno-modrej farby a dlhý zhruba 2,3 metra. Keď sa pozriete na celkovú konštrukciu, čakali by ste, že s využitím ušľachtilej ocele by sa mohol spájať problém s hmotnosťou. Tu vás ale ubezpečím, že hmotnosť produktu je len približne 340 gramov, čo je úplne v norme, aj keď nie sú práve najľahšie.

Používanie

Musím sa priznať, že po takom skvelom prvom dojme u slúchadiel som od zvuku čakal trochu viac. Popravde, nie sú zlé na počúvanie hudby, no sú určené na hry. Po zvukovej stránke prevládajú

hlavne výšky doplnované priemernými stredmi a dosť slabými basmi, dokonca aj v Bass-Boost mode. Na kvalitu zaťažovacieho mikrofónu sa ale nemám dôvod sťažovať, ten bol, povedal by som, dobrý. Podpora zariadení Android a Apple je v dnešnej dobe a danej cenovej kategórii už takmer samozrejmosť. Špecialitou sa stáva pripojenie na 3,5 mm jack, poprípade schopnosť predĺžiť kábel o ďalší, ktorý sa už síce zapája s pomocou USB, no disponuje malým ovládacím zariadením, na ktorom si môžete nastaviť až 3 prednastavené ekvalizéry (zvýraznenie basov, vokálny a plochý mód reprodukcie). Ďalej si môžete zapnúť, prípadne vypnúť 7.1 režim bez ekvalizéra. Pochváliť musím aj komfort po dlhodobom používaní na okuliaroch. Po približne troch hodinách, čo som ich mal na hlave, ma stále netlačili a necítil som sa s nimi nepohodlne.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá H500 Pro 7.1 by som po dlhšom premýšľaní zhodnotil ako kvalitnú zvukovú perifériu – skvelá na hry, no mierne zaostáva za modelmi rovnakej cenovej kategórie, pokiaľ ide o počúvanie hudby. Do budúcnosti by som asi Legionu poradil, aby v nasledujúcich modeloch nezabudli na silnejšie basy, no to už je ich vec, preto mne neostáva nič iné, ako tieto slúchadlá, ktorých cena sa pohybuje v hladine približne 75 eur, odporučiť každému, kto si chce dopriať pekný herný zážitok, no pritom sa aj každý deň pozerat' na perfektne navrhnuté a veľmi kvalitne spracované slúchadlá.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	75€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- zvuk (hlavne basy)
+ komfort	
+ materiál	

HODNOTENIE:



Star Wars ep. IX je vonku a tu sú čísla!



Star Wars : Vzostup Skywalkera už dobýja kiná po celom svete, je jednou z najväčších filmových udalostí tohto roku a tu sú informácie o tom, ako sa filmu darí.

Zatiaľ sa film stihol umiestniť ako tretí najzábavnejší film všetkých čias s premiérou v decembri. Počas premiérového dňa v piatok 20.12. stihol zarobiť 90 miliónov dolárov, čo z neho robí šiesty najzábavnejší otvárací deň všetkých čias aj napriek tomu, že fanúšikovia nezdieľajú z filmu rovnaké pocity. Predpremiérový štvrtok priniesol zárobok 40 miliónov.

Kritici predpokladali, že film na začiatku zarobí nejakých 220 miliónov dolárov a po prvých kritikách číslo padlo medzi 160 a 190 miliónov. Toto je zatiaľ tretia najlepšia otváracia časťka Star Wars filmov od odkúpenia Lucasfilmu spoločnosťou Disney v roku 2012. Miestom kde film veľmi nezarobil je Čína. Už predchádzajúce diely tu nemali taký ohlas ako napríklad filmy

so superhrdinami. Po víkende posledná časť Skywalker ságy zarobila 175,5 milióna dolárov, čo je z poslednej trilógie zatiaľ najmenej, no je to tretí najlepší otvárací víkend tohto roku s Avengers: Endgame na prvom mieste s 357,1 miliónmi a Levím Kráľom na druhom s 191,7 miliónmi.

Produkcia filmu stála okolo 300 miliónov dolárov. Prvá časť trilógie svetovo zarobila 2,06 miliardy dolárov a druhá 1,32 miliardy. Prekročenie hranice 1 miliardy u tretej časti zatiaľ môžeme len očakávať. Na decembrovom druhom mieste po premiérovom dni je film Jumanji: Ďalší level s čiastkou 26,1 milióna a tretiu pozíciu obsadil animák Frozen 2 s čiastkou 12,3 milióna dolárov (taktiež stihol prekonať hranicu 1 miliardy dolárov).

Štúdio Disney je teda zodpovedné za 80% tohtoročných najzábavnejších filmov. Perlička na záver: jeden divák dostal päťou po tom, ako používal telefón na premiére Star Wars.



Jackass 4 sa skutočne udeje!



Po poslednom filme v roku 2010 prišla pre fanúšikov tejto skupinky „idiotov“ skvelá správa. Dočkáme sa ďalšieho pokračovania Jackass! Samozrejme sú tu dva tábory fanúšikov týchto filmov. Jedna skupina tých ktorí nenávidia tieto filmy, pretože sa im zdajú hlúpe a zbytočne seba deštruktívne, a druhá (ku ktorej patrí aj ja), ktorá ich a tento stupídny humor, skvelé výstrelky a nebezpečné kúsky, miluje. Štúdio Paramount po skoro desiatich rokoch oznámilo, že Johnny Knoxville a jeho skupinka „kaskadérov“ sa spojili aby priniesli zopár ďalších kúskov do svojej zbierky a premiéra filmu by mala byť 5. marca 2021. V roku 2013 Knoxville účinkoval v projekte Jackass presents: Bad Grandpa, kde sa zameral na postavu Irvinga Zismana, ktorú sám obalený make-upom zahral. Štúdio príliš veľa informácií nezverejnilo, no môžeme sa tešiť na väčšinu starej dobre partie Jackass.

HBO a prvý dánský seriál Kamikaze



Hlavnou hrdinkou je osemnásťročná, nespútaná Júlia. Divák sleduje jej tvrdý boj o návrat do normálneho života po tom, čo o všetko prišla.

Príbeh začína krátko po jej osemnástych narodeninách, kedy Júlia dostáva správu od svojho otca. Krátko na to jej rodičia a starší brat zomrú počas leteckej nehody v Ugande. Ona zostáva sama v obrovskom dome a na prvý pohľad má zrazu k dispozícii všetko, o čom druhí len snívajú: mladosť, krásu a teraz aj peniaze. Veľa peňazí. K svojmu znovuobjaveniu si zvolí celkom nebezpečnú cestu, ktorá ju zavedie z rodného Dánska do najrôznejších kútov sveta. Osemdielny seriál napísala spisovateľka a scenáristka Johanne Algren a režíruje ju kritikmi oceňovaná filmová a seriálová režisérka Annette K. Olesen. Natáčať sa začne začiatkom januára 2020.

Sfilmovaní Havel a Gott



Na konci novembra skončilo niekoľko komesačné natáčanie filmu HAVEL, ktorý je inšpirovaný disidentskými rokmi Václava Havla.

„Náš film je o tom, čo sa dialo predtým, o menej známom období a živote Václava Havla.“ odkazuje divákovi režisér Slávek Horák. V hlavných úlohách sa predstavia Viktor Dvořák, Martin Hofmann, Jiří Bartoška, Anna Geislerová, Stanislav Majer a ďalší. V októbri 2020 príde do kín neobvykle otvorený a unikátny obraz Karla Gotta v celovečernom dokumentárnom filme Olgý Spátovej. Tvorcovia filmu zachytili Karla Gotta pri práci, ale tiež v jeho domácom prostredí, či už v Prahe, na chalupe, na dedine kde strávil svoje detstvo, ale i na ďalších miestach, ktoré zohrali v jeho živote dôležitú a významnú rolu. Vďaka úprimnej otvorenosti Karla Gotta bude film úplne autentický a jedinečný.

Terry Crews ako John Henry



Prvý trailer k filmu John Henry na motívy podľa americkej ľudovej legendy je vonku a konečne sme sa dočkali Terryho Crewsa ako akčného hrdinu vystupujúceho po boku Chrisa „Ludacrisa“ Bridgesa.

Štúdio Saban Films kúpilo práva na film v auguste, kedy sme sa dozvedeli najviac informácií o projekte. Film s Crewsom v hlavnej úlohe je jeden z dvoch projektov založených na afro-americkej legende a hrdinovi Johnovi Henrym. Film zachytáva bývalého člena gangu, ktorý vymenil násilie za pokojný život a stará sa o svojho starnúceho otca. Vtom však stretne dvoch imigrantských tínedžerov utekajúcich pred vodcom jeho bývalého gangu a musí sa rozhodnúť, či sa vráti do minulosti a pomôže týmto detom za lepšou budúcnosťou. Druhý film produkuje Netflix a hlavnú úlohu si zahrá Dwayne „The Rock“ Johnson.

Le Mans '66

KEĎ V KINE DRŽÍŠ NOHU NA PODLAHE SPOLU SO ŠOFÉROM



Existuje len pár filmov, ktoré mi pri dopozeraní dodali chuť vstať, sadnúť za volant a dupnúť na plyn. Medzi ne patrí i **Le Mans '66**, po ktorom som chcel cítiť vietor vo vlasoch a v nose pach benzínu a spálených gúm.

