

GENERATION

TESTOVALI SME Samsung Galaxy FOLD



HRA LI SME
AO Tennis 2

VIDELI SME
Bad Boys 3

ROZHOVOR
Roman Pomajbo

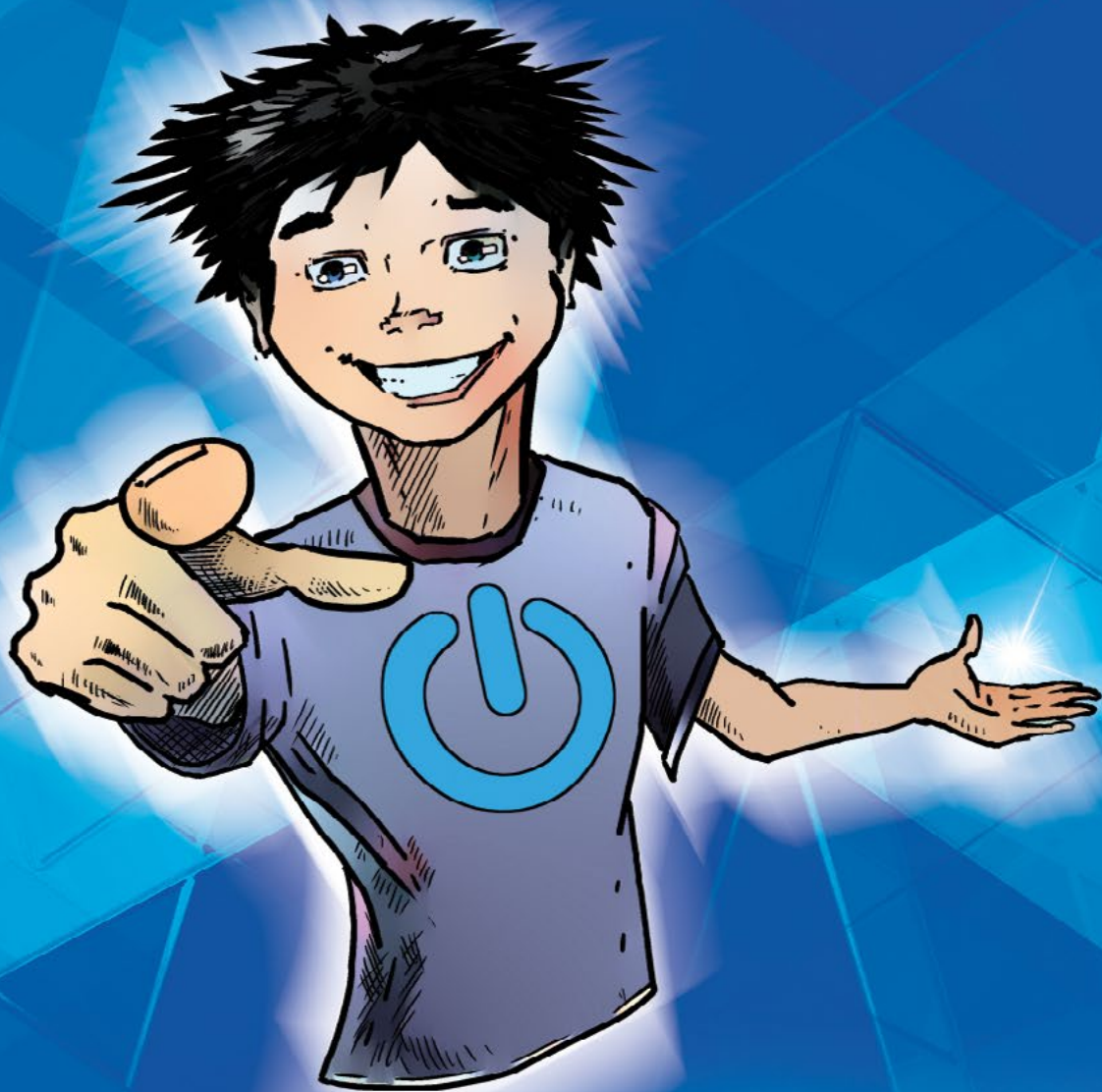
RETRO
GoldenEYE

TÉMA
Udalosti, ktoré hýbali herným svetom v roku 2019

SÚŤAŽE



GENERATION



HL'ADÁME TEBA PRIDAJ SA K NÁM

NUDÍŠ SA, VIEŠ PÍSAŤ, VYZNÁŠ SA
V HARDVÉRI, FILMOCH, HRÁCH?

PÍŠ NÁM NA FB, ALEBO NA NABOR@GENERATION.SK

EDITORIÁL



Odklady, odklady, odklady

A už to začína. Štúdiá sa vrátili po sviatkoch do práce a začala panika, že nič sa nestíha. To znamená, že štyri vysokoprofilové a vysokočakávané hry boli odložené. Cyberpunk, Final Fantasy, Marvel's Avengers a Dying Light 2.

Vždy, keď sa spomína odklad hier, tak je to taký divný pocit. Hlavne keď ide o hru na ktorú sa tešíte. Pretože na jednej strane viete, že ten odklad hre pomôže, aby bola kvalitnejšou a vyladenejšou. No zase na druhej strane sú to ďalšie mesiace čakania. A vlastne ani neviete na ktorú stranu sa v hlavne pridať.

Berme to však tak, že napriek odkladom vyzerá herná jar celkom lákavo. Problémom je akurát to, že mnoho hier sa poposúvalo na jeseň, kedy sa na trh chystajú aj nové konzoly a to pamätajte moje slová:

"Posledné mesiace 2020 budú z herného hľadiska úplným šialenstvom."

Aby ste si však udržali prehľad tak čítajte magazín Generation a Gamesite.sk aj naďalej. Pretože aj teraz, tak ako vždy na vás čaká more zaujímavých informácií, ohlásení a recenzií.

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.

Nintendo v roku 2020

DÔRAZ NA STABILNÚ PONUKU HIER



Nintendo trafilo po neúspešnom Wii U so Switchom presne do čierneho a konzola sa aj po takmer troch rokoch od vydania teší stále stúpajúcemu záujmu. Za čas, za ktorý je konzola s nami, sme sa dočkali celej plejády skvelých hier, niekoľkých absolútnych legend, celkovo jednoducho kopca zábavy.

Spoločnosť ale nezahľala a aj na rok 2020 chystá pre Switch celú plejádu nových hier. Pre sprehladenie celej problematiky som do článku vybral predovšetkým len tie najvýznamnejšie a najočakávanejšie hry, hoci aj nádejným menším hrám som dal priestor. V prvej časti sú vypísané prichádzajúce exkluzivity a v druhej zasa multiplatformové hry.

Posledných pár mesiacov sa šuškáva, že by malo Nintendo pracovať na novej verzii Switchu s výrazne vyšším výkonom, no doteraz nepadol ani jeden priamy dôkaz potvrdzujúci tieto fámy. A ani samotné Nintendo za sebou nezanecháva žiadne podprahové správy, ktoré by mohli evokovať ich snahu o novú konzolu, čiže najskôr ide fakt len o zbožné pranie, než

skutočnosť. V roku 2020 sa skôr očakáva obohatenie online služby o nové tituly z kolekcií konzol NES a SNES, pričom by do hry mohli eventuálne zasiahnuť aj ďalšie konzoly ako Gameboy/Gameboy Advance či Nintendo GameCube.

Na záver ešte dodám, že mnoho z očakávaných peciek ešte nemalo upresnený rok vydania. Je teda možné, že sa toho roku možno dočkáme pokračovania The Legend of Zelda: Breath of the Wild alebo aj Shin Megami Tensei V. Vo vzduchu už totiž visí nový Nintendo Direct a ten môže priniesť nejdno odhalenie. Na druhej strane zatiaľ skutočne neočakávame Metroid Prime 4, či novú hru s Mariom, tie vyjdú najskôr až niekedy v budúcom roku.

Exkluzivity pre Nintendo Switch na rok 2020

Tokyo Mirage Sessions #FE Encore [RPG | 17. január 2020]

Tento exkluzívny titul Wii U sa dostáva vo vylepšenej forme aj na Switch.

Tvorcovia si zrejme pomysleli, že práve táto hra by si z nie veľmi obľúbenej konzoly zaslúžila druhú šancu a tak sa ju znova rozhodli predstaviť publiku.

Tokyo Mirage Sessions je crossover medzi sériami Fire Emblem a Shin Megami Tensei a jej najväčšími kladmi sú fantasticky nadizajnované dungeony a prepracovaný súbojový systém s poriadnou hĺbkou. Ak vám nevadia spievajúce japonky a téma šoubiznisovej agentúry bojujúcej proti démonom, hra by vás mala zaujať.

Aviary Attorney: Definitive Edition

[adventúra | 30. január 2020]

Aviary Attorney môže naznačovať, že ide o spin-off ku slávnej sérii Ace Attorney, no obe hry majú spoločné len to slovo v názve. Aviary Attorney je z určitého pohľadu experimentálna hra spájajúca unikátny karikatúristický artštýl umelca J. J. Grandvilla a hudbu francúzskeho romantika Camilla Saint-Saënsa, aby hráčom doručila podmanivý



audiovizuálny zážitok obohacujúci adventúrnou hernú náplň zaoberajúcu sa vyšetrovaním viny/neviny obvinených počas prebiehajúcej revolúcie.

Animal Crossing: New Horizons

[simulácia života | 20. marec 2020]

Jedna z najobľúbenejších exkluzívnych sérii Nintendo Animal Crossing sa prvýkrát predvedie na Switchi v dieli nazvanom New Horizons. Hráči dostanú k dispozícii opustený ostrov, na ktorom si budú môcť vybudovať svoje malé impérium, rozvíjať svoje schopnosti, stretávať a spoznávať nových obyvateľov, pestovať si zeleninu, vyrábať si pracovné nástroje a celkovo sa starať o svoj vlastný virtuálny domov.

Bravely Default 2

[RPG | 2020]

Bravely Default je moderná JRPG séria tešiaca sa záujmu hráčov už od čias Nintendo 3DS. Prvý stret Bravely Default s Nintendo Switch sa uskutoční tento rok a bude to práve druhý diel, ktorý toto zariadenie poctí. A to aj napriek tomu, že to v poradí bude vlastne už tretia Bravely Default hra. Aj keď séria vzišla zo slávnej Final Fantasy, konkrétne z hry Final Fantasy: The 4 Heroes of Light, okamžite sa jej podarilo získať svoj vlastný špecifický štýl a svoju vlastnú tvár.

Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise

[survival horor | 2020]

O pokračovaní hororovej legende vyvíjanej len pre Nintendo Switch stále toho veľa nevieme, no to azda patrí k samotnému štýlu série, ktorá dáva veľa dôraz na tajomno a nepoznané. Tentokrát sa dostaneme do New Orleans, kde budeme riešiť desivý prípad sériového vraha terorizujúceho miestne okolie.

Sports Story

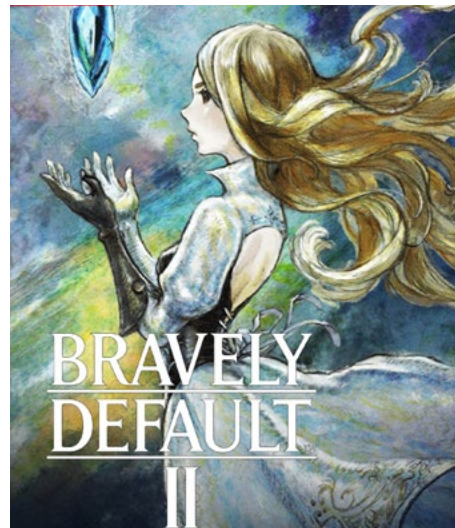
[akčné športové RPG | 2020]

Aj keď spojenie RPG a športu nie je nič, čo by sme ešte nevideli (veď spomeňte na futbalovú Inazuma Eleven), Sports Story predsa len posunie tento žáner ešte o kúsok ďalej. Na rozdiel od jedného športu tu budeme môcť športovať vo viacerých, budeme môcť študovať na tenisovej akadémii, venovať sa golfu, ale taktiež preskúmať dungeony a nebude dokonca chýbať ani stealth. Ide o priame pokračovanie Golf Story.

No More Heroes 3

[akčná hra | 2020]

Pre fanúšikov vývojára Gojči Sudu ikonická séria No More Heroes sa v tretej časti vracia po 10 rokoch od vydania druhého dielu. Hráči môžu čakať všetko bláznivé, čo je pre No More Heroes tak typické a vráti sa aj otvorený svet, aspekt, ktorý v dvojke chýbal. Tvorca uvádza, že ovládanie bude klásť veľa dôraz na pohyb Joy-Conmi, hoci hra sa bude dať hrať aj normálnym gamepadom, respektíve nepohybovným štýlom.



Xenoblade Chronicles: Definitive Edition

[RPG | 2020]

Definitívna verzia legendárneho RPG Xenoblade Chronicles, ktoré vyšlo ešte pred rokmi na Nintendo Wii priniesie vylepšené aspekty hratelnosti a výrazný grafický posun vpred čerpajúc zatiaľ posledného dielu série Xenoblade Chronicles 2.

Mohutné RPG dobrodružstvo presahujúce 100 hodín vyšlo svojho času aj ako port na New Nintendo 3DS.

Rune Factory 5

[RPG | 2020]

Ani finančné problémy štúdia Neverland nakoniec nezabránili tomu, aby sa fanúšikovia nedočkali piateho pokračovania RPG simulácie Rune Factory.

Spomínané štúdio dnes síce už vonia fialky odspodu, no iní vývojári zo štúdia Marvelous vzali tvorcov série pod svoje krídla, aby spolu pripravili nový diel. O hre nemáme prakticky žiadne informácie a tak sa trochu bojíme, či sa tohto titulu v tomto roku vôbec dočkáme. Tvorcovia ale avizovali vydanie na rok 2020.

Multiplatformové hry vychádzajúce na Nintendo Switch v 2020:

To The Moon – adventúra, 16. január 2020
Oddworld: Stranger's Wrath HD – FPS, 23. január 2020

The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics – taktická stratégia, 4. február 2020

Final Fantasy Chrystal Chronicles Remastered Edition – RPG, 2020

Darksiders Genesis – hack and slash, 14. február 2020

Devil May Cry 3: Special Edition – hack and slash, 20. február 2020

Mega Man Zero/ZX Legacy Collection – akčná plošinovka, 25. február 2020

Two Point Hospital – simulácia nemocnice, 2020

Trials of Mana – akčné RPG, 24. apríl 2020

Axiom Verge 2 – akčná plošinovka, 2020

Doom 64 – FPS, 20. marec 2020

Doom Eternal – FPS, 2020

The Outer Worlds – akčné RPG, 2020

Lego Star Wars: The Skywalker Saga – akčná adventúra, 2020

Persona 5 Scramble: The Phantom Strikers – hack and slash, 2020

Little Nightmares 2 – plošinovka, 2020

Minecraft Dungeons – dungeon crawler, apríl 2020

Digimon Survive – taktické RPG, 2020

Maroš Goč

PlayStation v roku 2020

MÁME ZA SEBOU NAOZAJ ZAUJÍMAVÝ ROK ALE ČO JE LEPŠIE, EŠTE ZAUJÍMAVEJŠÍ NÁS ČAKÁ. PREČO, ZREJME VŠETCI TUŠÍTE, NO POĎME SI TO ROZPÍSAŤ, ASPOŇ Z POHL'ADU MODRÉHO TÍMU.



Pod'me pekne od začiatku, nakoľko je toho dosť. Nájdu sa ľudia (patrím medzi nich aj ja), ktorí konzolu používajú na primárne hranie a nezaujímajú ich len exkluzivity, tak si to pod'me zhrnúť. Ak by sme mali niečím začať tak to je môj predpoklad, že vo februári nám predstavia svoju novú konzolu. Microsoft tak urobil a Sony nebolo na E3 hlavne z dôvodu, že podľ'a nich je neskoro, aby sa niečo nové predstavovalo v júni. To samozrejme dáva zmysel, no vyplýva z toho hlavne to, že oznámenia sa dočkáme práve v druhom mesiaci, niekde na novinárskej konferencii, ktoré zvykne japonská spoločnosť robievať.

Druhá vec, ktorá bude nasledovať je The Last of Us Part II. Aj som rozmýšľal, čo by som k tomu mal povedať, no asi nie je ani veľmi čo. Takmer každý vie, o čom hovorím a kto hral jednotku, tak sa minimálne teší. Všetci ostatní dávno naskočili na hype train a čakajú na svoje

predobjednávky. Podľ'a všetkého pôjde minimálne do niekoľkých nominácií na hru roka, však ako všetko od Naughty dog, odpusťte mi ten fanboyovský prístup ale všetci vieme, že tomu tak bude.



Počas marca sa okrem daňových povinností dočkáme aj Nioh 2, čo poteší všetkých, ktorý hrali jednotku. Výborný titul, ktorý si zaslúžil pokračovanie a všetci sme radi, že sa ho dočkáme.



Nedá mi nespomenúť Doom Eternal, ktorý vyzerá krutoprisne a po výbornej jednotke tu zas máme niečo, na čom sa dá neskutočne dobre odreagovať. Netreba zabúdať na fanúšikov Final Fantasy, ktorým vyjde remake FF VII.

V apríli príde kompetetívka s názvom Predator: Hounting grounds. To je titul, o ktorom veľa nevieme, počítam ale, že to bude niečo ako EVOLVE a teda tím bojujúci proti predátorovi na nejakej mape. Zábery vyzerali zaujímavo, dúfam teda, že sa podarí to pretaviť aj do zábavného gameplayu. Mimo toho tu máme Resident Evil 3, ktorý je jasná kúpa aj teraz. Všetci, čo hrali RE2 2019 mi dajú za pravdu, že Capcom v tomto prípade odviezol úžasnú prácu. Pozor, tu končí sranda, pretože na scénu príde aj Keanu Reeves, aby presne 16.4.2020 prekonal všetky rekordy predajov v hre Cyberpunk 2077.

Počas zamilovaného mája si prídu na svoje milovníci komiksov, pretože prídu Avendžeri. Teda, nie všetci, pretože ich vizuál je trochu diskutabilný, no mali by ponúknuť príbeh a multiplayer, takže prečo im nedať šancu? Mimochodom, tento mesiac, konkrétne 19. by mal vyjsť aj Wasteland 3.

Ešte na jar sa dočkáme aj Dying Light 2, na ktorý sa ja osobne neskutočne teším, problém je, že zatiaľ nevieme presný dátum vydania. Verím, že dajú vedieť čím skôr, pretože mapa bude o niečo väčšia, čo je však na hre najväčšie lákadlo sú obrovské dopady vašich rozhodnutí, ktoré spôsobia aj zablokovanie prístupu do určitých častí a láka tak na znovuhrateľnosť. Poliaci proste vedia ako robiť hry...

Čo bude nasledovať po silnom úvode roka budú zrejme pokračovania State of Play, kde nám Sony bude servírovať ďalšie a ďalšie informácie o nových hrách a možno aj niečo o novej konzole. S čím však

kto by to ľutoval. Taktiež nepoznáme dátum vydania hry System Shock, ktorý zaujme aj napriek tomu, že sa jedná o remake hry z roku 1994.

Finále roka pre seba ukradne práve PlayStation 5. Počas roka nám bude Sony určite so železnou pravidelnosťou masírovať oči, uši aj mozgy s ich novou konzolou a práve počas zimných prázdnin by mala prísť na trh. Nevieme ako bude vyzerat', koľko bude stáť, aký presný bude výkon a podobne, no už teraz je kopa ľudí, ktorá napriek tomu čaká, kedy si ju budú môcť predobjednať. Ešte si



nemôžeme s určitosťou rátať, je práve E3 2020. Sony zatiaľ účasť nepotvrdilo, zatiaľ čo ich najväčší rival Microsoft áno. Aby som bol úprimný, predpokladám, že ani tento rok ich tam neuvidíme. Minulý rok nemali žiadnu takú veľkú akciu a tento rok bude minimálne jedna a skôr, takže E3 zrejme znova vynechajú. Aj tak, majú práve State of Play, ktorý je zrejme aj menej finančne náročný a hráčskej základni (ktorá túto generáciu nabrala obrovských rozmerov) to evidentne stačí.