Ford versus Ferrari

Automobilový priemysel je tak trochu vojnové pole. Nemyslím tým však skutočnú prestrelku, kde padajú hlavy, aj keď pri pretekoch sa nejaká tragédia stať môže. Skôr si predstavujem takú malú studenú vojnu, kde sa rôzne automobilky pretekajú v zbrojení, kto vyrobí rýchlejšie či lepšie auto. Inak to nebolo ani v tomto filme, ktorý reflektuje udalosti z najznámejších rýchlostných pretekov v Európe – Le Mans, ale aj v samotnej príprave na túto súťaž. Henry Ford bol prvý človek, ktorý sa postaral o to, aby automobily boli dostupné

pre širokú verejnosť. Príbeh filmu však začína neúspechom jeho nástupcu – Henryho Forda II. (Tracy Letts), ktorý sa na podnet manažéra automobilky Leeho Iacocca (Jon Bernthal) rozhodne zariskovať a začať vyrábať športové pretekárske autá, ktoré by priniesli pre značku Ford znovu slávu a lesk. Prichádzajú teda k Enzo Ferrari (Remo Girone) s bártrovým návrhom na spoluprácu, ten však ich ponuku len zneužije na svoje ciele s Fiatom. Ford sa preto rozhodne Ferrari za každú cenu poraziť na pretekárskych dráhach a zápleтка je na svete. Američania naverbujú do konštrukčného tímu bývalého pretekára Carrolla Shelbyho (Matt Damon) a problémového mechanika a zároveň jazdca Kena Milesa (Christian Bale), ktorý svojím charakterom a vystupovaním dráždi hlavných manažérov Fordu. Ako to dopadne, je už z histórie zrejmé, film sa však svojím záverom





približuje skôr európskej kinematografii – a to či už výsledkami pretekov, alebo tragickým Milesovým osudom.

Historické súvislosti

Pri rôznych adaptáciách knihy alebo historickej udalosti býva zvykom režiséra či scenáristu uspôsobiť si príbeh na svoj obraz. Nie všetko, čo vo filme uvidíte, je pravda či historický fakt. Častokrát sa na plátno dostanú aj zábery, ktoré sú emočne silné, no v reáli sa nestali.

Henry Ford v skutočnosti nič nemal proti Kenovi Milesovi a teda scéna, kedy ide Carroll Shelby previezť majiteľa americkej automobilky, je práve určená pre účel vyvolania emócie. Presne tak som to vnímal, keď som videl ten dlhý záber v detaile na Forda a jeho precítený plač radosti po jazde v jeho novom aute.



Ďalším historickým nezmyslom je scéna, ktorú odhalil už trailer filmu, a síce bitka Shelbyho s Milesom. Páčila sa mi veta jednej americkej recenzentky – aj keď sa to nestalo, ale aspoň sme mali možnosť konečne vidieť, ako by vyzeralo, keby sa proti sebe postavil Batman a Jason Bourne.

Na druhej strane má divák možnosť dozvedieť sa aj historické fakty mimo sféry automobilových pretekov. V scéne, kedy dáva Ford Shelbymu voľnú ruku na výber pretekára, utrúsi, že to nie je prvýkrát, čo idú motory z ich dielne do vojny. V druhej svetovej vojne totiž skutočne využívali americké lietadlá motory značky Ford.

Komu je film určený?

Túto otázku som si kládol hneď od začiatku. Hlavné postavy sa totiž vyjadrujú dost' odborné a človek neznalý



fungovania spal'ovacích motorov nemusia vždy pochopiť význam konverzácie. V úvode filmu som si myslel, že cieľovkou sú hlavne skutoční nadšenci áut. Neskôr však od tohto upustili a zdalo sa mi, že tvorcovia prešli, čo sa jazyku postávajú, do nejakej komédie či drámy.

Milesova rodina tiež trochu miešala karty žánrovosti a tlačila to do rodinného filmu. Myslím, že autori chceli, aby bol film prístupnejší širším masám, a tak skúsili túto cestu. Z môjho pohľadu to príliš šťastný krok nebol. Vizúál filmu však bol zaujímavý – prevládali teplé, oranžovo ladené tóny a na svoje si mohli prísť aj milovníci veteránov. Automobily v podstatnej väčšine filmového času boli z obdobia prvej polovice 60-tych rokov, avšak na začiatku bola aj scéna posledných pretekov Carrolla Shelbyho z Le Mans 1959. Divák preto mohol obdivovať vozidlá aj zo skoršej éry.

„Film Le Mans '66 je príjemný film na sobotný večer v kruhu rodiny, pokiaľ je teda v tejto sociálnej skupine viac milovníkov motorových vozidiel či adrenalínových športov.“

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
James Mangold

Rok vydania: 2019
Žáner: Dráma / Životopisný / Akčný

PLUSY A MÍNUSY:

- + pretekárske veterány ako vizuálne lákadlo
- + kvalitný záporák
- nie je celkom jasné, komu je film určený

HODNOTENIE:



Doktor Spánok

VIDEL SI VZOSTUP A PÁD IMPÉRIÍ



Nedotknutý knihami, dotknutý filmovou kultovou klasikou *Osvietenie* (1980) som sa smelo posadil do kresla v kine a pravdu povediac som netušil, čo od tohto pokračovania očakávať. *Osvietenie* pod taktovkou Stanleyho Kubricka pokladám za hororovú klasiku, ktorú len tak niekto neprekoná. Ved' kto by mohol pochybovať o filme, v ktorom je snád' najkultovejšia hororová scéna s replikou „Here's Johnny!“. Pokračovanie *Osvietenia*, tentoraz pod názvom *Doktor Spánok* sleduje už dospelého Dana Torrance (Ewan McGregor), ktorý sa snaží zo všetkých síl psychicky prekonať udalosti spred 40 rokov. *Hotel Overlook* v ňom zanechal rany a Dan sa teraz snaží očistiť svoju zlomenú dušu. Na to majú však iný názor nesmrteľné entity, ktoré vyhl'adávajú l'udí s darom osvietenia. Nikto s darom nie je v bezpečí!

Áno, videnie prvého dielu je nevyhnutné

Toto tvrdím z dôvodu, že v pokračovaní sa nachádzajú aj scény z prvého dielu a tým dopĺňajú mysteriózny príbeh druhej časti s úžasnou magicko-melancholickou atmosférou. Ak si pozriete alebo už ste videli prvý diel, určite vás film *Doktor Spánok* vtiahne do deja viac, tak ako to bolo v mojom prípade. Bol som však prekvapený príbehom, keďže som nečakal až taký rozsah, skôr som čakal niečo komornejšie s napínavou atmosférou. Určite som nebol pripravený na bandu, ktorá loví a „fetuje“ duše l'udí, ktorí v sebe skrývajú dar osvietenia.

Mystéria, mágia, okultizmus, vnútorní démoni, nesmrteľné entity, astrálna projekcia, levitácia, prevtelenie, strýko fiškus, duchovia a *Hotel Overlook*. Film

pôsobí ako miš-maš, čo v konečnom dôsledku aj je, no zároveň v ňom všetko do seba zapadá. Napriek tol'kým témam, ktoré sa vo filme nachádzajú, však musím vypichnúť jedno zásadné negatívum, ktorým je dĺžka filmu.

Niektoré pasáže sú zdĺhavé až nudné, čím sa z časti vytráca tá kúzelná a napínavá atmosféra, ktorú film zo seba vyžaruje. Ako príklad môžem uviesť zbytočné scény s Ewanom McGregorom, ktorý bojuje so svojimi vnútornými démonmi v podobe alkoholu.

Bizarné prestelené momenty

Niektoré scény, ako bolo napríklad vysatie duše entitami, mi prišli bizarné až smiešne. Niekomu sa tieto scény mohli páčiť, no ja som sa bavil na tom, ako banda „upírov“ saje dym z úst svojej



obete. Na druhú stranu je Doktor Spánok celkovo „prestrelený“ aj z dôvodu, že v ňom nájdete mnoho paranormálnych tém a niektoré (žiaľ, nie všetky) ako napríklad astrálna projekcia sú spracované úžasne.

Herecké obsadenie bolo výborné a herci si svoje úlohy užívali. Musím však napísať, že Rebecca Ferguson, ktorá sa chopila zápornej postavy, si film jednoducho ukradla pre seba! Nielenže pôsobí atraktívne, ale aj bizarne až magicky.

To nehovorím o hereckom výkone, ktorý som jej až do konca filmu hltal tak isto ako herecký výkon Jacka Nicholsona v prvom diele. Klobúk, ktorý nosila Rebecca Ferguson, je úžasným odkazom na takzvanú entitu Hat Man, len v tomto prípade v ženskom vydaní. Samozrejme nezaostával ani Ewan McGregor, no na spomínanú herečku v tomto prípade



nemal. Spomeniem však, že s herečkou Kyliegh Curran vytvoril sympatické duo, ktorému som fandil počas celého filmu.

O hudbu sa postarali The Newton Brothers, no samozrejme boli ovplyvnení hudbou z prvého dielu, ktorú mal pod taktovkou Wendy Carlos. Tým pádom Doktor Spánok obsahuje hudbu aj z prvého filmu, ktorá perfektne ladí aj k druhému dielu, až z toho mrazí. Veľmi ma potešili aj známe scenérie a miesta, ktoré sa nachádzali aj v prvej časti. Jednoducho vyvolávali pocit nostalgie. Takže kedy opäť navštívim hotel Overlook? No radšej asi nikdy a svojich démonov si nechám zatvorených v truhlici.