V lete k nám zavíta ďalšia, dlho očakávaná exkluzivita – Ghost of Tsushima. Predstavili nám ju pred rokom a pol a odvtedy bolo ticho, teda až doteraz, kedy nám ukázali ďalšie zábery a vlastne nič navyše. Nevieme prakticky nič, takže počítam, že do leta ešte párkrát o hre budeme počuť a určite aj vidieť.

Niekedy v priebehu roka môžeme očakávať aj hru Little Nightmares 2. Nejde síce o AAA hru, no po jednotke ide o vytúžené pokračovanie, pretože spracovanie, námet a pointa titulu bola perfektná. Ak ste LN náhodou nehrali, naozaj nič nepokazíte, ak aj v tomto momente sadnete za playko a kúpite si to. Nenájde sa hádam nik,

pár týždňov asi počkáme, no určite to bude úžasné vyvrcholenie roka a parádny vstup do novej dekády, pretože si zrejme konečne budeme môcť zahrať hry v 4K a nech nikto neskúša ani nahlas povedať, že by na to nemali fungovať tituly z PS4.

Róbert Gabčík



Xbox v roku 2020

PRICHÁDZA BEŠTIA. BUDE TO VŠAK STAČIŤ?



Diera z ktorej sa musel Microsoft vyhrabať po predstavení Xbox One konzoly bola obrovská a prakticky navrátenie prestíže značky Xbox je ešte stále aktuálnou témou. Aspoň teda môžeme vidieť, čo urobí s výrobcom konzol to, keď vedenie spoločnosti tejto konzole neverí a nepodporuje ju finančne tak, ako by sa patrilo.

Dnes je však všetko na dobrej ceste. Satya Nadella povýšil Phila Spencera, hranie je pre Microsoft oveľa väčšou prioritou ako v minulosti a to je zrejme nie len z faktu že vôbec ďalšia konzola bude, ale aj kvôli tomu, že Microsoft má momentálne veľké množstvo vlastných štúdií, že Game Pass je prakticky najlepším herným „dealom“ v biznise a že xCloud prináša obrovský potenciál do budúcnosti. 2020 však bude kľúčovým rokom, ktorý má ukázať, že tieto investície sa oplatia. A Microsoft bude musieť ukázať, že je schopný súperiť so Sony a Nintendom na poli first-party obsahu.

Pravidlá sa menia

Je zjavné, že pre Microsoft nie je Xbox iba o predaji konzol. Už dlho to tak nie je. Áno, keď chcete box pod telku, ktorý vám odbúra všetky starosti so skladaním PC, tak nech sa páči, je tu taká možnosť. Ak však preferujete hranie na PC, alebo nebodaj na smartfóne, tak riešenia tu už sú, alebo prichádzajú. Xbox Game Pass už pol roka funguje na tejto platforme a aj PC hráči tak majú prístup k stovkám hier za jeden mesačný poplatok. Navyše, prakticky každá hra od Xbox Game Studios bude na PC. A Project xCloud sa bude v roku 2020 rozširovať do ďalších regiónov a na ďalšie zariadenia. Už teraz v beta fáze môžete prostredníctvom smartfónovej aplikácie hrať Gears 5, Halo 5 a ďalšie AAA hry a testovanie bude pokračovať aj počas roka 2020 s tým, že popri vydaní Xbox Series X čakáme aj oficiálne vydanie xCloudu s cenovou štruktúrou a s viacerými regiónmi a platformami.

Xbox one pomaly odchádza do dôchodku

Je pravdou, že Gears 5 bol pre Microsoft asi poslednou bombastickou exkluzivitou pre Xbox One. To síce neznamená, že bol úplne poslednou a že sa hráči tejto platformy nedočkajú ďalších hier, no tie sú už o čosi menšie (neznamená to však že budú menej kvalitné). Pozrime sa na to, čo Microsoft chystá v roku 2020 od vlastných štúdií

- **Marec:** Ori and the Will of the Wisps, Bleeding Edge
- **Apríl:** Minecraft Dungeons, Gears Tactics
- **Máj:** Wasteland 3
- **Pred vydaním Xbox Series X:** Microsoft Flight Simulator, Tell Me Why, Psychonauts 2, Grounded, Battletoads,

Samozrejme, niektoré z týchto hier sú ešte „pozostatky“ zo staršieho fungovania štúdií a preto napríklad Psychonauts 2 a Wasteland 3 uvidíme aj na iných ako

Microsoft platformách, no ukazuje to že Microsoft ešte má zopár kvalitných zážitkov pre hráčov pripravených aj pred vydaním novej konzoly.

Xbox game studios sú v najlepšom stave za posledné roky

Podme sa pozrieť na to, v akom stave sú štúdiá Microsoftu a na čom pracujú. Toto je samozrejme prehľad first-party štúdií a nerátajú sa tu second-party hry (Ori, Flight Simulator a Tell Me Why). Povieme si fakty a povieme si špekulácie.

Microsoft má momentálne pod palcom 14 vlastných štúdií, ktoré budú robiť v budúcnosti obsah výlučne pre Xbox konzoly a PC s jednou výnimkou v podobe štúdia Mojang a fenoménu Minecraft. Tieto štúdiá boli buď vytvorené Microsoftom v minulosti, alebo boli kúpené v posledných rokoch a ich cieľom je vytvárať toľko exkluzívneho obsahu, aby bolo vaše rozhodnutie Xbox vs. Playstation čo možno najťažšie.

- **343 Industries** – štúdio, ktoré má na starosti sériu Halo je v poslednom roku vývoja Halo Infinite, ktorý podľa všetkého uvidíme spolu s vydaním Xbox Series X konzoly v posledných mesiacoch 2020. Hra navyše príde aj na Xbox One generáciu konzol a PC.
- **Compulsion Games** – Montrealské štúdio, ktoré ukončilo práce na We Happy Few údajne pracuje na úplne novej IP, no podrobnosti zatiaľ nevieme.
- **Double Fine** – Legendárny Tim Schafer dokončuje so svojim tímom pokračovanie kultovej hry Psychonauts a zatiaľ nevieme, či popri tom pracujú aj na ďalšej hre, aj keď vzhľadom na veľkosť štúdia sa dá predpokladať, že áno.
- **inXile Entertainment** – Kalifornské štúdio momentálne dokončuje tretí Wasteland a podľa posledných správ to vyzerá tak, že štúdio sa rozrástlo do takej miery, že pracujú na dvoch hrách súčasne. Aj v prípade druhej hry sa dá očakávať nová RPG.
- **Mojang** – Štúdio, ktoré sa stará o Minecraft pracuje na tom, aby viac ako sto miliónov hráčov mesačne malo k dispozícii nové a nové zážitky a okrem vylepšovania pôvodného Minecraftu plánujú v apríli vydať Minecraft Dungeons.
- **Ninja Theory** – Už teraz vieme, že štúdio pracuje na pokračovaní Hellblade s názvom Senua's Saga: Hellblade II a okrem toho plánujú ešte na Xbox One vydať tímovú multiplayerovú akčnú hru Bleeding Edge. Štúdio však údajne pracuje aj na treťom, zatiaľ tajnom projekte.
- **Obsidian Entertainment** – legendárne RPG štúdio len nedávno vydalo skvelú RPG hru The Outer Worlds a potvrdili, že idú pracovať na jej expanzii. V novembri taktiež ohlásili svoju



- **survival hru s názvom Grounded** a Phil Spencer potvrdil, že drvivá väčšina štúdia pracuje na neohlásenej AAA RPG hre.
- **Rare** – Štúdio sa stále stará o svoju populárnu pirátsku hru Sea of Thieves, no popri tom už stihli ohlásiť aj hru Everwild a tú možno uvidíme v roku 2020. Taktiež pomáhajú štúdiu Dlala s hrou Battletoads a údajne pracujú na ďalšom, ešte neoznámenom projekte.
- **Playground Games** – Štúdio prešlo rozsiahlou expanziou a momentálne v jeho útrobách pracujú dve samostatné tímy. „Forza Team“ pracuje na novom obsahu pre Forzu Horizon 4 a taktiež aj na novom pokračovaní oceňovanej pretekárskej série a „RPG Team“ pracuje na neohlásenej open-world RPG hre, ktorou by mal údajne byť reboot série Fable.
- **The Coalition** – „Gears“ štúdio nedávno vydalo piate pokračovanie tejto série a momentálne pomáhajú štúdiu Splash Damage s vývojom X-com like hry Gears Tactics, ktorá príde v apríli. Určite však pracujú aj na šiestej hre v Gears sérii.
- **The Initiative** – Nové štúdio Microsoftu nám údajne ukáže svoju novú hru v roku 2020, čo potvrdil šéf Xbox Game Studios Matt Booty. Dá sa predpokladať, že sa dočkáme príbehovej akčnej hry z pohľadu tretej osoby, no nič konkrétne o hre zatiaľ nevieme.
- **Turn 10 Studios** – „Forza“ štúdio pravdepodobne pripravuje ôsmy diel simulačnej podsérie Forzy, ktorý by mal prísť v priebehu roka 2020, prípadne až v roku 2020. Zástupca štúdia však prezradil, že oficiálne predstavenie hry príde práve v tomto roku.
- **Undead Labs** – Toto štúdio sídlia v Seattli vydalo svoju poslednú hru, State of Decay 2 v roku 2018 a údajne pracuje na trojke. Štúdio prešlo obrovskou expanziou, ktorá by

mu mala zabezpečiť presun do AAA tvorby hier. Či však pracujú aj na ďalšej hre, to zatiaľ nevieme.

- **World's Edge** – „Age of Empires“ štúdio má na starosti starostlivosť o túto legendárnu hernú sériu a momentálne spolu so štúdiom Relic Entertainment chystá štvrtý diel a taktiež by sme sa mali v roku 2020 dočkať Definitive Edície Age of Empires III.

Phil Spencer zároveň potvrdil, že Microsoft ďalej hľadá štúdiá vhodné na akvizíciu, pričom spomenul hlavne ázijský región a nedávno sa objavili aj informácie, že Microsoft hľadal potenciálne ďalšie štúdiá aj v Poľsku.

XBOX SERIES.....X,Y,Z

Microsoft už oficiálne predstavil svoju konzolu a jej názov je – Xbox. Series X je model, ktorý má reprezentovať to najvyššie, čo Microsoft pre túto generáciu postavil. Konzola má ponúknuť nekompromisný výkon, ktorý však zrejme nebude lacnou záležitosťou. Keď predpokladáme, že názvy Microsoftu sú pravdivé a grafický výkon Xbox Series X bude dosahovať 12TFLOPs a k tomu nám Microsoft pribalí 1TB NVMe SSD disk a podporu hardvérového raytracingu, tak optimistické odhady predpovedajú cenu 499€ pri vydaní, čo síce nie je extrém, ale taktiež to nie je najlacnejšia konzola.

Tie pesimistickejšie hovoria, že konzola bude cenou atakovať neslávne ohlásenie Playstation 3 konzoly a cenovku 599€, čo už však bude pre mnohých dosť ťažké prehltnúť. Hlavne v prípade, keď Sony nebude tak tvrdohlavo naháňať výkon a Playstation 5 ponúkne dostatočný výkon za priaznivejšiu cenu. Asi ťažko predpokladať, že aj napriek omnoho vyššiemu výkonu by sa ľudia hŕnky rozhodovali pre Xbox Series X, ak by bol cenový rozdiel medzi konzolami viac ako 150€.

Preto si myslíme, že Microsoft bude jedným okom pozorne sledovať Sony a ich cenovku pre novú konzolu a zároveň sa zhmotní projekt Xbox Lockhart. Čiže lacnejšia varianta konzoly, ktorá síce neponúkne tak nekompromisný výkon, no na druhej strane ponúkne atraktívnejšiu cenovku. Môže ho nazvať napríklad Xbox Series S.

Otázkou však je, či je pre dobro veci komplikovať vydanie konzoly rôznymi SKU, no v prípade, že Xbox Series X je stavaná ako nekompromisná konzola, kde sa nehľadá na cenu, tak

máme pocit, že Microsoft nebude mať na výber a Lockhart bude nutnosťou pre úspech na trhu.

Bude teda veľmi zaujímavé, ako sa Sony a v tomto prípade hlavne Microsoft pokúsia vybalansovať nárek o vyšší výkon s populárnou frázou, že konzola nad 499€ je nepredajnou.

xCloud prichádza...V balíčku

Project xCloud je zatiaľ v testovacej prevádzke a zatiaľ nie je na Slovensku. Služba je zatiaľ zadarmo, no asi ťažko predpokladať, že to takto zostane aj do budúcnosti. Hranie cez cloud síce prináša výhodu v podobe nepotrebnosti lokálneho hardvéru, no niekto za prevádzku dátových centier platiť musí. A asi ťažko to bude Microsoft.

Preto si myslíme, že Microsoft v roku 2020 ohlásí svoje ultimátne combo: Xbox Live Gold, Xbox Game Pass a Project xCloud za cenu v rozmedzí 15–20€ mesačne. Vďaka tomu získate automaticky Gold členstvo, prístup k stovkám hier, ktoré môžete rovno aj streamovať cez xCloud. Inak ale predpokladáme, že cena samostatného xCloud pravdepodobne nebude nižšia ako v prípade Google Stadia, čiže 10€ mesačne.

Game pass bude nad'alej najlepšou predplatenou službou v hernom priemysle

Áno, je tu síce Playstation Now, ktoré ponúka viac hier ako Xbox Game Pass za rovnakú cenu, no zároveň obsahuje obrovské množstvo hier, ktoré musíte streamovať, čo:

1. Nie je ideálne
2. Nie je ani oficiálne podporované na Slovensku (zatiaľ)



A navyše, Playstation neponúka svoje 1st party hry v Playstation Now v deň vydania.

A aj preto bude Xbox Game Pass nad'alej najlepšou predplatenou službou v hernom biznise. Pretože služba, kde si môžeme v deň vydania zahrať Halo Infinite je lepšou ako tá, kde si nemôžem v deň vydania zahrať The Last of Us: Part II.

Uvedomuje si to Microsoft a preto bude nad'alej tlačiť na to, aby dostal Game Pass všade, kde sa bude dať a to aj na PC a aj na Xbox platforme.

Veľký potenciál, ktorý však netreba pokašľať

Microsoft má momentálne všetky predpoklady na to, aby zažil úspešné spustenie ďalšej generácie. Konečne nie je zaslepený veľkými predajmi periférií (pozerám sa na teba Kinect) a má jasnú víziu – dostať hranie všade, no voľbu nechať na hráčovi.

No má hlavne ešte niečo dôležitejšie. A to je dôvera a finančné zázemie vedenia Microsoftu. Teda niečo, čo im na začiatku minulej generácie nutne chýbalo. Prvý krok v podobe predstavenia Xbox Series X bol 100x lepší ako v prípade Xbox One.

Teraz je však extrémne dôležité ukázať, že Microsoft nenaháňa výkon bez ohľadu na cenu a ak áno, tak musí fanúšikom ukázať „ľudovú“ konzolu.

A hlavne musí ukázať, že posledné roky investovania do 1st party štúdií prináša svoje ovocie. Pretože Microsoft si konečne uvedomuje, že konzola bez exkluzívneho obsahu a služby bez exkluzívneho obsahu v dnešnej dobe určite neobstoja.

Dominik Farkaš

Kingston
TECHNOLOGY

Kingston is Everywhere

Pamäťové produkty Kingston vám v tichosti pomáhajú každý deň pri zachytávaní a bezpečnom uchovávaní vašich spomienok, pri práci, pri štúdiu, aj pri vašej zábave. Máme pre vás všetky typy pamätí pre servery, pracovné stanice, mobilné zariadenia, SSD aj USB.

Začali sme ako
2 muži
v garáži,
dnes tvorí rodinu Kingston
vo svete viac ako
3000
pracovníkov

Kingston dodáva do
125
krajín na celom svete

30+
rokov
v odvetví

Kingston sledujete masovo na sociálnych sieťach, kde máme partnerstvo s viac ako
350 influencermi

14
triliónov GB
pamäti
vyrobí
Kingston
za rok

200 miliónov
pamäťových modulov sme za ostatných 5 rokov vyrobili a nainštalovali po celom svete

Kingston je s vami neustále počas dňa. Pamäťové produkty vám pomáhajú každý deň pri inováciách.

#KingstonIsEverywhere

Udalosti, ktoré hýbali herným svetom v roku 2019

BLIZZARD S ĎALŠÍM FAILOM, FORTNITE S EPICKOU UDALOSŤOU A NOVÉ KONZOLY S NETRADIČNÝM OHLÁSENÍM



Herný priemysel v roku 2019 priniesol mnoho zaujímavých udalostí, ktoré poznačili nielen minulý rok, ale pravdepodobne aj roky nasledujúce. Tak si pod'me povedať, čo nás zaujalo za posledných 12 mesiacoch.

Zarobili sme miliardy a prepustili takmer 1000 l'udí

Activision prežil... zaujímavé obdobie. Najprv sa začiatkom roka rozišiel so štúdiom Bungie a dokonca im ponechal značku Destiny, následne sa pochválil rekordnými ziskami. A tesne na to prepustil stovky l'udí.

Nel'útostne a na prvý pohľad bez dôvodu. Jasné, rozumiem, že na to majú právo, a taktiež viem, že manažment firmy určuje počet zamestnancov podľa toho, čo sa ide

robiť v budúcom roku a nie podľa toho, akí úspešní sme boli v tom minulom.

No aj tak sa asi všetci zhodneme, že toto v ústach necháva veľ'mi zvláštnu pachuť. Activision v tom však nie je ako jediná firma. Prepúšťania postihli viaceré vysoko profilové štúdiá, ktoré navonok vyzerajú veľ'mi úspešne, a vyzerá to tak, že herní vydavatelia narazili na strop publika a preto sa snažia zvýšiť zisky iným spôsobom – znižovaním nákladov. Ak ste si totiž všimli, väčšina prepustených nebola priamo spojená s herným vývojom, skôr išlo o l'udí, ktorí sa venovali „doplňkovým“ aktivitám ako e-sporty a podobne.

Celé to však smeruje k jednému. Minimálne v USA začínajú byť veľ'ké tlaky na vytváranie odborov, ktoré by

dokázali takéto náhle redukcie počtu zamestnancov limitovať. Dotlačili ich však k tomu práve zamestnávateľa, ktorých správanie nie je veľ'mi kóšer.

Fortnite bol vypnutý. Dočasne, samozrejme

Opravte ma, ak sa mýlim, ale ešte som nemal tú česť s takýmto podujatím. Pre nezasvätených – v populárnom Battle Royale titule Fortnite sa mala skončiť prvá séria desiatou sezónou. No namiesto toho, aby Epic proste vydal patch a šup naspäť do hry, tak vytvoril obrovský hype okolo podujatia, ktoré sa skončilo vypnutím hry.

Áno, Epic „vypol“ vlastnú hru, čo pritiahlo obrovskú pozornosť nielen jej fanúšikov, ale aj niektorých, ktorí o Fortnite počas

ACTIVISION®

roka ani nezakopnú. A je jasné, že presne o to Epicu išlo. Milióny hráčov sledovali stream, aby zistili, čo sa udeje, a ďalšie milióny si následne čítali o tom, čo sa spoločnosti Epic Games podarilo. Prešlo však iba niekoľko hodín a Epic „nahodil“ Fortnite naspäť, a to s úplne novou mapou a novou sezónou.

Tomu sa teda povie marketing a hype.

Ghost recon breakpoint zlomil ubisoft

Neoplatí sa príliš veľ'a od seba kopírovať. To si asi povedali v Ubisofte. Tento vydavateľ má totiž nie celkom cool zvyk, že v momente, keď nájde úspešnú formulu na tvorbu jednej hry, tak to „nakopčí“ doslova všade. Všetci si pamätáme, ako si vežičky z Assassin's Creed našli cestu do Far Cry, The Crew, Watch Dogs a ďalších titulov.

To isté sa stalo teraz, keď sa niektoré úspešné prvky z The Division začali postupne objavovať v Assassin's Creed a najnovšie aj vo Far Cry: New Dawn a Ghost Recon Breakpoint. Lenže ako sa Ubisoft presvedčil, takáto taktika funguje len veľ'mi krátko.

Hráči toho totiž po čase začnú mať dost' a keď sa všetky vaše tituly hernými mechanizmami podobajú ako vajce vajcu, začnú hľadať hry od iného vydavateľa.

A presne to sa stalo pri Ghost Recon Breakpoint. Ubisoft totiž tesne po vydaní ohlásil, že hra ani zďaleka nenaplnila jeho očakávania. Určite za to mohol aj stav titulu po vydaní, no s ohľadom na spätnú väzbu hráčom prekážalo aj to, že vydavateľ sa z neho snažil spraviť druhý Division.

Našťastie, reakcia bola asi najlepšia, aká mohla byť. Tesne po oznámení „failu“ Breakpointu sa začali ozývať l'udia znútra štúdiá, ktorí tvrdia, že Ubisoft teraz hľadá nové projekty na základe unikátnych nápadov. Zostáva už len dúfať, že kyvadlo sa teraz neprenesie úplne na druhú stranu.

Kauza „blitzchung“ alebo čo sa stane, keď nedržíte hubu a krok

Vo svete rastie vplyv Číny. Vidíme to takmer vo všetkých odvetviach a hry nie sú výnimkou. A keďže tamojší režim sa veľ'mi nekamaráti s „vlastnými názormi“ a cenzúra je tam všadeprítomná, tak musíte byť k vládnej moci veľ'mi úctiví, aby vám dovolili predávať váš produkt miliardám potenciálnych zákazníkov.

Teda, tak to má byť. Aj v podaní Blizzardu. Spoločnosť sa totiž snažila dostať „zelenú“ na vydanie mobilnej verzie Call of Duty na tamojšom trhu a taktiež sa tam dlhodobo snaží dostať

ďalšie svoje značky. Keď pro hráč Hearthstone Blitzchung na streame vyjadril podporu protiviládnym protestom v Hongkongu, bolo preto zrejme, že existuje iba jedno východisko.

Ban. Šéf Blizzardu J. Allen Brack si môže hovoriť, čo chce, že toto rozhodnutie nebolo politicky motivované. Pretože keby išlo o iné protesty v inej krajine, tak ban by rozhodne neprišiel.

Kauza Blitzchung je tak obrazom herných spoločností, ktoré sa snažia „pchať do zadku“ čínskej vláde, len aby s ňou boli za dobre. A konkrétne Blizzard na to doplatil ďalším úderom do svojej povesti, ktorá v posledných rokoch veľ'mi chradne. Neočakávame však zmenu. Čínske peniaze totiž nesmrdia a ak sa k nim dá dostať, tak je potrebné spraviť všetko preto, aby sme sa k nim dostali. Aj keby sme sa pri tom mali vykašľať na vlastné „firemné hodnoty“.

Epic games store ukazuje, že jediné, čo je dôležité, sú exkluzivity

Bolo to kriku. Bolo to plaču.

- „Mám už 10 herných klientov, ďalší nechcem!“
- „Ten čínsky spyware si nenainštalujem.“
- „Chcem mať všetky hry pokope!“

Epic však so svojím drzým a arogantným prístupom ku kupovaniu exkluzív ukázal to, čo sme tušili. Keď chcete vytvoriť úspešnú digitálnu distribučnú platformu, tak „Content is King“.

Nepotrebuje sociálne funkcie, kartičky a achievementy. Nepotrebuje milión ďalších funkcií. Stačí vám jediné. Hry, ktoré si nemôžete kúpiť nikde inde. Pretože na tom jedínom, koniec-koncov, záleží.

Prečo je Playstation 4 tak úspešnou konzolou? Lebo má obsah, ktorý si nikde inde nezahráte. A na PC je to to isté, len destilované do formy herných klientov. Aký dôkaz máme? Discord Store. Ten, ktorý nemal exkluzívny obsah a zakapal



po niekoľkých mesiacoch, lebo oň nebol záujem. A tvrdiť, že Discord nemá komunitné „fíčury“, to sa neodváža asi nikto. Proste zakapal, lebo nemal nič, čo by ste si nedokázali kúpiť na Steame. A keď už máte na Steame stovky hier, tak si asi ďalšie nebudete kupovať inde.

Poučenie z toho príbehu je také, že najlepšie zákazníka priťahnete tým, že mu ponúknete niečo, čo nenájde nikde inde. Naučili sa to filmové streamovacie služby a postupne sa to učí aj herný priemysel.

Rok 2019 bol rokom herných kalendárov a sezón

Už dávno pominuli doby, keď nám stačil jednoduchý 4vs4 Team Deathmatch zápas, ktorý sme hrali dookola a skvele sa pri ňom bavili. Dnes sme už rozmaznaní a takéto niečo opustíme po niekoľkých zápasoch.

Potrebujeme medaily, ktoré nám svietia za každé zabitie, potrebujeme vždy odomykať niečo nové a neustále mať pred sebou cieľ. Dalo by sa konštatovať, že hranie samotné sa stalo prostriedkom k získaniu niečoho iného a zábava plynie z toho.

Bolo jasné, že v momente, keď si to uvedomia herní vydavatelia, tak bude po srande. A presne tak to aj je. Prečo totiž vydať všetok obsah naraz, keď ho hráč zdolá po 20 hodinách a presunie sa k inej hre? Namiesto toho budeme obsah vydávať postupne a „nútiť“ tak hráča, aby sa k hre vracal. A popritom dúfať, že čo-to minie v obchode s mikrotransakciami.

Ved' si to všimnite sami. Vydavateľom už začína byť pomaly jedno, koľko kópií



hry predali. Podstatné pre nich je, koľko ľudí ju hrá. A aby toho nebolo málo, tak okrem kalendárov prišli sezóny. Pretože za starých čias ste sa „vymaxovali“ na rank 50 v Call of Duty: Modern Warfare a mali ste pocit zadosťučinenia. Teraz získate rank 100, ktorý sa zmenou sezóny zresetuje na rank 0 a môžete opäť začať grindovať. To je sen herných vydavateľov a o tom začína byť herný priemysel.

Vždy poskytnúť hráčom dôvod vrátiť sa, motivovať ho, aby sa práve z vašej hry stalo hobby, pri ktorom vždy strávi zopár hodín týždenne, a ešte tam pridať mikrotransakcie, aby čo-to minul, a nájsť hráča, ktorého kompulzívne správanie prinúti minúť nie čo-to, ale tisíce eur.

Tak, ako bol rok 2018 rokom lootboxov, tak je rok 2019 rokom sezón a herných kalendárov, ktoré sa častejšie neplnia ako plnia.



E3 „doxxlo“ novinárov

E3 už nemá taký lesk ako kedysi. Mnoho vydavateľov preferuje samostatné podujatia a napríklad v tomto roku neboli na prestížnej výstave v USA Sony, EA, Activision a ďalší. K tomu prispieva aj fakt, že v dnešnej dobe streamovania nie je problém dostať svoje posolstvo k hráčom aj iným spôsobom.

V každom prípade, ESA, ktorá je organizátorom E3, to trochu pokašľala, keďže z jej stránky unikol zoznam všetkých akreditovaných novinárov. Úplne všetkých. Boli tam, samozrejme, mená, priezviská, adresy, telefónne čísla a ďalšie údaje, ktoré nepochybne radi zdieľate s cudzími ľuďmi.

A reakcia ESA? Drobné ospravedlnenie. No nič. Je to organizácia, takže nič iné sa asi čakať nedalo. Keď však už sme pri E3, tak nám nedá spomenúť fakt, že od budúceho roka by sme sa mali dočkať zmeny formátu. Oveľa viac priestoru dostanú návštevníci, streameri a influenceri. Takže to vyzerá tak, že ak sa budúci rok chystáte na niektorú hernú výstavu, tak radšej voľte Gamescom.

Streamovanie začína byť veľkým biznisom. Teda, vyzerá to tak

Je zrejmé, že veľké technologické korporácie považujú streamovanie hier za veľmi lukratívny biznis, keď do neho postupne vstupujú všetky.

Sony už niekoľko rokov prevádzkuje Playstation Now, no v tomto roku ohlásilo zníženie mesačného poplatku za službu, čo naznačuje, že firma jej



konečne bude venovať väčšiu pozornosť a chce ju dostať medzi hráčov.

Činí sa aj Microsoft, ktorý rozbehol beta testovanie nádejného Project xCloud, ktorý môže byť s ohľadom na skvelú cloud infraštruktúru Microsoftu veľmi veľkým bojovníkom na poli herného streamovania. Svoju službu spustil aj Google pod názvom Google Stadia. Tam sú však reakcie zatiaľ dosť zmiešané. Služba je očividne nedokončená a výlučná závislosť od streamovania bez možnosti hrať lokálne ešte mnoho hráčov máta. Preto je Stadia zatiaľ skôr fackovacím panákom, čo sa však môže veľmi rýchlo zmeniť. Google totiž peniaze na jej preťaženie má. Otázkou však je, či bude mať vôľu.

A na budúci rok niečo kujú aj ďalší giganti v podobe Amazonu a Facebooku. Amazon má skvelú online infraštruktúru, no je otázne, čo vôbec plánuje. Facebook sa do herného priemyslu zatiaľ dostával skôr prostredníctvom VR, no je jasné, že aj táto spoločnosť vidí v hernom priemysle zlatú baňu. Karty sa tak rozdávať a vojna sa môže začať.

Nové konzoly prichádzajú a to dosť zvláštnym spôsobom

Súčasná konzolová generácia sa definitívne končí. Pomaly, ale isto. Netrvala síce tak dlho ako X360/PS3, no PS4 a Xbox One tu s nami boli hodnú chvíľu a poberajú sa na zaslúžený odpočinok.

Tu by som sa však chcel skôr venovať spôsobu odhalenia nových konzol ako faktu, že prichádzajú. Ich spôsob predstavenia je totiž viac ako netradičný.

V minulosti boli predstavenia konzol spojené s veľkými šou, ktoré boli buď

na E3, alebo dokonca na samostatnom evente, kde všetok hype buď vybuchol, alebo ešte viac narástol. A následne sme sa počas leta dozvedali jednotlivé podrobnosti nových systémov, čo vyústilo v ich vydanie niekedy na jeseň.

Teraz však Sony zvolilo čudnú taktiku postupného vypúšťavania informácií, ako keby boli Janko a Marienka a nechávali za sebou stopy. Tým pádom máme nejaké predstavy o tom, čo môžeme čakať od novej Playstation konzoly, no zatiaľ nie sú zhmotnené v reálnom produkte. Či je tento spôsob budovania hypu účinný, to nechám pravdepodobne na vašom hodnotení, ale asi sa všetci zhodneme, že je to celkom zvláštne.

Microsoft robí viac-menej to isté. S tým rozdielom, že po teaseri na E3 2019 sme sa na The Game Awards dočkali aj oficiálneho predstavenia. No opäť iba prostredníctvom traileru a opäť bez podrobností. Je zrejmé, že obe spoločnosti si to nechávajú na rok 2020, no musíme

sa priznať, že „starý“ spôsob odhalenia konzoly nám vyhovoval trochu viac.

Šialené pracovné podmienky nie sú in

Veľkou témou, ktorá do určitej miery súvisí s tou prvou v zozname, sú pracovné podmienky v herných štúdiách. Pretože aj kvôli tomu sa tlačí na vytváranie odborov. Čo sa teda deje?

Rok 2019 bol rokom, keď sa na verejnosť začali dostávať informácie o doslova šialených podmienkach v jednotlivých herných štúdiách. Už teraz vidím, ako niektorí píšu do klávesnice „ved' keď sa im nepáči, nech si nájdu inú prácu“. A ja rozumiem, že mnohí vidia vývojárov ako kusy mäsa, ktoré sa dajú nahradiť inými, takto to však nefunguje.

Ale k veci. To, že pracovať v štúdiu Rockstar so sebou prináša veľký psychický tlak, sme už vedeli. Ale akou katastrofou bol vývoj Anthem, koľko hodín týždenne pracujú vývojári v štúdiách Epic Games, NetherRealms a ďalších, to sme nevedeli. Alebo skôr nechceli vedieť. 100 hodín týždenne? Niekde to nie je problém.

Problém však je, že z dlhodobého hľadiska to prosto nie je udržateľné. Keď si chceme talentovaných vývojárov udržať v hernom biznise, tak im jednoducho musíme dať podmienky na prácu, aby mali motiváciu zostať. Ak sa to totiž nestane, tak na to doplatíme menej kvalitnými hrami. Preto by sme sa mali zaujímať o to, čo sa deje v útrobách herných štúdií a nemalo by nám to byť ľahostajné.

Dominik Farkaš



Rozhovor s hercom Romanom Pomajbom



Inšpiratívny rozhovor so zaujímavou osobnosťou slovenského showbiznisu nesmie chýbať ani v tomto čísle magazínu Generation. Nášho dnešného host'a netreba špeciálne predstavovať. O svojom živote herca a komika vám viac prezradí Roman Pomajbo.

V prvom rade sa ti chcem pod'akovať, že si si našiel čas na náš Generation magazín. Naši čitatelia t'a poznajú nielen z televíznej obrazovky ako skvelého herca a komika. Na akom projekte momentálne pracuješ?

Práve som skončil sériu zájazdov po celom Slovensku s muzikálom Snehová kráľovná. Hral som tam snehulíčka Rubyho. Aj keď nie som muzikálový herec, bola to pre mňa ďalšia výzva a veľmi som sa tešil, že mám konečne aj projekt pred deti. Deti sú zmyslom môjho života!

Na doskách ktorých divadiel t'a momentálne môžu čitatelia uvidieť?

Hrám v niekoľkých bratislavských divadlách. 28 rokov som hral v divadle GUNAGU, momentálne hrávam v divadle La komika a autorské projekty ZOZNAMKA, RITA, HRA O (CI)TRÓNY v divadle Pod palubí. Okrem toho už

8 rokov cestujem so svojou one man show OCKO po celom Česko-Slovensku.

Ak by si si mal vybrať jednu z inscenácií, v ktorej si účinkoval, ako svoju najobľúbenejšiu, ktorá by to bola a prečo?

Do každej roly herec pretaví sám seba. Ale najviac som sa našiel v Ockovi. Asi preto, že som ocko aj v súkromí, ale aj



preto, že vidím, ako to predstavenie zblízuje ľudí! Milujem ten pocit, keď ľudia odchádzajú po predstavení, kde si pripomenú všetky tie strasti a radosti z narodenia detí a držia sa za ruky-obímajú sa. Som šťastný, že som sa našiel v tom čo robím...

Nedávno vyšiel tvoj nový film Voda čo ma drží nad vodou. Aký to bol pocit, stvárniť skvelého básnika Jozefa Urbana?

Bol to výnimočný básnik, osobnosť, génus. Bola to pre mňa česť. Mal som možnosť ukázať, že viem hrať aj dramatické role...

Prečo by si podľa teba mali naši čitatelia pozrieť tento film?

Film vznikol z nadšenia, ako nezabudnuteľná spomienka na kamaráta. Nie je to autobiografický film, ani hraný dokument.

Je plný emócií a rozorvanosti duše známeho slovenského básnika (maturitná otázka). A keď už nič viac, tak aspoň sa divák dozvie ako vznikol maga hit Voda čo ma drží nad vodou.

Prejdem od súčasnosti na malý výlet do minulosti. Pamätám si časy skvelej relácie S.O.S, vďaka ktorému som



t'a aj spoznala a musím sa priznať, že mi na obrazovkách chýba. Ako si spomínaš na toto obdobie?

Kultúra – divadlo je zrkadlo doby. Nastavovali sme ľudom zrkadlo humornou formou. A keďže v tých časoch nebolo veľa smiechu – humorných relácií, konkurencie, tak ľudia túto našu humoristickú paródiu milovali. Dnes už je „humoru“ toľko a všade, že kvantita prehlúšila kvalitu. Mám pocit, že rýchlo a veľa, je viac ako menej a dobre.

Posunieme sa od hereckého života k tomu súkromnému. Chcela by som ti takto pogratulovať ku krásnemu prírastku do rodiny. Čo vás inšpirovalo ku krásnemu menu synčeka - Eliot?

Myslím si, že budúce mamičky už v prednatálnom veku dieťatka cítia ako sa bude volať. Ako hovorí moja žena: K priezvisku Pomajbo sa hodí všetko. Takže po dievčatkách Vivien, Noemi, Timea Pomajbo, máme synčeka Eliot Pomajbo.

Ako zvládaš sklbiť pracovné povinnosti a rodinné radosti? Ostáva ti čas aj na "svoju chvíľku"?

Najlepšie je pracovné povinnosti sklbiť s tými rodinnými! To znamená, že keď ma niekto požiada o predstavenie či moderovanie nejakej akcie d'alej od domova, tak najradšej by som tam išiel s celou svojou rodinou. Takto som sa dostal s celým „cirkusom“ napríklad až do Kanady, kde som hral pre našich rodákov.

Aký máš vzťah k technológiám? Patríš k tým, čo musia mať každú vychytávku alebo to vôbec neriešiš?



Myslím si, že som moderný človek a mám rád všetky možné technologické výtoby tejto doby. Ale asi to ide s vekom. Čím som starší, uvedomujem si, že sú aj dôležitejšie – duchovnejšie veci.

Keďže sa v Generation magazíne venujeme predovšetkým hrám nedá mi neopýtať sa - venuješ/venoval si sa niekedy videohram? Aký je tvoj názor na tento druh zábavy?

Keď prišli v 80. rokoch prvé video hry, hracie automaty, tak si pamätám, že sme so spolužiakom v tej maringotke kde sme sa hrali ponorky a rôzne strielačky, boli ochotní nechať celé vreckové. Dnes je toho všade toľko, že môj záujem ochabol.

Hypotetická otázka - ak by niektoré z tvojich detí prišlo za tebou,

s tým, že by sa chcelo žiť hraním videohier, ako by si reagoval?

Ak by niektoré z mojich detí prišlo s čímkol'vek, čo ich naplňa a robí ich šťastnými, nebránil by som im. Ale ako som naznačil, snažíme sa ich vychovávať k láske a empatii k ľuďom a v kontakte s realitou.

Posledná obligátna otázka - čítal si už niekedy náš magazín?

Už sa teším, keď si ho prečítam...

Ďakujem ti za rozhovor a želám hlavne veľa úspechov v pracovnom a radoži v osobnom živote. :)

Martina Juhásová



Prehľad hybridných áut a elektromobilov v cene do 40 tisíc eur

ROZHODLI STE SA ŠETRIŤ ŽIVOTNÉ PROSTREDIE? PRIPRAVILI SME PRE VÁS VÝBER ZAUJÍMAVÝCH MODELOV ÁUT S HYBRIDNÝM ALEBO PLNE ELEKTRICKÝM POHONOM.

Toyota Yaris



Hybridné modely

Základná možnosť elektrického pohonu je vhodná hlavne do mesta a aktuálne je už dobre rozšírená a hlavne cenovo dostupná. Nečakajte tu však nejaké veľké zázraky, je to jednoducho elektrické minimum, s ktorým máte zároveň najmenej starostí. Všetky tieto autá potrebujú klasické palivo, no zároveň majú menší akumulátor, ktorý im pomáha pri rozjazdoch a pomalých jazdách hlavne v kolónach, či pri krátkodobom nárazovom zvýšení výkonu. Nabíjať ich nemusíte, podľa typu konštrukcie sa batéria dobíja pri brzdení, alebo aj s pomocou motora. Cenovo dostupné kompaktné hybridy nikdy neboli o zážitku zo športovej jazdy, ale o naháňaní čo najnižšej spotreby.

Toyota Yaris

Malé šikovné auto do mesta, ktoré je na trhu už od roku 1999. Za tie roky si získalo hlavne srdcia žien, koniec koncov, stačí sa počas jazdy pozrieť na vodiča. Vďaka malým rozmerom sa s ním výborne parkuje aj na preplnenom parkovisku pred škôlkou či nákupnými centrami. Ako druhé auto do rodiny je skvelou voľbou, aj keď nie

dobre zvážte, či sa hybridné riešenie skutočne oplatí pri vašom štýle jazdy.