Ked' je vyvrcholenie skutočným vyvrcholením

Na záver si dovoľím tvrdiť, že moderné horory momentálne trpia nekvalitným

vyvrcholením, samozrejme, nie všetky. Väčšinou ide o predvídateľný koniec alebo koniec, ktorý je úplne „odveci“.

Niečo takéto nemôžem povedať pri filme Doktor Spánok. Aj v tomto prípade je tu však háčik a tým je dĺžka, respektíve zdĺhavosť filmu, čím trpí budovanie napínavej atmosféry. To však nemení nič na tom, že tvorcom sa podarilo koniec zvládnuť bravúrne. Na atmosféru, ktorú z filmu cítiť, môže byť hrdý aj sám nebohý Stanley Kubrick. Režisér filmu Mike Flanagan odviedol skvelú prácu s pár nedostatkami, no je potrebné uviesť, že to nemal jednoduché. Ved' si dovolil natočiť pokračovanie po legendárnom režisérovi!

„Mysteriózne-magická, bizarne-prestrelená a občas brutálna filmová jazda, ktorá v sebe ukrýva veľa paranormálnych tém, čo môže pôsobiť ako zbytočný mišmaš, no koniec koncov si každý hororový fanúšik príde na svoje. Ak upriamite svoju pozornosť na Rebecca Ferguson, už z nej oči zrejme nespustíte! No nerobte to, ak máte dar osvietenia.“

Adrián Líška



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Mike Flanagan

Rok vydania: 2019
Žáner: Horor / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--------------------|------------------------------|
| + Atmosféra | - Dĺžka filmu |
| + Príbeh | - „Hluché“ a zdĺhavé momenty |
| + Rebecca Ferguson | - Smiešne scény |
| + Vyvrcholenie | |
| + Hudba | |

HODNOTENIE:



6 Underground

PŘEV RAT V RUKOU ODPADLÍKŮ



Michael Bay se po menší tvůrčí pauze vrací s novým filmovým blockbustrem, tentokrát se ale nevydává do běžné kinodistribuce, ovšem jeho novinku nabízí exkluzivně v distribuci platforma Netflix od 13. prosince. A pokud patříte mezi fanoušky nákladných a velkolepých akčních filmů, rozhodně byste měli zpozornět. Pro Baye se totiž jedná o návrat ve formě.

Pokud by někdo v Hollywoodu byl označován expertem na akci, pak by si tuto nálepku rozhodně odnesl Michael Bay. Režisér, který, společně s takovými jako třeba John Woo, natočil jednu z nejoblíbenějších akčních snímků devadesátek, se však za poslední dekádu věnoval převážně sérii Transformers.

S tou prozatím skončil a jeho návrat je dalším velkolepým blockbustrem, tentokrát exkluzivně pro Netflix. A tato

platforma si po nedávném Irčanovi připisuje další úspěch v krátké době.

Plnohodnotný akční blockbust

6 Underground: Tajné operace je totiž i přes fakt, že se jedná o originální produkci Netflixu, plnohodnotným akčním blockbustrem, který se nějakou dobu už neobjevil ani v kinech. Hlasitý, plný akce až po okraj odehrávající se v exotických lokacích.

Tenhle snímek ve výsledku totiž nabízí přesně to, na čem si na začátku své kariéry Michael Bay udělal jméno – přepálená akce s výbuchy všude, vlnadné ženy, drsní hrdinové, suché hlášky, ta přehnaně „macho“ energie a většina logiky filmu odporující fyzikálním zákonům skutečného světa. Tedy pokud

vám filmy tohoto megalomana něco říkají, víte zhruba co od filmu čekat.

Nutno ovšem uznat, že minimálně co se týče akce, Bay stále umí. Když se totiž na plátně nepohybují robotičtí mimozemšťani co se snaží za každou cenu vybrakovat některou z populárních mytologií a celé to není zabalené do přístupného ratingu, hned to má tu št'ávu, co vyzařovali třeba Mizerové 2.

Jistě, občas je těch výbuchů trochu příliš a všechno lítá do povětří takovým způsobem, že by až člověk podezíral Baye, že to dělá na truc právě svým kritikům, jedno mu ale zapřít nejde.

Ty peníze jsou na filmu vidět a minimálně po trikové stránce tam problémů moc nenajdete. Což potěší o to více, že streaming v pohodlí domova odhalí daleko



více digitálních nedostatků díky menší obrazovce a většímu detailu než projekce v kině, kde se některé nedostatky schovají.

Velkolepé, zábavné a místy trochu zbytečně nepřehledné

Jedinou výtkou co se týče řemeslné stránky filmu bych označil kameru a střih. Kameraman Bojan Bazelli sice dovede vykouzlit několik hodně povedených sekvencí (a několik hodně nucených) u některé akce se film ovšem přibližuje rapidnímu bláznění jako u 96 hodin: Zúčtování.

A to rozhodně není úplně dobře. Naštěstí se tenhle rapidní střih který dramaticky rozbíjí přehlednost odehrávající se akce objeví jen několikrát. Trochu také zamrzí očividné problémy s kontinuitou u první honičky ulicemi Florenice, ale to už by byly takové detaily které běžný divák asi tolik neřeší.

Film má také další dorný problém po obsahové stránce. I když se totiž naladíme na přímočařejší podání motivace hlavních hrdinů proto co dělají, místy celá ta záležitost s týmem odpadlíků z různých vrstev života prostě úplně nefunguje. Film navíc občas trochu

zbytečně skáče z místa na místo díky formě narativu jaký Bay a scénáristé Paul Wernick a Rhatt Reese zvolili.

A ne vždy tohle přeskakování mezi různými časy a různými momenty v celém příběhu



funguje bez problému. Naštěstí i když příběh samotný místy drhne a působí nuceně, případně zbytečně vykonstruované aby se mohly některé události ve filmu odehrát, alespoň dialogy mají co nabídnout. Jistě některé narážky jsou hodně nucené a hodně umělé, ale v tomhle nadsázkovém

kontextu jsem se přistihl, že mi to tentokrát vlastně ani nevádí. Podobně jako je to v hodně silném product placementu, který už je ale pro Baye poměrně typický.

Hitovka před vánoci

Jistě, ne všem tahle záležitost sedne, ale s tím si nikdo moc hlavu neláme. Pokud máte v oblíbě velkolepé a hlasité akční filmy, Michael Bay pro vás má předčasné vánoční dárek.

I přes očividné nedostatky filmu je totiž tahle novinka zábavná, hezky se na ni dívá a ty dvě hodiny v její společnosti utečou docela rychle. Nakonec se tak člověk přistihne u toho, že by si s touhle partou dal klidně další misi.

Novinku 6 Underground: Tajné operace najdete v nabídce Netflixu

od pátku 13. prosince. Film je k dispozici také s českým dabingem.

„Velkolepá akční podívaná plná typických prvků filmů Michaela Baye. Vše vybuchuje, hrdinové sypou suché hlášky a na to celé se vlastně docela pěkně dívá. Pokud hledáte snímek u kterého vypnout v předvánočním shonu, dál hledat nemusíte.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Michael Bay

Rok vydania: 2019
Žáner: Akčný / Thriller / Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

- + Akce
- + Exotické lokace
- + Humor
- + Obsazení
- Scénář
- Přehlednost akce
- Ořezaná předloha

HODNOTENIE:



Star Wars: Vzostup Skywalkera

KONIEC JEDNEJ SÁGY



Americká frančiza Star Wars (Hviezdne vojny) uzrela svetlo sveta už v roku 1977. Mnohí čakali, že vesmírne sci-fi o farmárskom chlapcovi vyvolenom k záchrane galaxie bude absolútny prepadák, a to aj vrátane niektorých hercov – pozeráme sa na teba, Harrison Ford. Každopádne dnes už vieme, že to tak nebolo a vieme aj, kto je Harrison Ford (ktorému účinkovanie v tejto filmovej ságe naštartovalo kariéru).

Čo sa týka najnovšieho a zároveň údajne záverečného dielu ságy, musíme naň nazerat' z niekoľkých pohľadov. Nie je ľahké urobiť absolútne ohodnotenia. Naozaj záleží na tom, aký ste divák.

Sága je tu s nami už mnoho desaťročí, počas ktorých rástla a robila spoločnosť možno aj niekoľkým generáciám. Rozrastala sa aj mimo filmov – o knihy, hry,

komiksy a kopu postáv a príbehov, ktoré prirástli k srdcu nejednému skalnému fanúšikovi. Bolo jasné, že v bode, keď frančizu do rúk prevzalo štúdio Disney, davý ľuďí zneisteli. To sa vzápätí rozhodlo zrušiť všetky roky takzvaného starého kánonu mimo filmov a ponechať oficiálne ako príbehovú líniu len reálie snímok. Toto

rozhodnutie dáva zmysel. Mat' vlastnú ideu, kam príbeh nasmerovať a pracovať pritom s tak extenzívnym univerzom materiálu by mohla byť nadľudská úloha. Na druhú stranu je zároveň úplne prirodzené, že tak sklamali a našťvali riadnu kopu ľuďí, ktorým sa isto len tak nezavd'acia, nech už by natočili čokoľvek.



To, čo začalo s očakávaním prepadáku, ktorý sa obrátil na úspech, sa tak ľahko môže otočiť na niečo, od čoho sa úspech očakáva, no ten sa nemusí dostať.