- + skvelý kompaktný do mesta, dostupná cena, pekný dizajn
 - na časté dlhé cesty nevhodné
- Cena:** od 14 790 eur

Toyota Corolla

Corolla na našom trhu po rokoch nahradila obľúbený Auris a vďaka podarenému dizajnu môže určite počítať s dobrými predajnými číslami. V základnej verzii s benzínovým motorom si výrobca za ňu pýta 15 990 eur, príplatok za hybridnú verziu túto cenu navýši na 19 590 eur. Úprimne, ak by sme do tohto auta išli, určite si zvolíme aspoň výbavu Comfort s balíkom Tech. Cena sa ale tým pádom zvýši na 22 040 eur, a ak by ste chceli aj o niečo výkonnejší motor (184 koní je fajn), pripravte si minimálne 24 tisíc eur. Práve táto výkonnejšia verzia je príjemnou zmenou, keďže základný hybrid je skutočne vhodný len do mesta a na dlhšie trasy len pre nenáročného šoféra. Najväčšiu pochvalu si zaslúži zmena interiéru, ten z predchádzajúcej generácie už nepôsobí veľmi moderne. Novinka vo verzii s plne digitálnym tachometrom síce pripomína Hondu Civic, no celkovo je pocit z interiéru vynikajúci.



Toyota Corolla

Hyundai Kona Hybrid



K dispozícii sú ďalšie dve verzie auta, sedan a kombi, po ktorom pravdepodobne siahnu hlavne rodiny s deťmi.

- + v kombi verzii skvelé rodinné auto, krásny dizajn
 - hatchback s malým kufrom
- Cena:** od 19 590 eur

Hyundai Kona Hybrid

Kombinácia 1,6 litrového benzínového motora a 33 kW elektromotora je pre kompaktné SUV skvelou voľbou, teda pokiaľ nebudete na cestách čakať zázraky a extrémne dynamickú jazdu. Aj tomuto autu najlepšie svedčí mesto, no nemá problém s občasnými výletmi po diaľnicach a v prípade potreby si poradí aj s trochu horším terénom. Výkon 141 koní slušne rozhybe aj plne naložené auto. V základnej (a teda dosť chudobnej) výbave s litrovým motorom je cena zaujímavých 14 590 eur, pre hybridnú verziu si musíte priplatiť skoro 9 000 eur. Kým pri malých autách typu Yaris je príplatok za elektrinu zbytočne vysoký, v tomto prípade za svoje peniaze dostanete skoro úplne odlišné auto. S ohľadom na funkcie a výbavu však odporúčame pri



Toyota CH-R

hybride siahnuť po verzii Style (25 990 eur), ktorá je krásna nielen zvonka, ale aj zvnútra. Má plnohodnotné LED svetlá a množstvo bezpečnostných funkcií. Na rozdiel od väčšiny konkurencie má Kona dvojspojkovú šesťstupňovú prevodovku DCT s možnosťou manuálneho radenia.

- + pekný dizajn, príjemný interiér, použiteľný výkon
 - od základnej výbavy sme čakali viac
- Cena:** od 23 490 eur

Toyota CH-R

Dizajnovovo jedinečné auto, po ktorom ale prekvapivo siaha veľa ľudí v staršom veku. Je to obľúbené mestské SUV s príjemne vysokým posedom, ponúkajúcim dobrý prehľad o situácii pred vami. Pozor by si však mali dať rodiny s menšími deťmi, keďže zadná časť nie je veľmi presvetlená a pre nešťastne tvarované dvere je z okna dosť slabý výhľad. Malé deti tak na cestu nemusia vôbec vidieť, čo znamená veľkú nudu na dlhších cestách. Na druhej strane rodiny možno hneď na začiatku odradí aj malý kufr s objemom len 377 litrov. Toyota aj v tomto prípade použila svoje osvedčené riešenie s e-CVT prevodovkou,

na ktorú si budete chvíľu zvykať. Dojazd na čisto elektrický pohon je maximálne dva kilometre, takže svoje využitie určite nájde hlavne v dopravnej zápche. Pomôže aj pri akcelerácii na diaľnici alebo jazde do kopca, kde pomáha klasickému spaľovaciemu motoru. Cena je trochu prehnaná, za základnú verziu si firma pýta 23 590 eur, pri motore s vyšším výkonom a lepšou výbavou zaplatíte necelých 30 tisíc.

- + netradičný dizajn, farebné verzie
 - klaustrofóbia na zadných sedadlách
- Cena:** od 23 590 eur

Kia Niro Hybrid

Dizajnovovo podarený mix bežného automobilu a SUV, ktorý je v skutočnosti prekvapivo kompaktný a bez problémov s ním zaparkujete aj pred preplnenou škôlkou. Jeho kufr pritom nie je zbytočne malý, a vďaka objemu 410 litrov zvládne aj výlet do obľúbeného Chorvátska. Samozrejme, nie je to limuzína na dlhé trate. Jeho hlavným cieľom je pohodlná jazda v meste, kde má hybridný pohon veľa výhod. Pod kapotou nájdete 1,6 litrový štvorvalec s výkonom 105 koní a elektromotor s výkonom 44 koní. V prípade prevodovky výrobca použil dvojspojkovú automat. Počas jazdy si ubuje výrobca spotrebu na hranici štyroch litrov, čo môžete reálne dosiahnuť hlavne pri jazde v meste. Cena základnej, avšak dosť bohatej výbavy s označením Silver je 23 690 eur, no ani pri plnej výbave sa s cenou nedostanete nad hranicu 30 tisíc. Odporúčame priplatiť si aspoň za strednú výbavu Gold (cena 26 190 eur), pri ktorej už nechýbajú pokročilé bezpečnostné funkcie vrátane automatickej jazdy v dopravných zápchach. Firma má v ponuke aj Plug-in hybrid verziu v cene od 31 890 eur a plne elektrickú, na ktorú si pripravte minimálne 36 490 eur.

- + šikovné mestské a rodinné auto, dobrá výbava základnej verzie
 - vyššia spotreba na diaľnici
- Cena:** od 23 690 eur



Kia Niro Hybrid

Honda CR-V

Plnohodnotné SUV v podaní Hondy nesklame a je presne také, aké očakáva aj náročnejší šofér. Mohutný stroj, do ktorého sa pohodlne zmestí aj objemnejšia posádka s poriadnou dávkou batožiny, navyše nie je prehnane drahá, ved' za základnú hybridnú verziu si výrobca pýta necelých 30 tisíc eur. My odporúčame priplatiť si minimálne za výbavu Elegance a pohon 4 x 4, čo cenu zvýši na stále rozumných 35 tisíc eur. V prípade Hondy je zaujímavá konštrukcia motora, kde je ten hlavný elektromotor podľa potreby nabíjaný klasickým spaľovacím. Pri takom veľkom a ťažkom aute nečakajte extrémne nízku spotrebu, pretože tá sa približuje skôr spotrebe toho bežného. Aj to je však úspech a hybridné CR-V nestráca nič zo svojej všestrannosti. Rokmi osvedčený koncept sa navyše svojej podstate vôbec nevzdialil, len je opäť o niečo krajší, pohodlnejší a tentokrát aj s veľmi dobrou spotrebou. Škoda, že sa v Honde stále nedokázali zbaviť nepodareného infotainmentu, ktorý bol zastaralý už pred príchodom na svet.

- + rozmerný interiér, dobrý výkon, cena
 - infotainment
- Cena:** od 29 890 eur

Plug-in hybrid a plne elektrická podpora

Sú o niečo drahšie, no ak to myslíte so šetrením životného prostredia vážne, tak inú cestu jednoducho nemáte. Pri čisto elektrických automobiloch však majte vždy na pamäti ich špecifiká, ako je časovo náročné nabíjanie, či dojazd veľmi závislý od štýlu jazdy, vonkajšej teploty a hlavne rýchlosti. Na diaľnici pri vysokej rýchlosti potrebujú zbytočne veľa energie a naopak, v zápchach im to ide veľmi dobre. Kompromisom medzi plnou



Volkswagen e-up!

Honda CR-V



elektrinou a bežným hybridom je Plug-in hybrid, čo je kombinácia spaľovacieho motora a elektromotora vybaveného batériou, ktorá postačí na približne 50 kilometrov. V meste tak môžete využívať výhody elektrického pohonu a na diaľnici

výhody klasického benzínu, prípadne šikovnej kombinácie oboch svetov.

Škoda Citigo iV

Je veľká škoda, že sa dotácie na elektromobily rozobrali behom pár minút. S



Škoda Citigo iV

8-tisícovou zľavou by nová Škoda Citigo iV bola prelomovým autom do mesta. Takto je len zaujímavým riešením pre rodinu, ktorá potrebuje šikovné mestské autíčko s veľmi nízkymi prevádzkovými nákladmi. Pri dĺžke 3,6 metra a šírke 1,65 metra ide o sen každého rodiča, ktorý hľadá ráno kúsok voľného miesta pred škôlkou.

Pri kúpe je k dispozícii len jeden druh výbavy bez špeciálnych doplnkov alebo väčšej batérie. S kapacitou 36,8 kWh zvládne auto na jedno nabitie približne 250 kilometrov, čo je pre mestskú a medzimestskú premávku plne dostačujúce. Na dlhé výlety auto vhodné nie je, nielen pre nevyhnutné časté nabíjanie, ale aj pre kompaktné rozmery a

Volkswagen e-Golf



250 litrový batožinového priestoru. Výbava je však nečakane bohatá, keďže zahŕňa i 16-palcové zliatinové disky, dažďový a svetelný senzor, asistenta kontroly jazdy v pruhu a dokonca je tu aj automatická klimatizácia.

- + šikovné mestské auto, zaujímavá cena
 - dojazd
- Cena:** 19 990 eur

Volkswagen e-up!

Dvojica lacných elektromobilov Škoda a VW sa na seba podobá ako vajce vajcu, teda s drobnými rozdielmi v cene, výbave a aj dizajne. Sú to veľmi podobné autá, takže väčšina toho, čo sme písali pri škodovke platí aj o e-up! Šikovné malé auto do mesta je ako stvorené pre štyroch pasažierov, z ktorých dvojica je optimálne menšieho vzrastu.

S dojazdom, ktorý sa pohybuje medzi 180 až 260 kilometrov, zvládne bežný pracovný týždeň, pričom aj doma si ho dokážete z klasickej zásuvky nabiť za jeden víkendový deň. Pri použití 40 kW rýchlonabíjačky sa batéria nabije na 80 percent svojej kapacity za

hodinu. Na rozdiel od Škody Citigo iV má Volkswagen k dispozícii niekoľko doplnkových balíčkov, zhodne však riešia vnútro auta a dizajnové prvky.

Výbava je veľmi slušná a aj v tomto prípade by ste zbytočne hľadali obrovský multimediálny systém. Namiesto neho je tu pripravený stojan na smartfón, do ktorého stačí stiahnuť špeciálnu aplikáciu.

- + kompaktné rozmery, zaujímavá cena
 - dojazd
- Cena:** 22 170 eur

Renault Zoe

Kompaktné 4-metrové autíčko od Renaultu je ako stvorené na jazdu po meste. Vďaka 52 kWh batérii má totiž homologizovaný dojazd až skoro 400 kilometrov, takže na jedno nabitie môžete jazdiť po meste minimálne jeden celý týždeň. Z domácej zásuvky ho radšej ale nenabíjajte, teda pokiaľ nemáte zvyšných 34 hodín času.

Pri 22 kW nabíjačke si počkáte tri hodiny, takže aj tento model odporúčame hlavne na jazdu mestom. Ak by ste

chceli nabíjať ešte rýchlejšie, tak si budete musieť doplatiť rovnú tisícku za podporu 50 kW riešenia. Samotné auto nevybočuje zo štandardu malých elektromobilov určených do mesta.

Výrobca ho predáva v troch stupňoch výbavy, ktorých cena začína na sume 27 900 eur a končí pri 31 500 eur. Navyše je k dispozícii niekoľko doplnkových balíkov, takže pri výbere tej správnej kombinácie strávite nejakú tú hodinku.

- + dojazd, normálny dizajn, LED svetlá už v základe
 - pomalšie nabíjanie
- Cena:** od 27 900 eur

Volkswagen e-Golf

Na Slovensku pravdepodobne niet obľúbenejšieho auta, ako je Volkswagen Golf. Po našich cestách sa premávajú desaťtisíce kusov rôznych vekových kategórií, tie staršie už, bohužiaľ, v dost kolísavom technickom stave. Je preto logické, že koncern sa pokúsi zákazníkov osloviť práve touto značkou, ved' elektrický Golf musí zaujať každého fanúšika značky.

Chválime, že sa tu výrobca neuchýlil k zbytočným dizajnovým experimentom, takže elektrický Golf je stále tým pekným slušným Golfom, na ktorý sme zvyknutí. Na začiatok však nečakajte veľké množstvo konfigurácií, dostupná je jedna výbava v uvádzacej cene 28 tisíc eur.

Má však všetko, čo od dobrého auta tohto segmentu očakávame – množstvo bezpečnostných systémov, adaptívny tempomat, rozpoznávanie chodcov, má LED svetlomety a veľký digitálny displej. Bohužiaľ, doplácať si budete aj za parkovacie senzory, cúvaciu kameru a sklamaló nás, že auto nedokáže v základe rozpoznávať značky. Škoda, že akumulátor má kapacitu len 35,8



Renault Zoe



Peugeot e-208



kWh, takže na jedno nabitie prejdete len približne 250 kilometrov (podľa NEDC je dojazd 300 kilometrov).

+ slušný dizajn, ergonómia, skvelý do mesta
- len priemerný dojazd
Cena: 27 990 eur

Peugeot e-208

Francúzsky Peugeot už niekoľko rokov po sebe dokázal prilákať pohľady zákazníkov vďaka skutočne podarenému dizajnu svojich automobilov. Výnimkou nie je ani úplne nový model s označením e-208, čo je elektrická verzia oblúbeného „Slováka“, modelu Peugeot 208. Toto kompaktné auto určené primárne do mesta a na bežné trasy konečne dostalo aj svoju modernú verziu s veľmi vydareným dizajnom. Cenou začína pomerne vysoko, a to na sume 28 990 eur.

Určite odporúčame priplatiť si za vyššiu výbavu. Rozdiel v cene nie je veľký, no výsledok určite stojí za to. Vo verzii GT Line za 31 290 eur ide o vynikajúce auto, s ktorým bude jazda určite zábavná. Stále však majte na pamäti, že toto je primárne mestské auto s výkonom 136 koní a dojazdom približne 340 kilometrov. To, v čom sa Peugeot odlišuje od svojej konkurencie, je hlavne dizajn interiéru. Ten vychádza z osvedčenej série modelov 3008/5008, pričom hlavný displej sa pýši nezvyčajnou grafikou.

+ krásny dizajn, dobrý dojazd
- vyššia cena
Cena: od 28 990 eur

Hyundai Ionic Plug-in

Plug-in hybrid v podaní Hyundai je podľa nášho názoru skvelým kompromisom medzi základným hybridným motorom a elektromotorom. Na rozdiel od základných hybridov totiž na elektrinu prejde výrazne

dlhšiu vzdialenosť, presnejšie výrobca sľubuje až 52 kilometrov. To by malo aj so slušnou rezervou stačiť na bežnú dennú premávku po meste, takže do práce idete na elektrine a na dlhšie cesty na normálne palivo. Aj tu platí pravidlo, že je lepšie priplatiť si za vyššiu výbavu, konkrétne to je 3 000 eur. Toto auto by ste teda mali pravidelne nabíjať. Len vtedy sa vám odmení skutočne nízkou spotrebou, čo platí aj pri dlhšej jazde mimo mesta. A keď náhodou batériu vybijete skoro úplne, tak sa obrazne premení na klasický hybrid. Teda sa čiastočne nabíja pri rekuperácii a pomáha pri predbiehaní, stúpaní do kopca a akcelerácii. Auto samotné nie je extrémne veľké, no pre bežnú rodinu s dvomi deťmi určite postačí. Ionic si môžete kúpiť aj v plne elektrickej verzii s dojazdom 311 kilometrov, tu cena začína na sume 35 990 eur.

+ optimálne mestské auto
- cena mohla byť nižšia
Cena: od 30 490 eur

Nissan Leaf

Ide o ukázkový príklad toho, ako sa zo škaredého káčatka stane pekná labuť. Prvá verzia čisto elektrického modelu Nissan Leaf bola úprimne hrozná, ašpirujúca na

titul najškaredšieho automobilu na trhu. Jej jediným štastím bolo, že prišla na trh v období, keď sa trh s elektromobilmi ešte len rozbiehal a niektorí zákazníci vzhľad proste neriešili. Dnešný Leaf je úplne iné auto, zaujímavé, pekné a, bohužiaľ, stále drahšie, ako by sa nám páčilo. Drahá je už základná verzia, mimochodom, so slušnou výbavou. Jej jedinou nevýhodou je len priemerný dojazd na jedno nabitie, kde podľa štandardu WLTP udáva výrobca kombinovaný dojazd 270 kilometrov.

Z Bratislavy tak bezpečne prídete maximálne na Donovaly. Drahšia verzia s označením e+ ponúka namiesto 40 kWh batérie až 62 kWh, čo zvyšuje spomínaný dojazd na 385 km (alebo 528 km v meste). Základnú verziu neodporúčame kupovať, pretože za tých 35 tisíc nestojí. My by sme si priplatili za výbavu Tekna s pokročilým asistenčným systémom (za cenu 39 tisíc eur) a určite zvážili aj príplatok za väčšiu kapacitu batérie. V plnej výbave však auto stojí vyše 45 tisíc eur.

+ zrýchlenie, bezpečnostné prvky
- cena, priemerný dojazd základnej verzie
Cena: od 35 630 eur

Kia e-Soul

Na cestách sa toto auto veľmi nevyskytuje, hoci sa predáva už od roku 2008. Dôvodom je hlavne kontroverzný dizajn, ktorý nesadne každému. Kia Soul je navyše dosť netradičný koncept, ktorý je po rokoch na trhu konečne aspoň trochu uhladený. Stále však vytíča z davu, a to dosť výrazne. Ak sa dokážete stotožniť s výzorom tohto plne elektrického auta, pripravte si minimálne 35 690 eur. Toľko stojí základná verzia s 39,2 kWh batériou, pri ktorej Kia uvádza maximálny dojazd v kombinovanom režime 277 kilometrov. Za príplatok nájdete v aute väčšiu batériu (64 kWh), čo automaticky zvyšuje výkon, zlepšuje zrýchlenie a maximálny dojazd je tu 452 kilometrov (pre mesto je uvádzaných až



648 kilometrov). Cena v tomto prípade atakuje hranicu 40 tisíc eur a v kombinácii s plnou výbavou zaplatíte vyše 41 tisíc.

+ dobrý výkon a dojazd
- kontroverzný dizajn
Cena: od 35 690 eur

Hyundai Kona Electric

Kona je v plne elektrickej verzii stále veľmi zaujímavé auto, no, bohužiaľ, aj dosť drahé. V základnej výbave si výrobca za pýta skoro 36 tisíc eur, pričom jediným problémom je batéria s kapacitou len 39 kWh.

Výrobcom udávaný dojazd 289 kilometrov je preto vhodný skôr na jazdu v meste a jeho okolí, keďže akýkoľvek dlhší výlet sa môže nepríjemne predĺžiť pre nevyhnutnosť častého dobíjania. Takže ak sa vám páči elektrická Kona, pripravte si minimálne 40 tisíc za verziu so 64 kWh batériou, pri ktorej je udávaný dojazd až 449 kilometrov. Pri tejto verzii získate aj výrazne vyšší výkon (204



Mitsubishi Outlander PHEV

LED svetlomety, viac bezpečnostných funkcií, vyhrievané zadné sedadlá, väčší displej a prémiový zvukový systém.

+ dobrý dojazd, množstvo funkcií
- dojazd základnej verzie
Cena: od 35 890 eur

Mitsubishi Outlander PHEV

Skoro dvojtonové SUV od Mitsubishi na cestách až tak často nestretávame, ale pre jedinečnosti jeho konštrukcie ho musíme v našom prehľade spomenúť. Pri takto veľkých a ťažkých autách sú klasické malé motory nedostačujúce, a tu by mal problém aj základný hybrid. Výrobca použil netradičné riešenie a skombinoval 2,4 litrový benzínový motor s dvojicou



Hyundai Kona Electric

verzus 136 koní), lepšie zrýchlenie (7,6 verzus 9,7 z 0 na 100 km) a aj väčšiu maximálnu rýchlosť (167 km/h verzus 155 km/h). Maximom je prémiová výbava Electric+ s cenovkou 45 890 eur, ktorá je bez dotácie pre väčšinu záujemcov nedostupná. Navyše má plnohodnotné

elektromotorov (jeden pre predný náhon a jeden pre zadný). Celkový kombinovaný výkon je tak slušných 224 koní (presnejšie je to 135 koní pre benzín, ktorému pomáhajú elektrické motory s výkonom 82 a 95 koní). Batériu z bežnej zásuvky nabijete za 5,5 hodiny. Pre spalovací motor je k dispozícii trochu malá nádrž s objemom len 43 litrov. Vďaka nízkkej kombinovanej spotrebe však s plnou nádržou a plnou batériou auto zvládne až 800 kilometrov. Mitsubishi si za túto verziu Outlanderu nechá poriadne zaplatiť, pod našu hranicu 40 tisíc eur sa totiž zmestíme len so základnou výbavou Intense. Verzia s prednými LED svetlami a pokročilými bezpečnostnými prvkami stojí vyše 45 tisíc.