Ako som však už zmienila v úvode – záleží, aký ste divák

Vzostup Skywalkera uzavrie niektoré páľivé otázky – kto je Rey? Bude Kyo princom zla? A aký bude osud Carrie Fisher (Princezná Leia)? Na iné otázky zabudne – čo sa stalo s majstrom kódovačom? Maloletými silo-senzitívnymi otrokmi od vesmírnych koňokráv z predošlého dielu? Ako vlastne funguje síthská nekromancia? A prečo ešte Generál Hux nemá svoju vlastnú fashion show?

No, dobre, ale teraz vážne – najväčší exces je minimum priestoru, ktorý filmári darovali Chewbaccovi, ktorý má v podstate najtragickjšiu dejovú líniu zo všetkých postáv, no tvorcovia na neho akoby zabudli. Ani romantické scény nevznesú zmysluplne, pokojne ich mohli rovno vyškrtnúť a nič by sa na snímke nezmenilo.

Čo teda od filmu čakať?

Ak ste zarytý fanúšik sveta v pred'alekej galaxii, tak je to krátky proces. Budete tento film nenávidieť za to, ako macošsky sa správa k pôvodnému vesmíru. Treba už len podotknúť, že plameňomet si so sebou do kina naozaj brať nemôžete... legálne (extra tip: ono to všeobecne nikde nie je celkom v poriadku, mat' ho so sebou... mat' ho... prečo ho vôbec máte? Že temná strana sily? No, dobre).

Možno však patríte medzi ľuď, čo majú Star Wars celkom radi, no nie na takej úrovni, že by pre vás zrušenie pôvodného kánonu znamenalo herézu najvyššieho kalibru. Alebo ste dokonca novic, ktorý odhalil čaro ságy až s jej ďalším popkultúrnym boomom v posledných rokoch. V takom prípade sa môže Vzostup Skywalkera naopak ukázať ako celkom fajň snímka.

Zarytý fanúšik môže šomrať, že o porovnávaní nového hlavného záporáka Kyla Rena so starým epickým záporákom Vaderom nemôže byť ani reč. Ren je emo našťavané decko, zatiaľ čo Vadera formovalo enormné utrpenie jeho života – to je predsa hneď úplne iná hĺbka postavy. Nuž, áno, je to úplne iná záležitosť.

Na druhej strane aj vám isto dedko vravel tú príhodu so školou – aké máte vy št'astie, že do nej vôbec môžete chodiť, lebo oni sa do nej museli prekopať minimálne cez 3 kilometre snehu. A to



bosí popri tom, ako odháňali medvede a čelili tatárskemu vpádu... alebo tak nejako, každý má trochu inú verziu. Každopádne, toto je podobný prípad.

Ren je pre dnešný svet enormne aktuálnym charakterom, s ktorým sa dá súcitiť a v mnohom stotožniť. Chlapec s potenciálom, od ktorého všetci čakajú veľké veci, no v konečnom dôsledku sa proti nemu v jeho očiach postaví celý svet.

Majster ho chce zabiť, otcovi na ňom nikdy nezáležalo a matku isto zarmucoval a celý ten potenciál je v... veľké sklamanie. To človeka asi trochu dostane (nie v dobrom slova zmysle) a zároveň našťve. Mládež je zraniteľná aj práve pre nevel'kú schopnosť riešiť pretlak emocionálnych problémov extra racionálnym spôsobom.

Kylo Ren je kľbko negativity a sklamania, pričom však nikdy nebol skutočne neschopný. Práve naopak, jeho sila má stále potenciál, ale jeho problém, to, čo v ňom poháňa hnev a strach zároveň, je presne to, čo často cítia aj diváci, keď sledujú jeho charakter – nikdy nenaplní, čo od neho svet očakáva.

A on chce všetkým dokázať, že na to má. A keď to nešlo po dobrom, tak to predsa musí ísť po zlom, nie? Toto presvedčenie ho však vždy prudko opúšťa, keď má chvíľu pokoja či dokonca porozumenia, a miestami sa stáva dokonca sympatickým. Nech to zhrniem slovami klasika: „Lásky, si plný lásky, prečo tak veľmi chceš byť nasratý?“

Na druhej strane Rey, protipól sily, vyvolená svetla, potenciálny Jedi, akoby trpela nedostatkom charakteru. Môžeme tvrdiť, že už zo samotného naturelu rytieri Jedi v podstate zvyknú byť troška nudnejší a usporiadanejší.

Nuž, keď mienite mať z postavy toho „absolútneho dobráka“, je pomerne zložitá vystavať ju zaujímavo. Charakter Rey vidí veci skutočne len čiernobiely, tí dobrí sú dobrí, zlí sú zlí – a roboti sú najlepšie! Mimochodom, aj v novom kánone nikto

nevysvetlil, ako je možné, že skoro všetci rozumejú robotiemu beep-boop, seriózne, ako to, že rozumejú robotom?

No nevádi, každopádne, až Kyo Ren je ten, kto v Rey spustí konflikt. Ved' ako je možné, že ten zlý nie je prsto čisto zlá, skazená beštia?

„Vzostupu Skywalkera (ako aj celému novému kánonu) slúži ku cti, že skutočne kde-tu má aj hodnotný prínos pre naše mozgové bunky. Hoci nemožno opomenúť, že filmy sú verné aj vysokej nelogickosti deja, čo zbytočne kazí dojem aj pre diváka, čo nie je zarytý fanúšik (v jednej chvíli sú charaktery celkom pri sebe, vzápätí 10 metrov od seba a podobne). Nový kánon predsa len priniesol pôsobivú myšlienku. Ak budete navždy utekať pred tým, z čoho máte strach, namiesto toho, aby ste čelili beštii, možno nikdy nezistíte, že to vlastne nie je desivé monštrum, ale len vydesený chlapec v maske. Mat' možnosť byť kl'účom k úľave od veľkého trápenia nemusí byť úloha svetomenných rozmerov, ale väčšina z nás osamote svet aj tak nikdy nezmení. Nemusíte sa snažiť všetko zvládnuť sami. Ak by ste toho, nebudaj, aj boli schopní, tak už naozaj nikoho nebudete potrebovať. A nebol by to skutočne smutný osud?“

Šimona Velická

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
J.J. Abrams

Rok vydania: 2019
Žáner: sci-fi / dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

- + vizuál
- + logické charaktery
- nelogické sekvencie
- zabudnutý Chewie

HODNOTENIE:



Amundsen

KEĎ SPLNIŤ SI SEN STOJÍ VŠETKO



Bol to čas pokrokov vo vede a medicíne, doba vynálezov, doba dobrodruhov a objavov v letectve. Napriek zdaniu, že človeku na zemi neostalo už nič na dobývanie, sú na glóbus z roku 1900 predsa len stále aspoň dve záhadné miesta s označením Terra Incognita - neprebádané kúsky Zeme, Severný a Južný pól.

Práve to je doba, v ktorej je zasadený film o živote Roalda Engelbregta Gravninga Amundsena, uznávaného nórskoho prieskumníka polárnych oblastí, romanticky nazývaného posledný Viking.

Matka z neho síce chcela mať lekára, no Roalda skôr prit'ahoval nejaký ten „challenge“. Ak žena, tak vydatá. Ak hobby, tak aspoň smrteľne nebezpečné, kde máte šancu pri jedinom zlom pohybe skončiť v snehovej roklíne

ohlodaný medveďom... ak vás teda predtým nezasaže na ceste arktická búrka a máte čo jesť.

Na ľadovej planine toho veľa nerastie, takže chcete byť dobrý športovec, múdry stratég a vytrvalostný chodec v jednom, aby ste sa na takéto dobrodružstvo vydali. Alebo možno len dobrý magor, no úprimne, presne takí ženú ľudstvo vpred. Amundsen bol zjavne zo všetkého trochu.

Film volí sympatický spôsob vysvetľovania a dodávania informácií o tom, kto Amundsen je a čím všetkým si prešiel – cez stret jeho dlhoročnej milienky Bess a brata Leona. Narazia na seba v Roaldovom dome, kde si spolu chvíľe čakania krátiť rozhovorom o osobe, ktorá ich spája. Našťastie, okrem pomerne sympatických výmen slov film taktiež výdatne rozpráva obrazom.

Takto postupne vykresľuje až fanatickú posadnutosť, ale i odhodlanie hlavného predstaviteľa dosiahnuť svoje ciele.

Rozhovory Bess s Leonom sú srdcom snímky. Skrz oči jeho brata bude divákovi komunikovaná Amundsenova nezodpovedná stránka, voľnomyšlienkarstvo, bezohľadnosť, žiaden rešpekt k financiám a bežnému životu tých „normálnych“ ľudí.

Cez Bess sa nám naopak dostáva pohľad na všetko, čo sa na Amundsenovi dá obdivovať. Vyčísľuje jeho obety, expertízu, tvrdú drinu a nepriazne osudu.

Miestami akoby ste sledovali intímny rozhovor diabla s anjelom, ale neviete, kto je vlastne kto. Je ľahostajnosť voči financiám vlastne taká nepochopiteľná?



Kol'ko by bola tá správna cena za dosiahnutie cieľ'a – celoživotného sna? Takmer akoby tento rozhovor dával obraz všetkým myšlienkam, výčitkám a víťazstvám, ktoré Amundsen dosiahol a možno o nich donekonečna premýšľ'al predtým, ako zaspával.

V mene vedy a výskumu sa mu dostalo večnej slávy od nórskeho kráľ'a a navyše na jeho obl'úbené eskapády aj finančnej podpory od veriteľ'ov, ktorých zháň'al jeho brat Leon.

Stal sa súčasťou expedície prvých mužov, čo stáli na Južnom póle a napokon prvým, kto preletel nad Severným, čím sa stal celkovo prvým človekom, ktorý navštívil oba.

Roald sny o polárnych expedíciách založil na poznatkoch od domorodcov žijúcich v arktických podmienkach. Zatiaľ čo jeho konkurenti používali poníky a sane s motorom, Amundsen používal lyže, sane so psami a telá si účastníci jeho expedícií chránili zvieracou kožušinou – presne tak, ako sa na svojich predošlých cestách naučil od domorodých Inuitov. Rozsiahle znalosti a



poriadne plánovanie ho úspešne doviedlo na Južný pól, avšak v spoločnosti si za svoje „negentlemanské“ metódy často vyslúžil posmech a odpor. Jeho víťazstvá so sebou niesli trpkú príchuť aj napriek tomu, že do nich dal všetko, čo mohol.

Nikto by sa nemal čudovať zatrpknutiu, ktoré môže prísť s takým osudom. Predstava usporiadaného, normálneho života mu zjavne nerobila dobre a túžba konečne dokázať niečo, čo by mohol celý svet obdivovať, sa mu napokon stala osudnou.

„Amundsen je spracovaný neopozieraným spôsobom. Neprikazuje vám, čo si myslieť, nevykresľuje hlavného predstaviteľa ako hrdinu ani ako zloducha. Robí z neho človeka. Komplexného, realistického a cítiaceho. Poukazuje na účel obety a skutočnú cenu splnenia snov. Nikdy neviete, či na konci bude na tom sne záležať tak, ako ste si predstavovali, no na snoch záleží, len kým si ich nesplníte. Potom nezabudnite, že bude treba ďalej. A počítajte s tým, že čím vyššie mierite, tým vyššie bude treba pokračovať.“

Šimona Velická



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Espen Sandberg

Rok vydania: 2019
Žáner: dráma / dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

- + kamera a hudba
- + neotrepaná téma
- + inteligentné dialógy
- + realistické postavy
- + happy-end nebude
- happy-end nebude

HODNOTENIE:



Írčan

MUŽ, KTORÝ MALUJE DOMY



Možno si niektorí z vás pamätajú hru od českých tvorcov Mafia. Ja osobne si na ňu často a rád spomínam, pretože ma uchvátila svojím jednoduchým, no zato strhujúcim dejom a na tú dobu aj celkom zaujímavou hrateľnosťou. Film Írčan mi oživil ten úžasný pocit, ktorý mi Mafia prinášala ako pubertákovi. Je to možno tým, že som v tom videl paralely s hrou – šofér z povolania, ktorý sa zapletie s partiou nabrúsených chlapcov, keď mu zachránia kožu. Hlavnými aktérmi sú talianski mafiáni v Amerike – síce po druhej svetovej vojne, čo by viac korešpondovalo s druhým pokračovaním tejto úspešnej hry. Pútavá bola aj atmosféra pôsobiaca podobne ako v Salieriho bare či samotný rozprávač a náprotivok pre videoherného Tommyho Angela, postava Franka Sheerana (Robert De Niro). To všetko naznačovalo, že pôjde síce o klasický, no zato veľmi kvalitný snímok o ganstrovi, ktorý mal'uje domy - krvou.

Nostalgická gangsterka

Nie je to len paralela príbehu hry Mafia, čo na mňa pôsobí trochu nostalgicky. Dôvodov je viac. Od doby Casina, Taxi Driver a či Goodfellas prešlo veľa času a ja som mal trochu pochybnosti, či ma dokáže režisér Martin Scorsese ešte niečím zaujímavým prekvapiť. Musím podotknúť, že minimálne neurazil. Aj keď staval na klasický príbeh gangsterky, kde je ako ryba vo vode, retrospektívny naratív som pri podobnom žánri zažil asi len vo vyššie spomínanej hre Mafia. Nostalgicky teda pôsobil aj samotný dej, kedy sa hlavná postava Franka Sheerana (Robert De Niro) vracala späť do svojich mladých čias. Tu musím vyzdvihnúť veľmi kvalitnú prácu s maskami a špeciálnymi efektami, pretože nie je ľahké spraviť mladíkov z ľudí, ktorí sú jednou nohou už bližšie k osemdesiatke. Okaté to bolo len v jednej scéne, keď chcel Frank pomstiť svoju dcéru a vbehol do





obchodu s potravinami vybaviť si účty s predavačom. Starsí človek predsa len nemá už takú hybnosť a istotu v kĺboch a bitka na ulici vyzerala veľmi úboho.

Na druhej strane Scorsese pracoval s psychológiou postáv veľmi elegantne. Hlavnú postavu Franka (Robert De Niro) postavil do zložitej úlohy, kedy musí rozhodnúť o živote alebo smrti svojho najlepšieho kamaráta Jimmyho Hoffu (Al Pacino). Nostalgicky vnímam aj toto hviezdne herecké obsadenie – bez Roberta De Nira, Al Pacina, Joea Pesciho, Harveyho Keitela si snáď už ani nedokážem predstaviť dobrú gangsterku. Títo herci dali postavám život a ich konaním, gestikuláciou či slovným prejavom sa výrazne pricinili o zafinovanie žánru o chlapoch z podsvetia.

Adaptácia živých udalostí

Celovečerné filmy majú väčšinou 100 – 120 minút. Nie je to kvôli nejakému marketingu, ale je to psychologicky dané – človek údajne po dvoch hodinách začne strácať pozornosť (v dnešnej uponáhľanej dobe sa už tá hranica dvoch hodín podľa mňa radikálne znížila).



Dobrému filmu by sa však metráž vyčítat nemala, ale tri a pol hodinový snímok je fakt skúška pozornosti a trpezlivosti pre diváka, zvlášť keď sa vo filme kladie väčší dôraz na hovorené slovo než na obraz. Mám však pocit, že tvorcovia filmov v Amerike začínajú udávať nejaký trend poslednej polhodinky.

Všimol som si to už pri najnovšom Tarantinovom filme, že som čakal na posledných 15 minút, aby som z filmu Vtedy v Hollywoode odišiel s pocitom tarantinovskej katarzie. Záver filmu Írčan bol grandiózne psychologicky vystupňovaný aj vďaka dobre napísanému scenáru. Steven Zaillian si ako predlohu k vybral knihu Ír od Charlesa Brandta. Plusom samozrejme je, keď divák už niečo o mafií v Amerike vie.

Cosa Nostra (naša vec) má korene v Taliansku a na Sicílii. Spočiatku sa nazývali Famiglia – rodina, pretože predstavovala zomknutosť, sociálnu jednotku, v ktorej sa riadili vlastnými pravidlami a boli spojení putom mlčanlivosti či pokrvným putom. Odnože mafie prenikli aj do Ameriky a vďaka prohibícii na alkohol, následnými čiernymi obchodmi s týmto

artiklom a po vojne aj rozmachom zábavného priemyslu sa im podarilo získať peniaze a svoje 'podnikanie' tak mohli dostať do oficiálnych či právne nenapadnutelných medzí – napríklad prácou v odboroch. Tak sa k moci v podsvetí dostala aj rodina Bufalinovcov.

Príbeh Írčana je zaujímavý aj preto, že sa mu ako jednému z mála ľudí podarilo nadobudnúť postavenie v talianskej mafií aj napriek svojmu írskemu pôvodu. Všetky postavy vo filme majú pri predstavovaní krátku notickú poznámku, ktorá ozrejmuje ich skonanie. Zadatovať dej príbehu pomáhajú rôzne historické reportáže (napríklad atentát na J.F. Kennedyho), ktoré divák môže sledovať z televízie priamo s postavami filmu.

„Film pôsobí ako posledná sponď Franka Sheerana, hitmana mafiánskej rodiny Bufalinovcov. Írčan aj napriek svojej rozsiahlej stopáži diváka nenudí a ponúka iný, z môjho pohľadu viac emotívny príbeh z prostredia talianskej mafie v Amerike na prelome 50. – 60. rokov. Psychologická sonda do človeka, ktorý na sklonku života mnohé prehodnocuje a uvedomuje si váhu svojich skutkov, je od Scorseseho sladkou čerešničkou na torte.“

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Martin Scorsese

Rok vydania: 2019
Žáner: Životopisný / Krimi / Drama

PLUSY A MÍNUSY:

- + hviezdne herecké obsadenie
- + digitálne omladzovanie hercov
- minútáž
- urozprávanosť

HODNOTENIE:



Zaklínač

SERIÁLOVÁ UDÁLOST ROKU JE TADY



Netflix vypustil v pátek 20. prosince do světa svoji dlouho očekávanou seriálovou adaptaci Zaklínače, knižní série od Andrzeje Sapkowskiho, která v posledních letech nabírala na popularitě především díky skvělé videoherní sérii od CD Projekt Red. Jak se povedla tahle osmidílná série, která měla být událostí konce roku?