+ 2x elektromotor, výkon, dojazd
- vysoká cena
Cena: od 36 990 eur

*ceny boli aktualizované k dátumu 19. január 2020

Matúš Paculík

Rekapitulácia roku 2019 z pohľadu hardvérového recenzenta



Koniec roka je v podstate za dverami a to, samozrejme, znamená viacero vecí. Darčeky, vianočný výpredaj na Steame a články hodnotiace minulý rok. Na Gamesite.sk sme už mali články s tými najlepšimi a najhoršími hrami, ale aj udalosťami, ktoré hýbali svetom hier a softvéru. Hoci sa sám stále hrávam (viac ako) dost', minulý rok ma stále viac oslovoval hardvér a to, čo bolo in v tomto svete. Preto môj koncoročný článok venujem práve tomu, čo hýbalo svetom komponentov, výrobkov a nových technológií.

Keďže sú už tie sviatky a veci by mali končiť pozitívne, prvá časť tohto textu bude venovaná všetkému zlému, čo sa podarilo spoločnostiam pokaziť, tomu, čo hnevalo hráčov aj nehráčov, a tomu, z čoho sa spoločnosti aj ľudia hádam do budúcnosti poučia. Tak budem môcť druhú časť a záver článku venovať tomu, čo bolo skvelé a vďaka čomu sa zdá byť svet zasa raz o niečo lepším miestom pre život. Samozrejme, nedá mi nespomenúť,

že nasledujúci „zoznam“ nie je kompletným zoznamom všetkého zlého a dobrého, čo sa udialo, a nie je nijako zoradený ako po kvalitatívnej stránke, tak ani chronologicky. Hádam si však pri čítaní nájdete niečo, čo vás sklamlalo alebo potešilo, a určite budem vďačný, ak všetko, na čo som zabudol, spomeniete v komentároch pod článkom.

Nevydarený pokus o vtip menom Google Stadia

Ako prvé faux pas spomeniem pokus o vtip menom Google Stadia. Je neodškriepiteľné, že Google a Alphabet sú obrovské korporácie s enormným množstvom šikovných ľudí a ešte väčším balíkom peňazí. Preto môžem iba krútiť hlavou nad tým, čo vzniklo a bolo dodané „nahypovaným“ hráčom pod menom Google Stadia. Nie každý má peniaze alebo chuť investovať do konzoly či počítača a následne ešte do hier, takže na papieri vyzerala streamovacia služba pre hry naozaj dobre. Potom však prišli sluby o negatívnej odozve

(negative latency), správy o tom, že Stadia nebude fungovať ako Netflix, kde majú zákazníci za fixný poplatok prístup k neobmedzeným médiám, ktoré môžu následne konzumovať, a zistenia, že Stadia neponúka vcelku základnú funkcionálnu akú by od nej zákazníci očakávali. Negatívna odozva nefungovala aj na kvalitnom internete, hry si museli zákazníci stále kupovať, hoci už platili za Stadia ako službu, a funkcionálna je zatiaľ v nedohľadne. Na jednej strane je pre mňa príjemné vidieť, že domácim konzolám a výkonným počítačom ešte neodzvonilo, no na tej druhej je mi ľúto, že zatiaľ nepríbudla ďalšia jednoduchá možnosť, ako hrať hry pre ľudí, ktorí nemajú možnosť hrať sa v tom tradičnom zmysle slova.

Kam sa podela funkcionálna pred dizajnom?

Druhé sklamanie, ktorým sa aj u mňa osobne niesol rok 2019, je takmer smiešna situácia, do akej sa dostali aj renomovaní výrobcovia počítačových skriniek. Tí totiž

pri snahe osloviť čo najviac neskúsených zákazníkov, ktorí sú zameraní skôr na pekné svetielka ako výkon, stále viac vsádzajú na heslo viac skla, menej prietoku vzduchu. Aj naozaj drahé počítačové skrinky od zvukových značiek, ktoré mi minulý rok prešli pod rukami, mali často problém udržať výkonnejšie komponenty chladné. Pokiaľ mi dáte na výber medzi skrinkou bez skla a svetielok a skrinkou, v ktorej sa mi za rok upečie procesor a usmaží grafická karta, bude odpoveďou vždy tá prvá možnosť.

Nie je AMD ako AMD

Držiac sa v segmente počítačových komponentov je nemožné nespomenúť pár prešlapov, ktoré sa podarili spoločnosti AMD. Je to vcelku zábavné, že spoločnosť sa nachádza na zozname toho zlého, no spomínať ju budem aj v tej polovici o lepších veciach. AMD sa totiž skladá z dvoch divízií, jednej zameranej na procesory a druhej na grafické karty. Ryzen je momentálne na výslň, takže to musí, samozrejme, znamenať, že to zlé sa týka grafickej divízie. Ako prvé sklamanie určite radím vydanie, podporu a takmer okamžitú smrť grafických kariet Radeon VII. Spomína si na ne vlastne ešte niekto? Na papieri vyzerali VII veľmi dobre s potenciálnym výkonom 7nm architektúry a 16GB rýchlej HBM2 pamäte. No cena, slabý výkon v reálnom svete a úbohá softvérová podpora vyústila do situácie, že Radeon VII karty odišli za dinosaurami za pol roka, čo je aj na tie najhoršie komponenty naozaj rýchlo. AMD svoj rok v podaní grafických kariet mierne zachránilo novinkami v podaní RX 5700 a 5700 XT, no všetci milovníci silného hardvéru stále čakajú, kedy príde AMD s odpoveďou na tie najvýkonnejšie karty od Nvidie.



Nvidia sa drží na vrchole, no zároveň sa tak trochu strieľa do nohy

Samozrejme, keď už spomínam AMD grafiky, treba trochu masla rozmazať aj na hlavách ľudí z Nvidie. Tí zaspali na vavrínoch už celkom dávno a, nanešťastie, v dohľadnej budúcnosti nie je vidieť taký kopanec do pozadia, ktorý by zvýšil konkurenčný boj, aký AMD poskytlo Intelu. Ale keď už nejaká spoločnosť ponúka grafické karty s cenami nad 1000 eur, ktoré si ubujú extra-špeci-super zážitky vďaka novej technológii vykresľovania obrazu, bolo by aj pekné mať hry, ktoré túto technológiu podporujú. Ešte v októbri bolo celkovo iba 8(!) titulov, ktoré Ray tracing podporujú, s prísľubom ďalších s postupom času. No to je neskutočne malé číslo. Ešte aj na VR, technológiu, čo je oveľa menej rozšírená ako RTX karty, sú dostupné stovky hier. A Nvidia si nepomáha ani zmätočným správaním pri vydávaní „nových“ kariet. Po príchode základných

RTX modelov všetci očakávali aj Ti verzie. Málokto však očakával „Super“ karty, ktoré často, iba pár mesiacov po vydaní Ti modelu, priniesli vyšší výkon za rovnakú, ak nie nižšiu cenu. Nehovoriac o tom, že Nvidia neponúka naozaj výkonnú kartu bez RTX, po ktorej by (vďaka jej potenciálne nižšej cene) určite siahlo veľa ľudí, ktorým Ray tracing zatiaľ nič nehovorí.

Intel... Treba niečo dodať?

Pomyselným lúzrom minulého roka je spoločnosť Intel. Ak by ste aj boli tým najskalnejším a najzarytejším fanúšikom tímu v modrom, jednoducho musíte uznať, že Intel toho minulý rok pohnojil naozaj veľa. Od zlých produktov cez zlé rozhodnutia a hrozny marketing až po podraz na hardvérových recenzentov. Asi na to ale podme postupne. Intel má na trhu stále veľký podiel, ich procesory sa nachádzajú v tých najlacnejších desktopoch, cez dizajnové notebooky a nadupané herné mašiny až po superpočítače. A viete, čo majú všetky tieto zariadenia spoločné? Vďaka nálepke Intel Inside najmä obrovské bezpečnostné diery, ktoré môžu teoreticky viesť od zníženia výkonu až k stratám desiatok miliónov či miliárd dolárov. Na architektúru procesorov počínajúc šiestou a končiac deviatou generáciou Intel procesorov sa za posledný rok zniesla taká sprška odhalených, až z toho hlava stojí. Aspoňže všetky spôsoby, ako je možné nabúrať bezpečnosť cez Intel procesory, dostali skvelé mená - Spoiler, Zombieload, RIDL, Fallout, Spectre, Meltdown - znie to takmer ako mená nových herných titulov. Problém je, že tieto bezpečnostné diery nemajú dopad len na bežné počítače a notebooky, ale aj na servere vo veľkých datacentrách, z čoho sa potia ruky nemalému počtu IT-čkárov (autor pracuje ako systémový administrátor a s týmito problémami má skúsenosti z prvej ruky).

Áno, väčšinu týchto problémov je možné minimalizovať alebo odstrániť, no riešenia majú často dopad na výkon samotných procesorov, čo znamená výdavky pre firmy.

Odhladnuc od tohto prešl'apu, Intel toho má na rováší ešte dosť. Fakt, že desktopové procesory sú stále na 14nm architektúre a 10nm sa len slimačím tempom dostáva do notebookov, skutočnosť, že Intel musí radikálne znižovať ceny novej generácie a často na polovicu, aby si udržal konkurencieschopnosť s Ryzen a Threadripper procesormi, či opätovné uchyl'ovanie sa k špinavým marketingovým praktikám Intelu naozaj nevylepšíje renomé.

Podpásový marketing bolo vidieť už pri príchode prvých Threadripper procesorov, kde sa Intel svojim zákazníkom snažil do hlavy natlačiť, že sú to akési zlepené jadier, ktoré sa nikdy nevyrovnajú Xeon modelom, no naozaj hnusne zapôsobilo skrátenie embarga na recenzie najnovšieho procesoru Intel Core i9-10980XE. Embargo bolo totiž skrátené tak, že o ňom bolo možné informovať 6 hodín pred koncom embarga nových AMD Threadripper procesorov, ktoré mu konkurujú.

Na(ne)šťastie, tento trik väčšina hardvérových recenzentov veľmi jednoducho preukula a viacerí si nebrali servítku pred ústa, resp. použili rôzne triky na obídenie embarga na Threadripper a ukázanie, že 10980XE už nie je kráľom high-end desktopov. Uf, poriadne som sa o Inteli rozpísal a tak trochu som mal pocit, že sa mi pri niektorých spomienkach opäť začína variť krv v žilách, no nechcem vyzerat' ako niekto, kto Intel nenávidí iba preto, že je to Intel.

Pri recenzovaní hardvéru ide naozaj hlavne o objektivnosť, čo sa vždy snažím a budem snažiť udržať, no môj subjektívny názor a možno zbožné pranie je, aby si v Inteli prestali sedieť na rukách a vymýšľat' schémy, ako len zhadzovať svoju konkurenciu, a konečne nakopli vrtule a priniesli konkurencieschopné produkty.

Čína je zlá a v Huawei sú zlí špióni

Posledné z tých horších správ sa minulý rok točili okolo spoločnosti Huawei. Určite viaceri z vás zachytili, že o značke Huawei a ich produktoch sa v novinách a na internete písalo akosi častejšie a nie z tých dobrých dôvodov.

O Číne má ilúzie málokto, keďže nižšia kvalita života, problém s prístupom k informáciám a porušovanie základných ľudských práv sú už naozaj poriadne zdokumentované. Možno som rád, že príliš nevidím do problematiky celosvetového obchodu a diplomatických vzťahov, no Huawei sa ako Čínou sponzorovaná spoločnosť dostala na predné stránky bulváru kvôli správam o špiónaži, nekalých praktikách a potenciálnom umiestnení zadných vrátok do svojich produktov, ktoré by čínskej vláde umožňovali prístup k informáciám miliónov ľudí.

Huawei totiž neponúka iba smartfóny, tablety či počítače, ale aj celkové riešenia drôtového a bezdrôtového internetu. Pár strategicky umiestnených vykryvačov sprostredkujúcich 5G pripojenie, cez ktoré by bolo možné monitorovať informácie zo všetkých zariadení v ich okruhu, znie naozaj strašidelne. No po prvotnom ošiali, obchodnej vojne medzi USA a Čínou, zákaze americkým spoločnostiam v spolupráci s Huaweiom a strachu mnohých ľudí z toho, či sú ich drahé zariadenia bezpečné a budú nad'alej funkčné, sa nezdá, že by sa udialo niečo veľké.

Doposiaľ som nevidel žiadne potvrdenie o zadných vrátkach v Huawei zariadeniach a aj USA pomaly ustupujú od sankcií. To neznamená, že treba akejkol'vek spoločnosti bezbreho veriť, no zdá sa, že celá aféra okolo Huawei bola len nafúknutou bublinou.

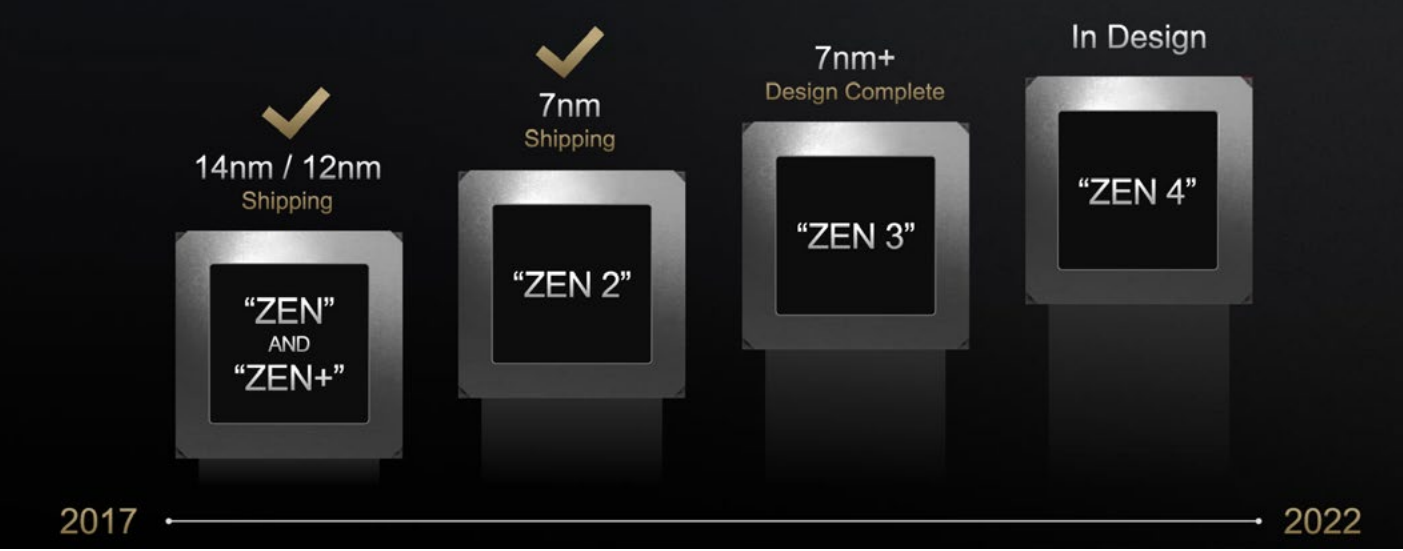
Dost' však bolo utrpenia, Vianoce a sviatky by mali byť o dobrej nálade a pokoji. Preto sa nasledujúce riadky skladajú zo správ, skutočností a komponentov, ktoré minulý rok potešili, dúfam, nielen mňa.

Nikdy nebol lepší čas na zloženie počítača ako teraz

Často sa stretávam s otázkou, kedy sa oplatí skladať počítač. Najradšej odpovedám, že práve v tej chvíli, pokiaľ na to, čo daná osoba chce, má aj dostatočné financie. Posledných pár rokov však ceny viacerých komponentov či dostupnosť iných sťažovali život všetkým počítača chtivým ľudom. Ešte pred pár rokmi sa ceny DDR4 RAM pohybovali na úrovniach, ktoré dokázali odradiť aj tých najzapálenejších nadšencov. Cena jedného 8GB modulu bola ešte v roku 2017 často viac ako 100 eur, no teraz je možné 16GB kit použiť ných pamätí zohnať za menej ako 60 eur, čo je naozaj neskutočný prepád. Pridajte si k tomu fakt, že ceny SSD diskov neustále klesajú a rýchly 500GB NVMe disk stojí tiež okolo 60 eur, a zrazu je oveľa jednoduchšie poskladať výkonnejší počítač aj pre ľudí s menším rozpočtom. Herný počítač, ktorý zvládne bez problémov tie najnovšie tituly v 1080p rozlíšení, už nemusí stáť viac ako 1000 eur, ale pohodlne sa s minimom kompromisov zmestí pod 600 eur.

AMD Ryzen, Thredripper a Epyc valcujú, čo sa dá

Nadviažem na predošlý odsek o skladaní počítača, keďže doň pasujú aj nasledujúce riadky. V prvej časti článku som sa „mierne“ post'ázoval na Intel a hoci je pravda, že stále majú masívne vedenie na trhu s procesormi a sú kráľom po stránke najlepších výsledkov v hrách, skvelou správou je to, ako sa AMD posúva dopredu. Prvá generácia Ryzenu priniesla závan viacerých jadier a výkonu, ktorý bol obstojný v hrách, no naozaj skvelý na profesionálnejšie zameranie. Druhá generácia priniesla viaceré vylepšenia, no asi málokto čakal, ako dopadne príchod Ryzen 3000 procesorov. AMD procesory nielenže Intelu dýchajú na krk vo výsledkoch v hrách, no v množstve prípadov ho predčia výkonom v náročnejších úlohách schopných využívať viac jadier. Kto by to ešte pred pár rokmi povedal, že 8-jadrové a 16-vláknové



procesory budú bežne dostupné bez nutnosti brať si hypotéku a v praxi budú brané ako stredná trieda a nie úplná špička. Najnovší Ryzen 7 3700X stojí menej ako 350 eur, čo je naozaj neskutočná cena s prihliadnutím na jeho schopnosti, no AMD to akoby nestačilo. Na rozdiel od Intelu sa totiž v AMD rozhodli urobiť na svoje pomery netradičný a nevídaný krok, a to znížiť cenu procesorov predošlej generácie.

Prosím pekne, Ryzen 7 2700 je momentálne možné kúpiť za 140 eur. 8 jadier, 16 vlákien, obstojný výkon v hrách, skvelý výkon po stránke produktivity – myslím si, že bezproblémovo postačí na bežnú prácu ešte minimálne päť či dokonca viac rokov. Oproti tomu si Intel Core i7-8700K, teda predposledná generácia, stále drží cenu 350 eur pri ponuke „smiešnych“ 6 jadier a 12 vlákien, ak je teda ešte niekde dostupný. Navyše, najnovšie Coffee Lake procesory ako Intel Core i7-9700K opustili hyperthreading pri cene takmer 400 eur a najlacnejší 8-jadrov/16-vláknový Core i9-9900K stojí až 550 eur. A tento trend sa v praxi nesie celým portfóliom AMD vs. Intel od desktopových procesorov cez poloprofesionálne Threadrippers až po serverové Epyc kúsky. AMD ponúka viac jadier, viac vlákien a porovnateľný, ak nie lepší výkon za nižšiu cenu. A to je neskutočne dobrá správa nielen pre fanúšikov hier a počítačov, ale v praxi aj pre skalnú základňu Intelu. Pretože konkurencia povzbudzuje k inovácii. Konkurencia takmer vždy vyústi do nižších cien, výkonnejších produktov a kvalitnejšej podpory pre koncového zákazníka.