Od seriálu se očekávaly velké věci a spousta fanoušků se na něj stejnou měrou těšila a zároveň neskrývala obavy, jak moc "slovanský" seriál vlastně bude. Celý svět Zaklínače je totiž pevně zakořeněn v lokálním folklóru, a to je to něco, co tenhle svět a jeho hrdiny velkou měrou odlišuje od západních fantasy. Obzvláště když se první ukázky tohoto seriálu pokoušely hrát spíše na klasickou fantasy notu. Inu, obavy byly mylné, Zaklínač zůstal z velké části věrný své předloze, a to je zatraceně dobře.

Vítejte na Kontinentu

Jistě, tvůrci si během adaptace předlohy popustili místy uzdu fantazii a některé z příběhů, které první řada nabízí, jsou znatelně pozměněné, aby zapadly do světa seriálového Zaklínače. Nikdy ovšem seriál nepřekročí onu mez, kdy by to začalo divákovi vyloženě vadit. Snad jen zamrzí to, že některé příběhy nemají takový dopad, neboť jejich kouzlo jistým osekáním a větší přímočarostí ztrácí právě tu poetiku předlohy. Na druhou stranu pro úplně věrnou adaptaci by bylo přeci jen pro některé příběhy potřeba daleko více prostoru než jen jedna epizoda. Ona epizodičnost je v tomhle případě trochu dvojsečná zbraň. Díky tomu, že každý díl obsahuje hned několik dějových linek v jiných časových horizontech, může pro některé předlohou netknuté diváky působit forma seriálu trochu zmatečně, obzvláště

díky tomu, že děj kolem Geralta (Henry Cavill) je pevně ukotven v každé epizodě. I když tak jsou některé příběhy (nebo spíše jejich přepracování do seriálové podoby) trochu slabší, všech osm dílů drží pohromadě docela obstojně a i přes veškeré počáteční obavy jsou příběhy tohoto lovce monster vlastně hodně fajn.

Může za to především Henry Cavill, který poměrně rychle zvládá přesvědčit všechny odpůrce, že byl vlastně dobrou volbou. Jistě, co se týče hlubokého hlasu, je to někdy na hraně uvěřitelnosti, nicméně díky tomu, že je očividné, jak moc ho role baví, mu i těch pár přešlapů velice rádi odpustíte. Zvláště díky akčním sekvencím, ve kterých zkrátka Geralt vypadá jako ten největší zabiják široko daleko. Skvělá choreografie je ostatně jednou z hlavních devíz celého seriálu, protože u akčních momentů (možná s výjimkou posledního dílu) strká

Zaklínač jinou seriálovou produkci hravě do kapsy. Jsou zde navíc i segmenty, kdy nemá problém postavit se vedle Hry o trůny, co se týče měřítka a efektivity kontaktních soubojů. Dojem kazí jen občas trochu nešikovný střih a práce s kamerou, která zbytečně přidává vady na kráse jinak velice povedeným momentům.

Tak dej groš zaklínači

Když už jsem nakouzl obsazení, musím uznat, že hlavní představitelé zvládají zapůsobit, i přes počáteční obavy a nářky na nevhodnost jednotlivých herců, vlastně všichni. Adam Levy jako Myšilov funguje výborně v rámci takto adaptované podoby zdrojové látky (které trochu upravuje mythos Zaklínače a jeho světa), stejně tak v tomhle pojetí zvládá docela rychle přesvědčit i Anya Chalotra jako Yennefer z Vengerbergu. Freya Allan v roli Ciri dává docela solidní příslib velkých věcí do budoucích sérií a Joey Batey si vás získá jako Marigold hned v prvním díle, kde se objeví. Jistě, našlo by se pár slabších nebo méně vhodných obsazení v rámci seriálu, hlavní skupina je ovšem nakonec vlastně docela hodně parádní a dokáže přesvědčit i zaryté odpůrce. V přístupu, v jakém tvůrci seriálu přistoupili ke zdrojové látce, prostě hlavní představitelé fungují bez výhrady dobře a vy se po shlédnutí osmého dílu vlastně těšíte, až se za rok s touhle partou setkáte u dalších příběhů.

To, co si rozhodně zaslouží pochvalu, je pak hudební stránka. U té jsem se docela obával po prvním traileru o výsledný produkt, nicméně během prvních minut prvního dílu se tyto obavy naprosto rozplynuly. Tenhle mix působí nejen pro



hráče herní adaptace povědomě, ovšem dostatečně osobitě na to, aby dovedl být působivý sám o sobě, bez vazby na herní počiny (obzvláště fantastický soundtrack k Divokému honu, který posloužil jako základní inspirace pro hudební pojetí tohoto seriálu). Co ovšem funguje ještě lépe (možná ještě více, než jsem se odvážil očekávat), je právě Marigoldova integrace do příběhu a jeho hudební produkce a její role ve světě. Bardovy popěvky fungují na výbornou a jeho nejvýraznější kousek Tak dej groš zaklínači je naprosto fantastickou věcí, která vás provede celou první sérií a navodí přesně tu atmosféru věhlasu Geralta a jeho příběhů, jakou se snaží Sapkowski vykreslit v knihách.

Legendární lovec monster ožívá v novém

Slabší je na druhé straně místy výprava a celkově oživení světa Zaklínače. Jistě, mnohdy je to vlastně hodně působivé a je fajn, v jak velkém měřítku se seriál do Kontinentu pouští, ovšem jindy zase některé momenty působí zbytečně podvyživeně a komorněji, než by bylo vhodné. To, co ovšem ani po celé první sérii nepřesvědčilo ani za mák, je brnění Nilfgaardu. Tenhle v boji nepraktický design vypadá i v pohybu prostě lacině a pitomě, a i přes surovost těchto vojsk a snahu z nich udělat ty správné fanatické zvířata díky téhle zbroji působí trochu zbytečně podivně. První osmidílná série každopádně přesvědčila i pochybovače. Tohle pojetí prostě funguje a i když je oproti předložce pár věcí pozmeněných či úplně vynechaných a poetika předložky tomu místy docela znatelně chybí, seriálová adaptace od Netflixu značně rozhodně ostudu nedělá. Zaklínač si poměrně snadno a rychle najde svůj osobitý styl, díky

kterému si ho s jiným seriálem nespletete. V rámci prvních osmi dílů seriálu funguje slušně a příslib do budoucna tam rozhodně je, i když tomu z velké části chybí ta poetičnost předložky a ty odkazy na známé příběhy, pohádky a folklór. Co tedy říct jako verdikt k nové seriálové adaptaci Zaklínače? Netflix s první sérií docela zabodoval. S přihlédnutím k tomu, co nás ve světě Zaklínače teprve čeká, seriál hlavně nabízí velký příslib do budoucna a následujících sérií. Odladit nedostatky, zapracovat na samotném příběhu a nespěchat tolik a bude ze Zaklínače seriálová stálice, jakou si tahle látka zaslouží. Našlápnuto k tomu má po prvních osmi dílech první série více než slušně.

„Svědomitý pokus, jak převést knižní předložku do podoby seriálu. Ten má sice své nedostatky a ztrácí trochu onu poetičnost světa a příběhů Zaklínače, i přesto ovšem zvládá bavit, zaujmout i diváky předlohami netknuté a dodat dostatek příslibu do budoucna. Seriálový Zaklínač je vydařeným osmidílným vstupem do Kontinentu, který kvalitami předčí většinu letošní seriálové produkce“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Tomek Bagński

Rok vydania: 2019
Žáner: Akčný / Dobrodružný / Drama

PLUSY A MÍNUSY:

- + Obsazení
- + Výprava
- + Skvělé akční sekvence
- Místy masky
- Absence poetičnosti knižní série
- Tempo

HODNOTENIE:



Castle Rock – 2. séria

DO CASTLE ROCKU SA VRACIA ZLO



Po roku sme sa dočkali novej série hororového seriálu Castle Rock. Tá predchádzajúca stála skutočne za to, no otvorený koniec s nejasným vysvetlením celej situácie, to bola jednoducho pozvánka na druhú sériu. A tá konečne rozžiarila naše televízne obrazovky. Stála za to?

Ako by sa nič nestalo...

Mestečko Castle Rock sa po udalostiach, ktoré sa stali v prvej sérii, zvolna regeneruje. Nezvestného Henryho Deavera po meste stále hľadajú, no pomaly po ňom ostávajú iba plagáty s textom „Hľadá sa“. Castle Rock však stále žije svojím neobyčajným životom, ktorý čaká na ten správny moment.

Do mesta prichádza dvojica žien Annie Wilkes (Lizzy Caplan) a Joy Wilkes (Elsie Fisher), ktoré sú na úteku pred niečím

hrozivým. Annie sa o Joy stará ako pravá matka a urobí pre ňu takmer všetko. Navyše, Annie je závislá na liekoch, vďaka ktorým potláča hrôzostrašné preludy.

No keďže ich nemá na predpis, počas svojho putovania Amerikou sa vždy snaží zamestnať ako sestrička. Tak si prístup k liekom vie vždy zabezpečiť. Nie je to vždy jednoduché a to najmä, keď sa zamestná v nemocnici Castle Rock.

Lekárkou v nemocnici je doktorka Nadia Howlwadaag (Yusra Warsama), ktorá si lieky pomerne dobre stráži. A tak Annie neostáva nič iné, ako si všetko dobre naplánovať.

V mestečku si našli ubytovanie u Johna „Esa“ Merrilla, synovca miestneho úžerníka Reginalda „Popa“ Merrilla (Tim Robbins). Aby to bolo ešte o niečo





komplikovanejšie, Nadia má brata Abdiho (Barkhad Abdi) a obaja sú nevlastnými deťmi Reginalda „Popa“ Merilla.

Najväčším nebezpečenstvom pre mesto však nie sú roztržky medzi hlavnými postavami, i keď tie vedia byť pomerne dosť drsné. Najmä vzťah a situácia, do ktorej sa na začiatku Eso a Annie dostanú, môže byť dosť strašidelná. Problémom je to, čo číha pod zemou – hlboko zakopané zlo čakajúce na prebudenie už niekoľko storočí.

Teda, ono nie je až tak hlboko ukryté, pretože sa na jeho mieste začínajú stavebné práce pre budúce obchodné centrum. A čo by čert nechcel, práve s príchodom Annie prichádzajú aj veľkolepé oslavy založenia mesta, na ktoré zlo celý čas čaká...



Excelentné herecké výkony

Herecké obsadenie druhej sezóny je naozaj vynikajúce. Herci sa do svojich úloh výborne vcítili a postava Annie je skutočne uveriteľná. Rovnako aj dvojica somálskych hercov Barkhad Abdi a Yusra Warsama si v seriáli odkrútili výborné momenty. V mestečku Castle Rock sa totižto usadila somálska komunita, ktorá si stavia nové obchodné centrum, ako už bolo vyššie spomenuté. Ide o neobyčajný prvok v americkom hororovom seriáli, ktorý je tu zakomponovaný naozaj vynikajúco. Čo mi na druhej sezóne seriálu vyslovene vadilo, to bolo málo fantastična. Teda, počas sledovania je ho tu naozaj dosť, ale veľkej časti sa dočkáme až v neskorších dieloch. A aj tá je akoby zahalená do normálnosti. Druhá séria je teda prv venovaná vzťahom medzi postavami a psychologickým

problémom hlavnej hrdinky Annie. Rovnako som si nevedel zvyknúť na meno postavy Reginalda „Popa“ v Merrilla. Toho všetci volajú „Pop“ a v českom titulkovom preklade „Fotr“. A práve tento preklad mi niekedy naozaj rezal uši, respektíve oči. To nemení na kvalite prekladu nič, ten je skutočne zvládnutý na jednotku a v konečnom dôsledku to možno preložiť ani inak nešlo. A v neposlednej rade mám tiež pocit, že sa v druhej sezóne deje naozaj málo dejových zvrátov. Tie by vedeli dej o niečo viac okorenit' a pri niektorých situáciách aj postávam „pomôcť“. Celkovo na nás bude čakať desať častí, ktoré majú každá približne 45 minút. Osobne si myslím, že ide o vynikajúci časový formát, ktorý nie je ani príliš dlhý, ani krátky a čas si naň nájde takmer každý. A verte mi, už keď si pozriete prvý diel, na ten ďalší sa budete neskutočne tešiť.



Verdikt

Druhá séria Castle Rock ide v rovnakých šľapajach ako predchádzajúca. Výborne nastavený horor, ktorý zobrazuje nielen nadprirodzené činy, ale aj bežných ľudí. To všetko v mixe s výbornými hercami a novým príbehom odkazujúcim na predchádzajúcu sériu.

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Greg Yaitanes

Rok vydania: 2019
Žáner: Horror

PLUSY A MÍNUSY:

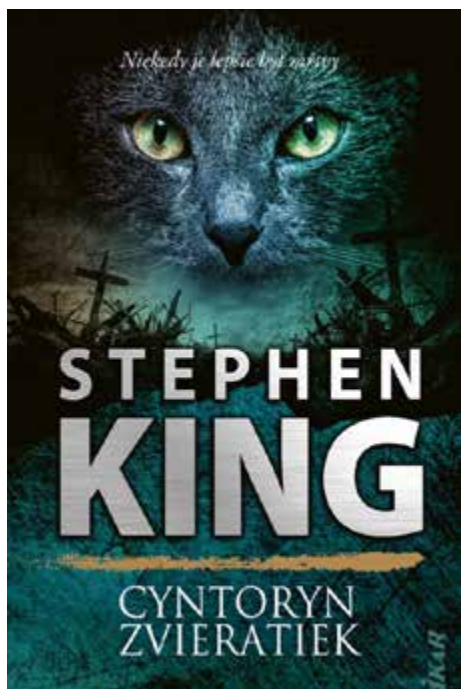
- + opäť zaujímavý horor
- + výborné herecké výkony
- + výborný záver
- menej fantasy prvkov, ako by som čakal
- český preklad niektorých mien

HODNOTENIE:



Cyntoryn zvieratiek

NIEKEDY JE LEPŠIE BYŤ MŔTVY



„Keď sa ma ľudia pýtajú (čo sa mi stáva často), ktorú svoju knihu považujem za najstrašidelnejšiu, odpovedám veľmi ľahko a bez zaváhania: Cyntoryn zvieratiek. Možno čitateľov nedesí najviac – na základe listov odhadujem, že tento prívlastok si pravdepodobne vyslúžilo Žiarenie -, ale nervové zakončenie strachu je tak ako nervové zakončenie smiechu u rozličných ľudí umiestnené na rozličných miestach.“ citácia z úvodu knihy.

Až keď si čitateľ prečíta aj to, čo je na pozadí celého príbehu, dospeje k rovnakému záveru, aký mal Stephen King, keď dopísal túto knihu. Je to zmes desivého „čo keby“ a zároveň smútku. Cyntoryn zvieratiek považujem snáď za najsmutnejší horor, aký som čítala. Nedesila ma kniha, obsahovo prvky hororu a strachu, ako sám spisovateľ naznačil, sa v nervových zakončeníach strachu nachádzajú pre rôznych čitateľov na rôznych miestach. Pre mňa je z jeho doteraz prečítaných kníh najdesivejšou kniha Outsider, ale keď sa zamyslím nad obsahom a výkladom tejto knihy, aj mňa dokáže vystrašiť. Nie preto, žeby odnikiaľ na mňa vyskakovali monštrá, ale pre tú možnosť „čo keby“, ktorú Stephen

King tak strašidelne rozviedol v tejto knihe. Kam až je ochotný človek zájsť v stave svojej najtemnejšej temnoty?

Do malého mestečka Ludlow sa prísťahuje lekár Louis Creed so svojou manželkou Rachel, dvomi deťmi a domácim maznáčikom Churchom. Hneď po príchode ich varuje sused, čo býva na druhej strane cesty, aby si na deti a domáceho miláčika dávali pozor, lebo tá cesta je veľmi nebezpečná. Udalosti po nast'ahovaní rodiny začnú naberať zvláštny spád. Prvý deň v práci Louis nemôže zachrániť smrteľne poraneného študenta a ten mu zomrie pred očami. Odohrá sa medzi nimi niečo neskutočné, čo Louisa vyvedie z miery. Po čase sa s tým zmieri a život ide ďalej, až kým mu sused nezavolá, že jeho kocúra zrejme zrazilo auto. Našťastie alebo nanešťastie? jeho manželka s deťmi sú odcestované, tak si myslí, že má viac času na to pripraviť sa, ako to povie rodine. Sused Jud mu však navrhne jednu znepokojivú možnosť. Vyberú sa za Cyntoryn zvieratiek, na tajomné pohrebisko a tam kocúra pochovajú. Louis nemôže uveriť, keď na druhý deň je Church späť, živý ale predsa iný. Nikto si to predsa nevšimne, navráva si Louis. Ibaže sila, čo sa ukrýva na temnom mieste, na ktorom pochoval Churcha, má s nimi všetkými oveľa desivejšie plány.

Autor svojím jednoduchým a priamym štýlom zavedie čitateľa do milej rodinky Creedovcov, ktorým sa svet začne pomaly rozpadat' po nešťastných udalostiach. Kapitoly sú krátke a kniha je podelená do troch častí. Jedinou prekážkou v čítaní sú gramatické preklepy, ktoré si všimnete aj keď nie ste gramaticky zdatní, ale čítaniu to nutne nemusí prekážať, hlavne ak sa sústredíte na obsah príbehu.

Ako prvé vás samozrejme naláka obálka knihy s hypnotickými mačacími očami. Knihu som čítala rýchlo a za každou ďalšou stránkou som už čakala na to povestné „bu bu bu“ v štýle Stephena Kinga, ale tu v Cyntoryne zvieratiek, sa ho v tom správnom slova zmysle nedočkáte. Dočkáte sa akurát znepokojivých myšlienok a úvah, kam až by ste zašli

v prípade hlavných hrdinov vy, aby ste dostali naspäť to, čo je vaše.

Veľmi sa mi páči, ako Stephen King opisuje charakter hlavného hrdinu Louisa. Nie preto, že by mal taký žiarivý a úžasný charakter, ale práve preto, ako sa chová a aké myšlienky mu napádajú v stave najväčšieho smútku a zúfalstva a asi aj pomätenia. Zvlášť sa mi páčilo aj nepáčilo, ako z ľudského hľadiska na Louisa pozerali ostatné postavy. Očakávali od neho, že bude oporou svojej rodine, ale on to len s'ťažka dokázal. Sociálny tlak na hlavu rodiny sa v tejto knihe ukázal ako veľký problém. Louis je chlap, hlava rodiny a preto má byť oporou každému, kto to potrebuje. A on sám si s tým všetkým má poradiť bravúrne, ako od neho očakáva okolie. Spoločnosť ale zabúda, že aj on je len ľudská bytosť, ktorá sa so svojím žiaľom a pocitmi, musí nejak vyrovnať a možno práve jeho okolie ho nepriamym spôsobom dotlačí do rozhodnutia, ktoré vyústí do tragédie rodiny Creedovcov.