Boom VR sa blíži. Síce pomaly, ale isto

Na záver malý bonus v podobe segmentu, ktorý si všímam už pekných pár rokov a držím mu palce zo všetkých síl. Realistická

VR, teda Virtuálna realita, je pojem, ktorý ešte nedávno znel ako sci-fi, no s príchodom zariadení ako Oculus Rift a HTC Vive sa pomaly začal dostávať do popredia a aj do obývačiek hráčov. Nanešťastie, kvôli vysokej cene, ktorú treba investovať nielen do samotného headsetu, ale aj do výkonného počítača, je VR stále doménou iba pár nadšencov.

Počet hráčov, ktorí si užívajú naozaj pohlcujúce výlety do herných svetov, sa však neustále zvyšuje a je vždy príjemné vidieť, keď sú ohlásené nové tituly, ktoré VR podporujú. Najnovšie AAA tituly majú VR verziu častejšie ako napríklad podporu Ray tracingu, keďže prispôsobenie zobrazenia nie je tak náročné ako úplne iný systém vykresľovania.

Jedna z najväčších spoločností, ktorá sa snaží VR presadiť ako po softvérovej, tak hardvérovej stránke, je Valve, no málo ľudí bolo naozaj presvedčených tým, ako vážne to Valve s VR myslí. Množstvu hráčov však mierne padli sánky a ešte viacerým kvapla slza z oka, keď zo spoločnosti

Lorda Gabena prišli správy o novom Half-Life titule s označením Alyx. Ten je, na(ne)šťastie, určený len pre VR. Tiež som bol chvíľu smutný, no potom som nad týmto rozhodnutím začal rozmýšľať a všetko zrazu dávalo veľký zmysel.

Valve bolo totiž schopné s takmer každým svojím titulom posunúť dopredu nielen hry ako také, ale často aj hardvér, ktorý hráči používali. A to sa aj takmer okamžite prejavilo expresným vypredaním VR headsetov Valve Index. Na Half-Life: Alyx si hráči ešte počkajú a snáď bude naozaj stáť za to, no je skvelé vidieť, že už len vďaka jeho ohláseniu sa zdvihol počet ľudí, ktorí sú ochotní dať VR šancu.

Toto bola moja rekapitulácia tých najdôležitejších momentov z roku 2019, ktoré boli zamerané na hardvér, no ako som spomenul už na začiatku textu, pokiaľ som na niečo veľké zabudol, prípadne bol nejaký moment dôležitý pre vás, určite oceníť jeho spomenutie v komentároch nižšie.

Daniel Paulini



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Bude remake KotORa?



Jedno z najlepších sci-fi RPG a bez debaty tá najlepšia hra Star Wars sa možno dočká novej verzie. Zatiaľ nie sú tieto zvesti oficiálne, tak ich radšej berte s rezervou. Ale viete ako sa hovorí, bez vetra sa ani lístok nepohne. Fámý ohl'adom „niečoho“ spojeného s prvým KotORom má na svedomí web Cinelinx, ktorý sa odvolal na svoje dva nezávislé zdroje. Tie ale prinášajú svoje vlastné verzie. Podl'a jedného pôjde o reimagináciu prvého dielu, čiže nie o doslovný remake, ale skôr o novú hru inšpirovanú jednotkou s príchut'ou moderných prvkov. Podl'a druhého ide o priamy remake, ktorý zachová všetky náležitosti tejto známej role-playing hry. Ktorú z týchto dvoch možností by ste brali vy?

Silent Hill v príprave?



Opäť novinka z kategórie NEPOTVRDENÉ, hoci od niekoho, koho podobné správy sa nakoniec ukázali ako pravdivé. Konami vraj pracuje na dvoch dieloch hororovej série Silent Hill - prvá má byť tradičnejším dielom slúžiacim ako reštart série a druhý experimentálnejším, vychádzajúc z epizodickej mechaniky adventúr od Telltale Studios. Tieto informácie priniesol človek pod pseudonymom Dusk Golem na Twitteri. Je známy svojimi tajnými informáciami, ktoré sa nakoniec ukázali ako pravdivé. Takto predpovedal príchod remaku Resident Evil 3 a reštartovanie vývoja Resident Evil 8. Ak prídu nové hry Silent Hill, budú to prvé hry od českého Silent Hill: Downpour, ktorý vyšiel pred 8 rokmi.

Kingpin sa vracia



Extrémne násilná a svojho času, minimálne v našich končinách, veľmi obl'úbená FPSka Kingpin: Life of Crime sa vracia. Remaster akčnej klasiky od Gray Matter Interactive vyjde tento rok na PC, PS4, Xbox One a Switch a pôvodnú hru obohatí o moderné technické prvky. Fanúšikovia hry sa môžu tešiť na nové nasvietenie, vylepšené textúry a, samozrejme, podporu vysokých širokouhlých rozlíšení s podporou až 4K a 60 fps. Aby toho nebolo málo, svojich úprav sa dočká aj hrateľnosť, a to nového systému konverzácií a questov. Pre hardcore hráčov tu bude taktiež možnosť spustiť hru v Classic móde. Remaster nesie názov Kingpin Reloaded a pripravuje ho legendárne štúdio 3D Realms.

Detaily o Half-Life: Alyx



VR exkluzivita Half-Life: Alyx očarila pri svojom odhalení prakticky všetkých. Nešlo však len o samotnú hru, ale taktiež aj u uvedenie si, že Valve naberá druhý (alebo tretí?) dych a skutočne vyvíja nový Half-Life. Nie je to síce tretí diel, ale aj vd'aka Alyx sme k nemu bližšie než kedykoľvek predtým. Half-Life: Alyx je už dokončený a v súčasnosti prebieha odstraňovanie bugov. Hra bude taká rozsiahla ako druhý diel, čiže približne 15 hodín, a znova nebude chýbať ikonický úvod vo vlaku. Dabing Alyx bude mať na svedomí iná herečka, pretože postava je v hre mladšia a vráť sa aj iné známe postavy. Hra bola dizajnovaná pre nezávislý pohyb hlavy a zároveň oboch rúk, jedna pre streľbu zbraňou a druhá pre inú činnosť.

Horizon: Zero Dawn na PC



Začína nová doba? Vieme, že Death Stranding, exkluzivita PlayStation 4, v lete navštívi aj PC, no to nemusí byť posledná hra od Sony. Už dlhšie sa totiž šušká, že by malo dôjsť aj na Horizon: Zero Dawn, akčné RPG spájajúce fantasy a mechov. Najnovšie prilialo olej do ohňa samotné Kotaku, ktoré sa odvolalo na tri rôzne zdroje s tým, že spomínaná hra vyjde na PC, a to ešte tento rok. Ak by sa správy potvrdili, išlo by o veľkú vec, ktorá by znamenala prelom v definícii exkluzivity ako takej. Navyše sa objavili správy o príchode The Last of Us: Part II na PC, ktoré boli založené na inzeráte na určitú technickú pozíciu v Naughty Dog. Nie je toho však zrazu príliš veľa? Je možné, že by Sony skutočne plánovalo útok na PC?

Capcom na ústupe



Zvykli ste si na to, že posledné roky nám Capcom prináša jednu pecku za druhou? Resident Evil 7, remake Resident Evil 2, Devil May Cry 5 a najnovšie, už o pár týždňov, remake Resident Evil 3 s kooperačným prídavkom Resistance. Spoločnosť je, zdá sa, na roztrhanie. A áno, skutočne je, no bohužiaľ, už nie na dlho. Aspoň podl'a leakov, ktoré naznačujú, že po Resi 8 náš čaká herné sucho. Nielenže ôsmy diel je ešte ďaleko, ale ani ďalšie RE remaky by sme mali skôr nečakať, než čakať. Capcom sa totiž údajne momentálne nechystá pustiť do produkcie remaku túžobne očakávaných Resident Evil: Code Veronica či Resident Evil 4. Leaky predsa len prezrádzajú, že spoločnosť ešte pripravuje niečo mimo Resident Evil. Remake Dino Crisis.

Odklady veľkých hier



Je síce len január, no už teraz vieme, že rok 2020 sa zapíše do dejín ako rok odkladov. Bolo ohlásených hneď niekoľko hier, ktoré museli byť zo známych alebo neznámych dôvodov odložené. Cyberpunk 2077, asi tá najočakávanejšia hra posledných rokov, mala vyjsť v apríli, no hra bola odložená až na 17. september. Odklad sa dotkol aj Final Fantasy VII Remake, hoci v tomto prípade nešlo až o taký tragický posun. Namiesto plánovaného vydania v marci vyjde hra napokon 10. apríla. Square Enix sa nedal zahanbiť a rovno odložil aj Marvel's Avengers, a to z mája na 4. september. Aby jej ale nebolo smutno, odkladu sa dočkal aj Marvel's Iron Man VR, ktorý bol posunutý z februára na 15. máj. Napokon, Dying Light 2 si dá tiež načas a na jar nevychádza.

Pokračovanie Skies of Arcadia



Dnes už pozabudnuté, no čo sa týka kvalít, stále jedno z najpozoruhodnejších a najlepších JRPG, aké kedy vyšlo, sa možno rozrastie o nový diel. Ešte nejasajte. A vy tam, skočte prosím z plafóna na pevnú zem. Zatiaľ je všetko len v rovine úvah, zhodnotenia príležitostí a viac-menej aj zbožného prania. Dôvod, pre ktorý sa o pokračovaní Skies of Arcadia vlastne začalo hovoriť, je status Kendžiho Hiruta, jedného z vývojárov hry, ktorý vyjadril svoju túžbu po pokračovaní. Nemuseli sme ani dlho čakať a pod statusom sa objavilo mnoho pozitívnych ohlasov fanúšikov hry. Ohromený vývojár vraj zaznamenal každý jeden a zamieril priamo do spoločnosti SEGA, kde podl'a všetkého orodoval za nový diel. Nechá sa SEGA prehovoriť?

Wasteland vstáva z popola



Lepšie povedané, z 8-bitového popola. Hra od Interplay Productions, ktorá umožnila vznik legendy Fallout, vyšla ešte v roku 1988, a to môže z vizuálneho hľadiska znamenať len jediné - dnes už grafika ťahá výrazne za kratší koniec. Ak ste si chceli niekedy doplniť vzdelanie tak, že si zahráte tento kult post-apo žánru, teraz na to máte tú najlepšiu príležitosť. Wasteland Remastered sa už totiž nezadržateľne blíži. Aj keď bola vynovená verzia ohlásená už skôr, až teraz sme sa dozvedeli, kedy sa pustiny plné biedy a utrpenia vrátia. Wasteland Remastered vyjde 25. februára na PC (Windows Store, Steam, GOG) a Xbox One (aj Xbox Game Pass). Tvorcovia sa však vyjadrili, že by neskôr mohla hra prísť aj na Nintendo Switch.

Torchlight 3 ohlásený



Ak tvorcovia chcú, aby bola ich hra úspešná a páčila sa hráčom, mali by počúvať svoje komunity a prispôbovať hry pre nich. Inováciám sa síce medze nekladú, ale keď má vaša obl'úbená séria zrazu prejsť na free-to-play model prepchaný mikrotransakciami, o posune vpred je v takom prípade veľmi ťažko hovoriť. To si uvedomilo aj štúdio Echtra Games, ktoré donedávna pripravovalo Torchlight Frontiers. Hra mala byť na rozdiel od predchádzajúcich počínov zdarma a okrášlená dodatočnými platbami. Tomu je však koniec, Torchlight Frontiers už neexistuje. Na jej základoch vzniklo riadne pokračovanie Torchlight 3 zbavené všetkých mikrotransakcií a free2play. Hra bude presne taký Torchlight, na aký boli hráči zvyknutí.

The Order: 1886 pre všetkých



Vydajú pokračovanie vizuálne nesmierne pôsobivej, no po stránke hrateľnosti dost škrípajúcej striel'ačky The Order: 1886 pre viaceré platformy? Opäť nemáme nič potvrdené, opäť je to záležitosť leaku. Tentokrát od známeho insidera menom OsirisBlack, ktorý sa dostal do povedomia presnými informáciami o PlayStation 4 ešte pred ich oficiálnym zverejnením. Takže prečo tvrdí, že práve pokračovanie The Order: 1886 už nebude len na PlayStation 5? Podl'a jeho informácií sa štúdio Ready at Dawn odstrihlo od Sony a začalo vyvíjať pokračovanie na vlastnú päsť. Bolo by taktiež vhodné spomenúť, že názov hry priamo neprezradil, len určité indície, ktoré dost nápadne vedú práve k pokračovaniu The Order: 1886.

Metro na Switchi



Nintendo Switch sa, na rozdiel od predchodcu Nintendo Wii U, ukazuje ako živná pôda aj pre rôznych third-party vývojárov, keďže sa na túto hybridnú konzolu pomaly dostáva aj séria Metro, a to 28. februára 2020. Konkrétne kolekcia Metro Redux, ktorá obsahuje Metro 2033 a Metro: Last Light. Metro: Exodus v tejto kolekcii pochopiteľne chýba. Hry sú striel'ačky z pohľadu vlastných očí s prvkami stealthu zasadené do post-apokalyptického sveta, konkrétne prostredia prepleteného systému metra pod ruskou Moskvou, do ktorého sa uchýlili miestni obyvatelia schovávajúci sa pred rôznymi mutantami, príšerami a extrémnym počasím panujúcim na povrchu. Hry vychádzajú z rovnomeného románu od Dmitrija Gluchovskijho.

GoldenEye 007

FPS LEGENDA KTORÚ SI TREBA PRIPOMÍNAŤ



Viete o tom, že suverénne najlepšie hodnotená hra na základe filmovej adaptácie vznikla koncom deväťdesiatych rokov, a to exkluzívne na Nintendo 64? A viete rovnako aj o tom, že i keď sa k nej z pochopiteľ'ných dôvodov nakoniec nedostalo dostatočné množstvo konzumentov, toho času ostatne začínal trh ovládať systém PlayStation, tak dodnes ide o projekt s poctivým kultovým statusom a večnou túžbou po návrate? Nebudem vám mať vôbec za zlé, ak na tieto otázky nedokážete vo výsledku odpovedať kladne. Možno aj z tohto dôvodu som tu ja, svedok udalostí z pohľadu vlastného detstva, ktoré bolo priam enormne poznačené hrou GoldenEye 007.

Vôňa Vianočných sviatkov s povolením zabávať

Nazývajme to láskou na prvé prečítanie. Ostatne, tvrdiť, že o tejto originálnej

FPS adaptácii rovnomenného a v poradí sedemnásteho filmu o agentovi, čo rád trepe a nemieša, som počul až pri zvuku rozbal'ovania vianočných darčiekov, by bola lož. S prvou regulárnou akčnou 3D hrou od, dnes už viac či menej zabudnutej, spoločnosti Rare (d'akujeme ti z celého srdca ujo Microsoft) som sa ako malé ucho stretol v známej herni na Mlynských Nivách v Bratislave.

Hlavné mesto našej krajiny, kde akákoľvek oficiálna podpora hier od Nintenda neexistovala snád' d'alších desať rokov, tak skrývala možnosť prebrať úlohu agenta s povolením zabíjať a prejsť si s ním nielen atraktívnu príbehovú kampaň plnú náročných bonusov, ale, čo je rovnako dôležité, užívať si priam dokonalý multiplayer na jednej CRT obrazovke pre dvoch až štyroch hráčov. Znie vám to možno pateticky, zvlášť ak si uvedomíte, že v danom čase sa na PC organizovali

vel'ké lan párty po celom svete, avšak tie ani náhodou nedokázali ponúknuť tú chémiu intuitívnej hrateľ'nosti a s ňou spojenej taktiky ako našťavať všetkých svojich kamarátov a rodinu súčasne.

Pod'me však konečne do hry samotnej. Ak ste ju nikdy nemali možnosť skúsiť na vlastnej koži, môžeme ju rovno konfrontovať s predlohou. Hlavná dejová línia filmu, kde v úlohe agenta jej veličenstva debutoval šarmantný Pierce Brosnan, bola v skratke postavená na jednoduchej zápletke.

Rusko vyvinulo smrtiacu zbraň zvanú Zlaté Oko, tú odcudzili teroristi v záujme následného obohatenia sa pri jej predaji a celé sa to snažili zakamuflovať ako nehodu. Do cesty sa im okrem MI6, teda anglickej tajnej služby, však postavilo aj CIA, či dokonca v istej forme aj KGB. Tento nosný pilier dejovej linky dokázala spoločnosť Rare vcelku účelne previesť

aj do hernej formy, avšak na rozdiel od všetkých ostatných filmových adaptácií, ktoré nás tu svojho času terorizovali ako halušky v prášku, sa im podarilo si zobrať len to nutné filmové klišé ako kosť, na ktorú následne aplikovali svoje vlastné svalstvo. Už len samotný prvý level je vlastne akýmsi nevideným prológom pre film, keďže nám dáva možnosť prežiť si vstup agenta 007 do tajnej chemickej továrne Arkhangelsk v Rusku.

Kto je ten mladík čo nie a nie zomrieť?

Film začína skokom Jamesa z priehradý pomocou bungie lana, na konci ktorého už vstupuje priamo do komplexu a stretáva sa s mladým Nedom Starkom. Avšak Rare sa rozhodlo celý prvý level venovať tomu, ako sa k okraju tohto odvážneho kaskadérskeho kúsku vlastne pán Bond dostal. Predchádza tomu akciou a špionážou nabitý úsek plný zábavy, ktorý si hráč môže prispôsobovať vlastnou náročnosťou.

Pred spustením akéhokolvek levelu tu totižto na seba beriete istú mieru zodpovednosti. Ak sa príliš necítite na plnenie väčšieho množstva úloh, môžete pokojne zvoliť základnú obt'ážnosť a tá vás vedie priamou cestou k spomínanému skoku.

Po ceste si máte čas natrénovať strel'bu a mierenie cez unikátny gamepad konzoly Nintendo 64, ktorého dominantou je vôbec prvý analóg v histórii konzol tak, ako ho poznáme dodnes, a ešte než vám stihne opadnúť adrenalin na prijateľ'nú hranicu, už letíte strmhlav do betónovej prázdnoty.

Bavili ste sa a túžite si danú úroveň zopakovať? Tentokrát však určite chcete vidieť viac a preto posúvate prekážky o pár stupňov vyššie. To zahŕňa, okrem likvidácie vojakov v jasne zelených

uniformách, aj použitie špionážnej technológie. Pomocou jedinečných hodínok značky Omega vyberáte z inventára sondu na monitorovanie polohy komunistického satelitu a hádzate ju priamo o konzolu počítača v zatuchnutom podzemí ruskej priehradý.

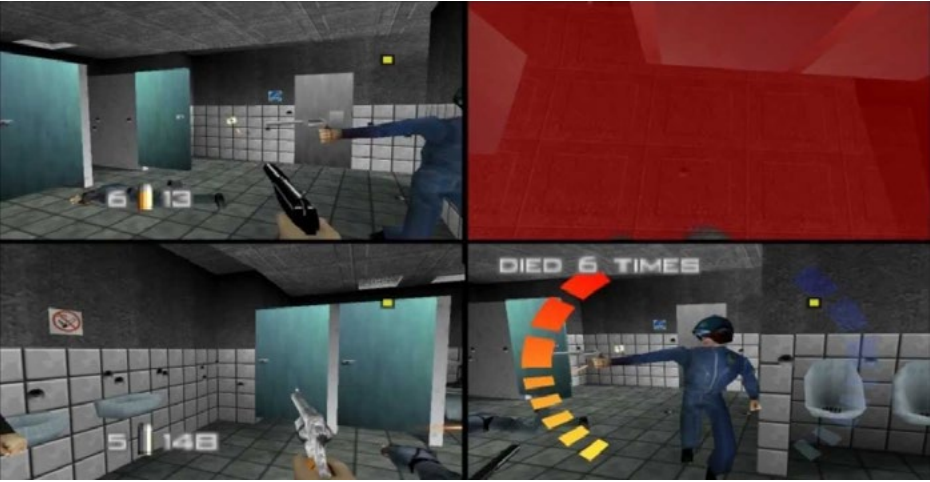
Kol'kokrát som sa pri tomto kroku netrafil a smutne sledoval nápis o zlyhaní celej misie a nutnosti vyhl'adat' očného lekára. A toto všetko sú len malé príklady variabilnosti konceptu, inak v princípe jednoduchej FPS hry GoldenEye 007. Čím viac úloh si na seba naložíte, o to hlbšie do dizajnu jednotlivých kapitol preniknete. Rozhodnutie, ako dobrým agentom sa chcete stať, bolo priamo úmerné opakovaným hraním.