Pre tých čitateľov, ktorí majú deti, je táto kniha určitým výkričníkom do ticha, ktoré vo vás zostane po dočítaní príbehu.

Knihu rozhodne odporúčam prečítať všetkým fanúšikom Stephena Kinga, aj keď ju nebudete považovať za najstrašidelnejšiu knihu z jeho repertoáru kníh, zanechá vo vás mrazivý pocit strachu a úvah, že ak by ste boli na mieste Louisa Creeda, zachovali by ste sa pri tých všetkých okolnostiach rovnako? Zahrali by ste sa na všemocného a vrátili do života to, čo už vrátiť nejde?

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Stephen King
Cyntoryn zvieratiek

Rok vydania: 2019
Žáner: horor

PLUSY A MÍNUSY:

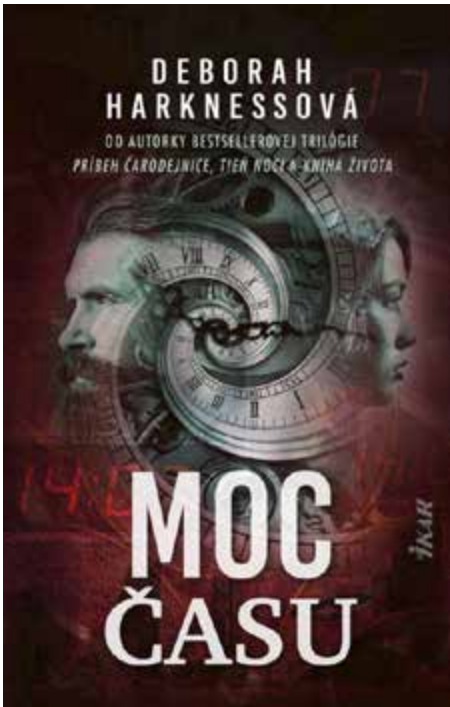
- + jednoduchý štýl
- + psychologický aspekt postáv
- + krátke kapitoly a rozdelenie knihy
- gramatické chyby

HODNOTENIE:



Moc času

STAŤ SA UPÍROM VYŽADUJE ČAS



Populárna spisovateľka trilógie Príbeh čarodejnice prišla s pokračovaním s názvom Moc času. Kto knihy nielen čítal ale videl aj seriál, sa určite namotal na netradičný príbeh o čarodejnicach, upíroch a démonoch. V tomto akoby voľnom pokračovaní sa čitatelia viac dozvedajú o osude a bývalom živote Matthewovho syna - Marcusa a jeho milovanej Phoebe.

Napriek tomu, že veľa čitateľov netrpezlivo očakávalo túto novinku, veľa z nich spolu so mnou ostalo sklamaných. Príbeh nadväzuje ako pokračovanie Knihy života, vracajú sa všetky známe obľúbené, aj tie menej obľúbené postavy, s ktorými ste prežívali všetky ich dobrodružstvá. Phoebe, Marcusova láska sa rozhodla stať upírkou. Podľa pravidiel musí byť po svojom zrode od Marcusa oddelená na dlhých 90 dní, kým sa z nej nestane natoľko schopná upírka, aby neublížila ani jemu, ani nikomu inému a neodhalila sa pred svetom smrteľníkom. Počas tohto náročného obdobia pre oboch, Marcus spomína a rozpráva Diane o svojom smrteľnom živote. Moc času sa netočí len okolo Marcusa a Phoebe, ale

aj okolo Diany a Matthewa a ich dvoch úžasných drobcov, v ktorých sa spojila sila nielen čarodejní, ale aj upírska.

Kniha je dosť hrubá – 464 strán, ale to neodradí žiadneho fanúšika tejto sympatickej autorky. Deborah Harknessová nás opäť raz dostala do sveta plného démonických bytostí, upírov a čarodejní. Príbeh je písaný jednoduchým štýlom. Kapitoly sú primerane dlhé, ale miestami som mala problém rozlíšiť, kto vlastne momentálne rozpráva danú časť príbehu. Napríklad jedna kapitola končila Marcusovým rozprávaním a ďalšia začala ženskou rozprávačkou, ktorú až po chvíli čítania dokážete identifikovať ako Dianu. Nestalo sa to len na jednom mieste knihy, ale opakované, preto som mala menší zmätok v tom, že som nevedela narýchlo zaradiť osobu, ktorá momentálne príbeh rozpráva.

Veľkým mínusom knihy je absolútna absencia akcie a napätia. V porovnaní s predchádzajúcimi dielmi, je Moc času veľmi slabý odvar. Kniha skôr predstavovala akúsi mini biografiu Marcusovho života pred tým upírskej a Phoebiným novým začiatkom ako upírky.

Jedno sa však tejto autorke poprieť nedá. Celosvetovo je upírstvo v knihách dosť populárne, autori, ak chcú zaujať svojich čitateľov, musia prichádzať s netradičnými a neopakovanými schopnosťami (svetielkujúci Edward z knihy Stmievanie potom vyjde tak trochu na smiech).

Harknessová vniesla do upírskeho „života“ nový štýl. Páči sa mi, ako popisovala zrod nového upíra, aké je to celé komplikované kvôli pravidlám, ktoré musia dodržiavať, aká je tam nastolená hierarchia, ako sa človek zmení po prijatí nového „životného štýlu“.

„Ak chceš byť upír, musíš si voľiť život – svoj život, nie život niekoho iného – stále dookola, deň čo deň,“ odpovedala Ysabeau. „Musíš si ho voľiť pred spánkom, pred mierom,

pred žiaľom, pred smrťou. V konečnom dôsledku nás definuje naša neobľomná túžba žiť. Bez nej nie sme nikto, iba nočná mora alebo duch: tieň ľudí, ktorými sme kedysi boli.“ (str. 443)

Knihu síce hodnotím ako priemernú, ale vďaka originalite s akou sa autorka vnorila do upírskej tematiky, ju zachránila pred celkovým úpadkom. Rovnako ako veľa iných dychtivých čitateľov, aj mňa zaujímal ľudský osud tajomného a rebelantského Marcusa, ale v tejto knihe to je tak dopodrobna rozpitvané, až som mala pocit, že je toho priveľa. Na jednej strane kuriozita okolo určitých postáv je priam neznesiteľná, no na druhej strane, dejová línia tejto knihy je aj tak dosť rozbitá striedaním Marcusovho rozprávania o svojej minulosti, o prítomnosti a nastávajúcich problémoch Diany a Matthewa a ich dvoch ratoleťstí so zvláštnym nadaním a do tretice ešte Phoebinou premenou na upírku.

Mnohí čitatelia mi dajú za pravdu, keď poviem, že toho bolo jednoducho priveľa. Určite naša obľúbená čarodejnica a jej upírsky manžel si zaslúžia ešte nejaké pokračovanie v samostatnej knihe.

Knihu odporúčam všetkým fanúšikom vampírov, hlavne ak ste čítali predchádzajúce diely.

Verím, že Moc času vás neodradí od fantastickej literatúry, veď upíri a čarodejnice zo sveta Deborah Harknessovej sú originálni a ich príbehy sú napínavé a stoja za prečítanie.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Deborah Harknessová:
Moc času

Rok vydania: 2019
Žáner: beletria, sci-fi, fantasy

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý štýl
- + pohľad na minulosť
- + známe postavy
- + originalita v prístupe k upírskej tematike
- neurčitost' v identite rozprávača
- absencia akcie, napätia

HODNOTENIE:



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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



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

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

Aktuálne vydanie v elektronickej podobe, rovnako ako aj archív starších 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.,
Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Séfredaktor / Zdeněk HIRO Moudrý
Zástupca séfredaktora / 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 Batora, Mário Lorenc, Maroš Goč, Adam
Lukačovič, Richard Mako, Katka Hužvárová, Barbora Krištofová,
Adrián Liška, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík,
Martin Laškody, Viliam Valent, Matúš Kuriľák, Miroslav Beták,
Martin Rácz, Braňo Hujo, Zuzana Tarajová, Ivka Macková, Nicol
Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marek Pročka

GRAFIKA A DIZAJN

TŠ studio, Juraj Moudrý, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka

Star Wars Jedi: Fallen Order

MARKETING A INERCIA

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 služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú
majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis
je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne
vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom
vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie
žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných
článov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah
inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich
zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť
reprodukováná úplne alebo čiastočne 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)



PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC G560

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



SENZOR HERO 16K G502 HERO

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôsobiť.

Zdokonaľte svoju hru vďaka kalibrácii povrchu podložky, úprave ťažiska a hmotnosti myši, či rýchlej zmene DPI a 11 programovateľným tlačidlám.

Prispôbte si myš G502 HERO s novým revolučným

16K senzorom tak, aby zodpovedala presne vašim predstavám.



MECHANICKÁ RGB G513 CARBON

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

D-Link[®]

EXO

AC1900 Smart Mesh

Wi-Fi Router



Wi-Fi Mesh



Rýchlejšia a bezpečnejšia sieť.

Užívajte si stabilnú a rýchlu Wi-Fi s technológiou Wave 2 a MU-MIMO. Budte v bezpečí vďaka ochrane McAfee, využite funkcie rodičovskej kontroly a pohodlne ovládajte váš router pomocou hlasových asistentov.



DIR-1960