Dajte nám čas a všetky predsudky zahynú

Treba určite spomenúť, že sa písal rok 1997 a išlo o takmer dva roky rozdielu medzi premiérou filmu Zlaté Oko a jeho prvou hernou adaptáciou. Anglická spoločnosť Rare tak mala dostatok času nazerať na celý koncept pomocou zdravého odstupu, a preto boli pravdepodobne schopní priam majstrovsky uchopiť inak banálny príbeh a začleniť ho do detailne prepracovanej interakcie plnej skrytých cestičiek a tajných bonusov.

V spoločnosti tohto diela som strávil nasledujúce štyri roky. Pozýval som kamarátov do detskej izby, aby sme organizovali svoje vlastné turnaje v dodnes nezabudnuteľ'ných arénach s názvami ako Complex a Facility.

Pretože to čaro single režimu, postavené na intuitívnom ovládaní s jedným analógom a pohybom do strán pomocou smerového kríža, každého sugestívne nútilo si myslieť, že má na to poraziť kohokolvek, stačí len uvažovať svojsky



a reagovať ako blesk. Nech už sa volili režimy každý proti každému alebo tímové honby za spoločnými bodmi. Do neskorého sobotného večera sme pravidelne trápiли štvoricu gamepadov až z nich tiekol pot a sypal sa plastový popol. Toto nie je metafora. Časté tlačenie na analógovú páčku u N64 ovládačov drelo plast o plast a ten sa postupne brúsil a produkoval dobiela sfarbený prášok.

Zajtrajšok už zomrel

Je to dnes zvláštny pocit spomínať na toto intenzívne herné obdobie. Čím viac pátram do hĺbky, o to smutnejší som z histórie, ktorá nebola k tomuto skvostu vôbec štedrá.

Vd'aka právnym dohrám a t'ahaniciam okolo práv na produkciu firmy Rare sa znemožnilo priniesť akýkoľvek oficiálny remake, či len obyčajný HD remaster, ktorým by sa suverénna kvalita GoldenEye 007 dokázala presadiť aj v súčasnosti.

Krátko po tom, čo sa Rare stalo súčasťou koncernu Microsoftu, bol síce v príprave remaster pre Xbox 360, z ktorého dokonca uniklo aj pár obrázkov, avšak hra nikdy neuzrela svetlo sveta a to na základe nedoriešených vzťahov medzi Rare a ich niekdajším mecenášom Nintendom.

V súčasnosti nám tak neostáva nič iné než sa obracať s nádejou k PC komunite, ktorá sa aktuálne snaží previesť túto nedocenenú legendu do Unreal Engine a integrovať tak online funkcie tam, kde v danom období nemohli existovať.

Záverom snád' už len malý paradox a navnadenie na môj d'alší retro príbeh, ktorý má so svetom GoldenEye 007 prekvapivo veľa spoločného. Ostatne, ide o d'alšiu legendu z dielne identických vývojárov, ktorá sa rovnako nikdy nedočkala dostatočného ocenenia a paradoxne vznikla takisto ako exkluzivita pre Nintendo 64. Poznáte jej názov?

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Rare	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Odlišný pohľad na film		- Nič
+ Pôsobivá grafika vrátane dovtedy nevidaných efektov		
+ Reálne zvuky		
HODNOTENIE:		★★★★★

Perfect Dark

AKO SA VYLEPŠUJE DOKONALOSŤ



Z osemročného partnerstva medzi spoločnosťami Nintendo a Rareware (vtedajšie pomenovanie anglickej firmy, dnes už patriacej pod Microsoft ako Rare) vzišlo enormné množstvo v súčasnosti celosvetovo populárnych exkluzív, z ktorých väčšia časť sa otláčila aj o moje vlastné detstvo ako stopa od medved'a. Ked' som bol preto len nedávno oslovený s možnosťou publikovať do retro sekcie tohto magazínu, ešte než sa môj nadšený súhlas, pretavený v elektronickej forme, dostal pred oči kompetentných, skladal som si v hlave istý rebríček. Akési zoskupenie titulov, ktoré mňa a túto sekciu návratov zamestnajú na niekoľko mesiacov dopredu. Nie je teda vôbec náhoda, že spoločnosť Rare tu dnes máme opäť a že ikonickú postavu agenta 007 si vystriedame za nemenej charizmatickú ženskú

agentku menom Joanna Dark. Jej meno je ostatne aj pre vás d'alšou veľkou indíciou, keďže projekt Perfect Dark sa verejnosti už od roku 2000 prezentoval ako spirituálny nástupca slávneho, no dnes už zabudnutého GoldenEye 007.

Dejová linka tejto komplexnej FPS je zasadená do roku 2023, teda takmer našej súčasnosti

V čase, kedy som ešte ako rastúce decko nechápal isté súvislosti a procesy vývoja videohier ako takých, sa mi zdalo nesmierne logické nadviazať na kvality konceptu tak kvalitnej akcie akou bol a stále aj dnes je GoldenEye 007. Celé som to preto bral ako samozrejmosť, netušiac, akej veľkej a vzácnej chvíle na poli vývoja som vlastne svedkom. Z filmových licencií si autori mohli

odskočiť do svojho vlastného tvorivého sveta, ktorý dnes od nás delia len tri roky života. Príbeh profesionálnej agentky s priezviskom Dark je však len akousi zábavnou kulisou tret'otriednych videofilmov z osemdesiatych rokov.

Dve mimozemské rasy súperia ďaleko v galaxii o post dominancie a jedna z nich, tá chladnokrvnejšia, s vizážou plazov, vynájde špeciálne maskovacie zariadenie. Touto technológiou sa následne pokúsi infiltrovať do rôznych svetov, vrátane našej matičky Zeme. Zápletká hodná balenia šiestich pív po záruke a jedného dlhého večera je navyše okorenená pozemskou linkou, ktorú tu reprezentuje súboj dvoch frakcií. Špiónážneho inštitútu Carrington a korporácie dataDyne. Prvá menovaná spoločnosť je v plnom utajení a na výplatnej listine jej



figuruje aj naša charizmatická agentka Joanna s krycím menom Perfect Dark.

Sympatická slečna stretáva mimozemšťana menom Elvis

Jeden zo zásadných levelov vás zavedie do notoricky známej oblasti Area 51, kde hlavná hrdinka, aj za pomoci modernej špiónážnej technológie, oslobodí zástupcu druhej z už spomínaných mimozemských rás, ktorý dostal veľavravnú prezývku Elvis.

Tento zásadný moment som sa rozhodol vypichnúť aj na základe skutočnosti, že od tohto bodu má hráč k dispozícii obrovské množstvo cudzej a nesmierne užitočnej technológie, ktorá dovtedy budovanú atmosféru dokáže lusknutím troch slizkých prstov zdvojnásobiť. Perfect Dark je v zásade naozaj akési šasi dobre fungujúceho auta, ktoré Rare naštartovalo v roku 1997 uvedením ich kultovej filmovej adaptácie Zlaté Oko a na ktoré mali možnosť o tri roky neskôr namontovať zástup zábavného príslušenstva. Náplň jednotlivých úrovní sa mení v závislosti od vami udaného stupňa náročnosti. Pokiaľ teda chcete rýchly prelet nie práve obrovskými levelmi, stačí vám na splnenie misie jednoduchý skok



Nikdy nepodceňujte silu štatistik

Možno je konečne načase pripomenúť fakt, že projekt Perfect Dark vznikol toho času exkluzívne na konzolu Nintendo 64. Jeho HD reedícia prišla až neskôr, v roku 2010, a to už na konzolu Xbox 360. Tento rovnako oceňovaný remaster už navyše obsahoval aj integráciu online funkcií, ktoré si z pochopiteľných dôvodov pôvodné Nintendo nemohlo dovoliť.

Aj keď som sa na samotný návrat prvej časti série nesmierne tešil, záujem o ňu upadol pomerne rýchlo a dnes už nevidím zásadný rozdiel medzi klasickou CRT prezentáciou a HD reedíciou. Aj z toho dôvodu, že multiplayer už v originálnom prevedení ponúkal možnosť zaplniť arény umelou inteligenciou, čo v prípade GoldenEye 64 nebolo možné.

Klasické súperenie medzi štvoricou hráčov na jednej obrazovke sa aj vďaka tomuto obrátilo v nekonečné súboje s mixom skutočných a fiktívnych hráčov. Opäť sme tak v mojej detskej izbe mohli cez víkendy organizovať naše vlastné turnaje so zásadnou podporou geniálne vymysleného zberu údajov. Perfect Dark bol ako štatistický úrad každého jedného vytvoreného profilu.





Stačilo si len stvoriť svojho hrdinu a bojovať o prestížne prvenstvá v členitých rebríčkoch rôznych odvetví.

Od presnosti strel'by do konkrétnych častí tela, cez minimum munície až po taktické využívanie dostupného arzenálu. Tam, kde James Bond len začínal, sa Joanna rozbehla ako dokonalo naolejovaný stroj.

Bez jedinej technickej chybičky

Toto obzretie sa za rameno dnes už dospelého muža, teda mňa, je silno konfrontované aj so súčasnými trendami vydávania akýchsi polotovarov.

Platforma Nintendo 64 nemala, ako som už vyššie spomenul, žiadnu formu internetu. Projekty sa ukladali na takzvané cartridge, teda kazety, čo autorov zväzovalo absenciou akéhokoľvek dodatočného opravovania nedostatkov.

Cez to všetko a s prihliadnutím na skutočnosť, akou veľkou a komplexnou hrou titul Perfect Dark vlastne bol, je dnes priam neuveriteľné, že obsahovo nevykazoval ani jemné kvalitatívne odchýlky. Tak, ako u GoldenEye 64, som mal roky na to, aby som túto tézu overil a aj dnes si za tým stojím, išlo o perfektné



3D dielo s bezchybnou hrateľnosťou a vysokým stupňom návyku. Ak ste práve netrénovali v notoricky známych arénach zo zlatého oka a nesnažili sa poraziť priam dokonalú umelú inteligenciu, užívali ste si prechádzky po Carrington inštitúte, čo bol ďalší dôkaz zlatej éry geniality spoločnosti Rareware.

Hlavná hrdinka mala totižto k dispozícii tajnú vilu, po ktorej sa mohla samovoľne prechádzať a relaxovať na strelnici alebo jazdiť vo vznášadle. Roky ubiehali a papierová nálepka na kazete s nápisom Perfect Dark strácala lesk a farbu, ako daň za tisícky hodín kvalitnej zábavy. Schválne, na kol'ko hier v súčasnosti môžete túto tézu aplikovať a necítiť sa ako pokrytec?

Spoločnosť Rareware posúvala limity výkonu konzoly Nintendo 64

Ostaneme ešte na moment u samotnej platformy. Za číslovkou šesťdesiatštyri bola ukrytá jednoduchá indícia, teda 64 bitov, avšak produkcia firmy Rareware sa nechcela uspokojiť s nejakými tabuľkovými údajmi a do projektu Perfect Dark integrovala novinky ako napríklad adaptívna umelá inteligencia či osvetlenie v reálnom čase. Aby toho

nebolo málo, chceli mať jednotlivé úrovne oveľa detailnejšie, čo sa rovnalo viac textúram, a teda aj potrebného výkonu. V tejto súvislosti, a vlastne len vďaka hrám od toľko spomínanej firmy, sa hardvér Nintendo 64 musel začať predávať so špeciálnym grafickým modulom, zvaným Expanzion Pak.

Ten umožňoval aktiváciu všetkého potrebného a bez neho ste si nemohli zahrať celú príbehovú kampaň v hre. Stačila tak malá kartička vsunutá do prednej časti konzoly a napríklad protivník, ktorému ste vyrazili z ruky zbraň, reagoval siahnutím po záložnej. Takýchto malých, no pre hrateľnosť zásadných detailov by sme tu vo finále našli desiatky. Rovnako by sme sa spoločne ešte mohli o kvalitách legendy Perfect Dark rozprávať na oveľa väčšej ploche, ale ako sa vraví, v najlepšom treba prestať. Ak vás toto retro zaujalo, nie je nič jednoduchšie než si moje slová overiť na vlastnej koži. Verím, že nebudete ľutovať.

Verdikt

Perfect Dark je unikátnym príkladom neuveriteľnej schopnosti Rareware posúvať vlastné nápady na novú úroveň. Na prelome milénia neexistovalo talentovanejšieho tímu, ktorý by sa nebál experimentovať a zároveň držať vysokých nárokov samotných spotrebiteľov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Rare	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Zábavná hrateľ'nosť	- Bez Expanzion	
+ Krásna grafika	Pak ste mali v ruke	
+ animácie	len akési demo	
+ Komplexný multiplayer		
+ Dabing		
HODNOTENIE:		
★★★★★		



“

Môže byť náročné nájsť tie správne komponenty a tie správne kamery. S nástrojmi Axis doslova hádzame 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



CIVILIZATION VI

KULTOVÁ ŤAHOVKA NA VEĽKÝCH KONZOLÁCH



Séria Civilization bola v minulosti doménou predovšetkým hráčov na počítačoch. Áno, párkrát sa dočkali aj konzoly, ale posledný veľký titul z hlavnej série (ak nerátame l'avoboček Revolution), ktorý sa tam objavil, bola Civilization II v roku 1997. A to už je riadne dlhá doba. Našťastie, milovníci stratégií vlastniaci PS4 alebo Xbox One sa môžu radosť. Civilization VI prichádza aj na veľké konzoly!

V jadre je to, samozrejme, stále rovnako skvelá ťahovka od štúdia Firaxis. Svoju civilizáciu prevediete všetkými obdobiami dejín (alebo nie, ak si nastavíte neskoršiu štartovaciu éru.. ale prečo by ste to robili), pričom vašou náplňou bude objavovať, expandovať, vyvíjať technológie, bojovať a vykonávať d'alšiu kopu činností, ako to už od správnej 4X stratégie očakávate. Herné mechanizmy ostali jednoducho nezmenené.

Hratel'nostne považujem šiesty diel za najlepší zo série, a to vďaka niekoľkým

novinkám. Tou najdôležitejšou je systém mestských štvrtí, vďaka čomu sa kladie oveľa väčší dôraz na to, kam svoje mesto umiestnite a čo v ňom budete chcieť v budúcnosti postaviť.

Len málokedy sa totiž stane, že sa vám podarí doňho narvať všetky štvrte, a preto ho treba špecializovať. Už jednoducho nemôžete stavať jednu budovu za druhou, ako to bolo v piatom diele. Viac o novinkách šiesteho dielu si môžete prečítať v pôvodnej [recenzii](#).

V priebehu troch rokov vyšli aj datadisky Rise and Fall a Gathering Storm, ktoré síce boli kvalitné, ale mal som voči nim menšie výhrady. Napríklad mechanizmy, ktoré tvorcovia pridali, sú vynikajúcimi nápadmi, nie sú však dotiahnuté do uspokojujúceho konca. Áno, hovorím aj o vás, prírodné katastrofy a systém lojality. Expanzie aj napriek tomu považujem za esenciálne k tomu, aby ste si Civilization VI vychutnali najviac, ako je to možné, a rozhodne ich odporúčam

aj na konzolách. Problémom je, že ak si chcete kúpiť kompletu, musíte si pripraviť 90 eur, čo nie je práve najnižšia suma. Áno, viem, aj hráči na PC si za ne museli zaplatiť pri vydaní plné sumy, ale keď si to tak vezmete, rozdelilo sa to na takmer tri roky.

Čo sa týka PS4 verzie, môžem povedať, že ide o veľmi slušný port s jedným veľkým ale. Počas hrania som sa nestretol so žiadnymi väčšími technickými problémami a bugmi, pričom hra vyzerá porovnateľne pekne s PC verziou.

Zdvihnuté obočie si však v mojom prípade vyslúžili predovšetkým naozaj pomalé nahrávacie časy. Vtedy celkom poslušná knižka, prípadne smartfón, aby som sa zabavil tých pár minút, kým to všetko nabehne. Predpokladám, že na Xbox One a PS4 Pro to asi bude trochu lepšie. V neskorších fázach, keď je mapa kompletne odhalená a v hre je ešte stále množstvo civilizácií, zaberie dlhšiu dobu aj kompletizovanie



ťahu, hoci uznávam, že s podobnými problémami bojovala aj PC verzia.

Za naozaj veľký prešlap však v prípade PS4 verzie považujem nefungujúci multiplayer. Predstavte si, že ste partia kamarátov, ktorí sa mesiace dopredu tešia na hru. Predobjednate si ju, v deň vydania nainštalujete, spustíte... a zrazu zistíte, že si ju spolu nemôžete zahrať. A vývojári mlčia niekoľko dní. Hoci neskôr vydali opravu, ktorá situáciu zlepšila, s problémami sa dodnes borí množstvo ľudí a niektorí z nich sú odkázaní iba na singleplayer. V dnešnej dobe je takáto ignorácia neakceptovateľná.

Pri ovládaní a používatel'skom rozhraní som mal malé obavy, ako si s ním vývojári poradia, ale zvládli to celkom dôstojne. Samozrejme, počítaču konkurovať nemôžu, hoci aj tam by sa niektoré veci dali vylepšiť. Civilization VI disponuje veľkým množstvom rôznych menu obrazoviek a podobrazoviek, resp. rôznych vyskakovacích okien, a medzi nimi sa vďaka kombinácii myšky a klávesových skratiek viete pohybovať celkom rýchlo. O ovládanie gamepadom sa to kvôli obmedzenému počtu tlačidiel povedať nedá, pričom pôsobí trochu ťarbavejšie a aj hra je o čosi pomalšia. Ak vás to však na



začiatku neodradí, nepotrvá dlho, zvyknete si aj na to a nebudete mať problém. Summa summarum, ak sa chystáte hrať Civilization VI najmä v singleplayeri, všetky veci, ktoré som kritizoval, sú iba maličkosti, ktoré vám síce zrejme budú trochu prekážať, nie je to však až taký problém, aby ste si nedokázali vychutnať hratel'nosť jedného z najlepších ťahových titulov posledných rokov. A tých na konzolách nie je až toľko. Ide jednoducho o Civilization VI nadizajnovanú na hranie na gauči a pri veľkom televízore.

Vzhľadom na fakt, aká je to návyková hra, je omnoho pohodlnejšie stráviť hodiny na pohovke ako na stoličke za monitorom. Len ten multiplayer...

Záver

Civilization VI je na konzolách rovnako kvalitným titulom ako na PC. Ľuďom, ktorí si hry radi vychutnávajú v pohodlí gauča a na veľkej televíznej obrazovke, ju môžem odporučiť. Sú tu však dve ale. Pripravte na to, že vaše peňaženky zakrvácajú o trošku viac ako obvykle, a ak by ste si chceli zahrať s kamarátmi, je veľká šanca, že sa vám to kvôli pokazenému multiplayeru jednoducho nepodarí. Ešte stále.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Ťahová stratégia	Firaxis Games	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Slušný port	- Dlhé načítavanie (PS4 Slim)	
+ Decentné ovládanie	- Problémy s multiplayerom	
+ Návykové		
+ Stále je to skvelá hra		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

AO Tennis 2

KVALITNÉ DRUHÉ PODANIE



S tenisovými simulátormi je to v posledných rokoch také všelijaké a kvalitných titulov je ako šafranu. Poslednou AAA hrou z tohto športu, ktorá naozaj stála za to, bol pravdepodobne Top Spin 4. A ten vyšiel, prosím pekne, pred deviatimi rokmi! Milovníci tenisu s radosťou spomínajú aj na Tennis Elbow z roku 2013, inak to bola bieda. Ukončil AO Tennis 2, novinka od veteránov z Big Ant Studios, čakanie na skvelý tenisový kúsok?

Austrálski veteráni svojou troškou do mlyna prvýkrát prispeli pred dvomi rokmi. AO Tennis a ani jeho vylepšená verzia AO International Tennis však veľkú diery do sveta neurobili. Voči pokračovaniu, ktoré sľubuje vylepšenie vo všetkých smeroch (a že bolo čo vylepšovať), som preto bol trochu skeptický. Po množstve odohraných zápasov ale musím priznať, že hoci kvalit

Top Spin 4 nedosahuje, AO Tennis 2 má čosi do seba a za vyskúšanie rozhodne stojí.

Fantastické možnosti pre komunitu

Hned' na začiatku vaše nadšenie schladím, no následne aj... oteplím? Hm, to nezní dobre. Nevadí, nevšímajte si. Chcel som iba upriamiť pozornosť na to, že AO Tennis 2 má naozaj málo licencovaných hráčov a hráčok, pričom z najznámejších mien sú to v podstate iba svetové jednotky Rafael Nadal a Ashleigh Bartyová. Na druhej strane, tu sa dostávame k jednej z najsilnejších stránok titulu. Komunita už v prvom diele vytvorila relatívne verné kópie množstva ďalších hráčov, ktoré si viete poľahky stiahnuť aj do dvojky, a hoci sa s prácou vývojárov nemôžu úplne porovnať, je to veľmi schopná alternatíva. To isté sa

týka aj rôznych turnajov, takže hoci sa zo štvorlístka grandslamov v hre nachádza iba Australian Open, vďaka šikovnej komunite a dobre prepracovanému systému si môžete vychutnať aj Wimbledon, Roland Garros či US Open.

Tenis so skvelým základom

A aký je vlastne samotný tenis? Nuž, prekvapujúco dobrý. Po katastrofálnej núde v podaní Tennis World Tour ide o príjemné prekvapenie. K dispozícii máte štyri základné údery - flat, slice, topspin a lob, pričom kombináciou tlačidiel môžete skúsiť silnejší úder či „krat'as“. Platí, že rovnako ako v ozajstnom tenise, na rôzne situácie platia rôzne údery, a tak sa oplatí striedať ich a myslieť dopredu. Slice sa často hodí na upokojenie situácie, keď ste pod tlakom, pomocou topspinu



Tennis 2 je kariéra. Vybrať si môžete už existujúceho hráča, no ja vám rozhodne odporúčam vytvoriť si vlastného. Tunajší editor je totiž fantastický a podobne rozsiahly som naposledy videl hádam pri The Sims. Vášho tenistu / vašu tenistku si viete upravovať vo všetkom možnom vrátane veľkosti tretej vrásky zľava na čele, a ak vám to nestačí, môžete si vygenerovať tvár podobnú tej vašej vďaka systému Playface. Jednoducho nahodíte vlastnú fotografiu a môžete sa premávať na virtuálnom kurte. Vyberiete si aj nejaké tenisové oblečenie, upravíte základné informácie, štýl hry, atribúty a môžete ísť na to.

Bohatá a zábavná kariéra

Kariéra je odhliadnuc od rôznych editorov asi to najzaujímavejšie, čo AO Tennis 2 ponúka. Každý týždeň kalendárneho roka môžete vykonať jednu z pár činností, ako sú tréning, sponzorské podujatie, turnaj či oddych. Kým sa s hrou zoznámite, prvé zápasy budú poriadne náročné, takže odporúčam trochu času venovať tréningu a až potom sa pustiť do nejakého turnaja kategórie Future (napríklad aj v Bratislave!),



kde môžete nazbierať skúsenosti a prvé body do rebríčky, aby ste neskôr mohli na Challengeroch bojovať už o celkom slušné peniaze a postupne sa šplhali hore. Do hry v tomto bode vstupuje aj taktický prvok. Musíte si totiž dávať pozor na energiu, ktorú strácate okrem spomínaných činností aj cestovaním do ďalekých destinácií, a tak odporúčam plánovať dopredu. Časom

Nedokončené nápady, Salingova a Tagova

Zatiaľ zneli v podstate iba slová chvály, musím však dodať, že si kariéru viem predstaviť ešte trochu prepracovanejšiu. Chýba mi napríklad viacero aktivít, ktoré môžete robiť mimo turnajov, nejaký systém kvalifikácií na veľké grandslamy, a potešil by aj systém rivality s ostatnými tenistami na okruhu, prípadne aspoň nejaká interakcia okrem toho, že môžete niekoho pozvať, aby sa stal vašim partnerom vo štvorhre.

A prosím vás, čo znamenajú tie cutscény? Rozumiem, že išlo o akýsi pokus o príbeh, vôbec to však nevyšlo. Nepozereš sa na ne práve najlepšie a neohúri ani ich scenár a dabing, keďže sú plné všelijakých klišeovitých fráz. Zbytočne pôsobili aj tlačovky. Nemusíte byť vyštudovaným novinárom (hoci úplnou náhodou ním som), aby ste sa nesmiali na trápnych otázkach, ktoré vám po zápase kladú tamojší žurnalisti. Podľa toho, ako im odpovedáte, sa mení ich postoj, že by to malo nejaký dopad na kariéru, som si nevšimol. Výhrady

mám voči hráčom, ktorých vývojári použili ako tzv. „výtlačok“. Pri týchto náhodne vygenerovaných tenistoch totiž často nesedia mená a národnosti. Pri Slováckovi Florianovi Florescuovi som si nostalgicky spomenul na časy NHL a reprezentačného brankárskeho dua Salingova a Tagova. Našťastie, komunita sa naozaj činila a vy si viete stiahnuť dobre spracovaných najlepších hráčov vrátane Martina Kližana.

Ked' proti vám nastúpi armáda Nadalov

Okrem kariéry máte na výber aj niekoľko ďalších režimov. Je to tutoriál, ktorý vás naučí základy a obstojne vysvetlí, na čo sa ten-ktorý úder hodí, klasická exhibícia, či plne licencovaný Australian Open. Taktiež si môžete vytvoriť vlastný turnaj či zahrať online proti ostatným hráčom. Ak k tomu pripočítame už spomenuté editory, obsahu je tu celkom dosť a len tak sa nezunuje.

Nuž a po všetkých týchto relatívne pekných slovách sa opýtam jednu vec. To hru pred vydaním nik neskušal? Ako je možné, že za trojsetový zápas má váš súper iba dve nevyhnutné chyby? Pri nižších obťažnostiach sa to dá zvládnuť, ale na tých vyšších je jednoducho frustrujúce, keď umelá inteligencia odvráti aj nemožné. Je len málo vecí, ktoré ma pri virtuálnom tenise vedia nahnevať viac, ako keď si poctivo pripravujem útok, rozbehám si súpera, dám skvelý úder do rohu kurtu... a on to dobehne aj z druhej strany a nechytateľne trafi do opačnej strany.

A to sa, prosím pekne, stáva pravidelne. Takto si predstavujem robota, nie reálneho hráča a mám pocit, že proti mne často stojí Proti vám armáda Rafaelov Nadalov. Akési riešenie existuje aspoň pri vašom servise. Stačí kvalitne podať a nabehnúť na sieť, kde to už budete mať jednoduchšie. Ale ozajstný tenis takto



nefunguje, nehovoriac o tom, že ak robíte jednu vec dookola, ubere to na zábavu.

Atmosféra a grafika? Tak pol na pol

Po grafickej stránke je AO Tennis 2 ťažký priemer. Pozerať sa na to dá, hoci cítiť nižší rozpočet, a občas to pri priblížených záberoch vyzerá, akoby hra pochádzala z roku 2005. Chýbajú aj také maličkosti, ktoré robia tenisom. Do očí bije napríklad to, že loptička na antuke nezanecháva stopu a ani vaši hráči na nej nekľžu, keď dobiehajú k úderu. O tom, aké sú hnučné textúry antuky či trávy pri už spomínanom priblížení, ani nehovorím.

Naopak, zvuková atmosféra samotného zápasu a s ňou spojené výkriky hráčov, rozhodcov či vzdychy divákov sú na veľmi dobrej úrovni. A to najmä počas Australian Open, ktorý je poriadne prepracovaný. Priznám sa, že keď som v druhej sezóne kariéry prvýkrát vybehol na kurt Arény Roda Laveru, na tvári sa mi rozhostil blažený úsmev. Pochválím aj dobre vybraný soundtrack, ktorý je mixom

akéhosi indie popu, popu a pop rocku. Trochu však zamrzí chýbajúci komentár.

Žiaľ, aj niekoľko dní po vydaní má množstvo hráčov problém pri online mulitplayeri, keď im hra jednoducho padne, pričom nepomohli ani rýchle vydané hotfixy. Za klobúk si vývojári určite nedajú ani množstvo technických nedostatkov, ktoré vychádzajú na povrch počas zápasov.

Bežne sa napríklad stáva, že váš hráč ani po stlačení príslušných tlačidiel nereaguje na loptičku, pri ktorej by nemal mať žiaden problém. Prípadne sme svedkami momentu, keď sa model vášho súpera zasekne na mieste, no animácia akoby pokračovala, a loptičku tak odvráti akási „neviditeľná“ ruka. Keď sa to stane párkrát za zápas, uvedomíte si, že tu niečo nesedí.

Záver

AO Tennis 2 je dobrým pokračovaním nevel'mi dobrej hry. Na rozdiel od prvého dielu je totiž hrateľný už v prvej verzii a fanúšikom tenisu by som ho odporučil, hoci s istými výhradami. Verím, že o pár mesiacov a niekoľko patchov to bude hra smelo konkurujúca Top Spin 4 a zaslúži si aj tú štvrtú hviezdičku. Potenciál rozhodne má.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Tenisový sim.	Big Ant Studios	Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+ skvelý základ a potenciál	- priemerná grafika	
+ zábavná kariéra	- chýbajúce licencie a komentár	
+ editory	- technické nedostatky	
+ komplexná tvorba postavy	- „nedorobky“ v hrateľnosti	
HODNOTENIE:		★★★★☆



PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk

chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH

HRAJ SA VIAC - ZAPLAŤ MENEJ

NA KAŽDEJ PREDAJNI

PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk

Wreckfest

DEMOLUJTE AUTÁ BEZ VÝČITIEK SVEDOMIA



Poznáte ten pocit, keď máte úplne nanič deň a máte jednoducho chuť niečo rozbiť? Presne na tieto situácie je stvorený titul Wreckfest, ktorý prináša poriadne deštruktívnu zábavu.

Pretekárska hra pochádza z dielne fínskeho štúdia Bugbear Entertainment, ktoré stojí za legendárnou sériou Flatout. Tú nakoniec prebralo pod krídla iné štúdio, ktoré s ňou príliš dobre nenaložilo. Bugbear sa vracia na scénu s Wreckfestom a prináša naozaj skvelú oddychovú zábavu.

Ako už z vyplýva z názvu, Wreckfest je hlavne o jazdení a ničení aut. Záleží len na vás, ktorú z týchto dvoch možností preferujete. Titul ponúka niekoľko herných režimov.

Single-player kariéra vám umožní vybudovať si svoju reputáciu na poli demolačných derby a prebojovať sa cez jednotlivé ligy do radov tých najlepších. Neponúka žiadny príbeh, rovno vás posadí za volant áut, kombajnov a iných

špeciálnych vozidiel. Na výber máte okrem klasického jazdenia po okruhu so snahou o získanie prvého miesta aj niekoľko veľmi špeciálnych „pretekov“. Ponorte sa do demolačnej arény, kde ničíte autá svojich protivníkov a snažíte sa udržať to svoje aspoň ako-tak pohromade.

Nasadnite za volant kosačky na trávu a pošlite čo najviac „nepriateľov“ do Wreckfest neba. Ak vás kampaň omrzí, k dispozícii je aj multiplayer, kde sa môžete pripojiť do dostupných herných režimov. Pri niektorých veľmi špecifických si však chvíľku počkáte, keďže multiplayer nie je



vždy preplnený demolácie chtivými hráčmi. Okrem single a multi-playeru ponúka Wreckfest možnosť vytvoriť si custom eventy a vyskúšať si tak ktorúkoľvek mapu kedykoľvek. K dispozícii máte rozličné prostredia a mapy, môžete si zajazdiť na zablatenom vidieku alebo na uzavretom okruhu a vyskúšať si zábavné skoky a gravitáciu popierajúce prejazdy s autami.

To, čo robí Wreckfest jedinečnou hrou, je umelá inteligencia. Tá sa s vami nebude hrať počas kampane a neurobí prechádzanie jednotlivými pretekmi o nič ľahšie. Postupne sa v nich učí a vaši súperu tak každé kolo lepšie prechádzajú zákrutami. Wreckfest ponúka to, čo iné pretekárske tituly nie – ničenie áut. A hoci je veľmi zábavné narážať do súperov, treba si zároveň dávať pozor. Hra sa správa pomerne realisticky a pokiaľ poškodíte to isté miesto auta znovu a znovu, tak vám jednoducho niektoré súčiastky odídu a auto sa bude na ceste držať horšie.

Mimochodom, autá si môžete modifikovať podľa ľubovôle. Začínate so základnými modelmi a postupne si odomykáte ďalšie autá (a iné vozidlá) na kúpu. Okrem celých strojov si odomykáte a kupujete aj súčiastky za hernú menu. Môžete si tak vylepšiť motor, prevodovku, karosériu, skrátka všetky aspekty auta tak, aby



ste boli buď rýchlejší, alebo odolnejší na „bojisku“. Možnosť kompletného prispôsobenia si zážitku z trate je ďalším bonusom titulu. Wreckfest umožňuje nastavenie pretekov nielen z hľadiska obtiažnosti, ale aj správania vozidla. Viete si meniť medzi manuálnou a automatickou prevodovkou, prispôbiť si ABS, nastaviť brzdy alebo diferenciál. Ako sa bude auto správať na trati, je teda len na vás. Prejdem ešte k mínusom titulu. Okrem spomínaného občasného čakania na multiplayer mi hranie znepríjemňovali príliš dlhé načítavanie máp aj počas hry

pre jedného hráča (len pre informáciu, Wreckfest som recenzovala na konzole Xbox One). Druhou vecou, ktorá mi výrazne prekážala, je hudba. Hra ponúka rockový soundtrack, ktorý však nie je príliš dobrý a opakuje sa. Čiže ideálne je pustiť si vlastný výber skladieb.

Celkové hodnotenie

Wreckfest je jedinečná pretekárska hra, ktorá vytrča z radu konkurentov. Svojím kvalitným spracovaním vám prinesie skvelé odreagovanie a zabaví na pár hodín. Nenúka žiaden príbeh a na nič sa nehrá. Prináša kvalitné jazdenie a ničivú zábavu, preto by nemala chýbať v zbierke každého fanúšika pretekárskych titulov.

Martina Juhásová

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Pretekárska hra	Bugbear Ent.	Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+ originálny koncept pretekárskej hry	- dlhé načítavanie pretekov	
+ demolačný model	- zlý soundtrack	
+ možnosti úprav áut	- občasné dlhé čakanie v multiplayeri	
+ možnosť modovania v PC verzii		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Plants vs. Zombies: Battle for Neighborville

ODVEKÝ BOJ POKRAČUJE!



Sériu **Plants vs. Zombies** hádam netreba nikomu špeciálne predstavovať. Za tie roky síce prešla rozmanitými zmenami, to však nič nemení na fakte, že vo výsledku vždy ponúkla skvelú a nefalšovanú zábavu. Pokračuje v tejto tradícii aj najnovší prírastok?

Od vydania Garden Warfare 2 už uplynula celkom dlhá doba a fanúšikovia bojov flóry proti nemŕtvym sa konečne dočkali. Hneď na začiatku ale musím podotknúť, že nejde o klasické pokračovanie série a od Garden Warfare 2 sa hra líši v množstve ohľadov. Či je tento fakt pozitívom alebo negatívom, to nechám na posúdení každého z vás, no jedno je isté - séria začína byť mierne chaotická a človek si nie je úplne istý, čo vlastne bude ďalší diel obsahovať. Určitý štandard by vôbec nebol na škodu.

Ak odhliadneme od tohto faktu, Battle For Neighborville je perfektným pokračovaním série. Nečudoval by som sa, ak by niekto bol pri prvom spustení hry skeptický, no neverili by ste, koľko zábavy vám titul

prinesie. Zatiaľ čo Garden Warfare 1 a 2 boli zamerané hlavne na PvP, pokračovanie ide trochu iným smerom. Do hry pridáva rozmanité kampaňové oblasti, ktoré ponúkajú malé príbehy, rôzne zberateľské možnosti, a takisto rozdielne výzvy, ktoré môžete plniť buď sólo, alebo s tromi

d'alšími kamarátmi. Tento mód dokonca podporuje aj splitscreen co-op, čiže zahrat' si ho môžete aj s kamošmi na jednom televízore, čo je v dnešnej dobe veľké plus.

Návratu sa dočká aj Garden Ops mód, čo je klasický co-op horde mód, kde sa v partii



štyroch hráčov musíte ubrániť pred vlnami nepriateľov. Mód je to opäť raz vydarený a spolu s PvP a kampaňovým svetom ponúka skvelú rozmanitosť, kde môžete strieďať módy a obsah podľa chuti a nikdy vás takto neomrzia. Skvelou správou je úplne nové a rozšírené osadenstvo. Okrem zmien niektorých starých postáv sa každá frakcia dočkala troch nových a zábavných charakterov. Každý z nich prináša zbierku svojich unikátnych skillov a verte, že nudiť sa nebudete. Ako príklad uvediem postavu s menom Zombie Space Cadet, ktorá sa vie meniť na vesmírnu stanicu, a Acorn, ktorý sa zas vie transformovať na obrovský dub, čo často vytvára veľmi vtipné momenty. Ak však zostanete pri starých dobrých postavách z obľúbených dielov, odporúčam aj tak skontrolovať ich schopnosti, lebo pár vecí bolo zmenených aj u klasík. Viac postáv však nie je to jediné, čo bolo zväčšené, ale nie každé zväčšenie je pozitívne. V niektorých módoch bol navýšený maximálny počet hráčov, čo na jednej strane vnímam ako pozitívny krok, ktorý však zároveň vytvára negatívny efekt. Väčšina zápasov aktuálne vyzerá ako jeden obrovský chaos a v princípe už nejde o žiadnu taktiku. Boje sú občas úplne nepriehľadné, nehovoriac o tom, že chvíľami ani neviete, čo sa práve deje. To platí dvojnásobne pri módoch, ktoré majú nejaké úlohy, kde sa väčšina



hráčov stretáva práve pri nich a stáva sa z toho úplný armagedon abilit', z ktorého však niektoré z postáv benefitujú podstatne viac ako iné. Tu jednoznačne platí, že menej je niekedy viac.

A ako je na tom technická stránka? Presne tak, ako by ste od PvZ titulu čakali. Séria nikdy nemala väčšie technické problémy, čo sa nezmenilo ani v jej pokračovaní. Všetko od grafického prevedenia cez atmosféru až po plynulosť spolu funguje perfektne a prináša tak ďalší výborný Plants vs. Zombies zážitok.

Verdikt

Ak ste fanúšikom série, nemáte na čo čakať. Battle For Neighborville je perfektným pokračovaním, ktoré zachováva všetko dobré z predchádzajúcich dielov, no prináša aj mnoho výborných novinek. Šesť nových postáv, prerobenie niektorých klasických, nový singleplayer/coop príbehový mód, ako aj co-op Ops mód.

Ako bonus si môžete zahrat' aj s kamošmi na jednom televízore. PopCap okrem toho od vydania hry perfektne podporuje. Vydaných už bolo niekoľko naozaj veľkých aktualizácií, ako aj skvelý halloweensky event. Ak hra bude takto pokračovať aj naďalej, tak sa jednoznačne máme na čo tešiť.

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
TPS	PopCap Games	ABC Data
PLUSY A MÍNUSY:		
+ hrateľnosť	- priveľa hráčov	
+ splitscreen	v niektorých módoch	
+ nové postavy		
+ rozmanitosť módov		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Bee Simulator

I'LL BEE BACK



Dôležitosť včiel si v poslednej dobe uvedomuje čoraz viac ľudí. Malý bzučiaci hmyz je dôležitý pre celú planétu a alarmujúce správy o jeho masívných úhynoch rozhodne netešia. Ak sa chcete o včelách dozvedieť viac, prípadne by ste chceli poučiť vašu ratolesť, nová hra zo sveta včiel Bee Simulator môže byť pre vás to pravé orechové. Je tam však niekol'ko ale.

Hned' na začiatku budem negatívny. Som jednoducho smutný, že Bee Simulator prekypuje premrhaným potenciálom. Základná premisa vôbec nie je zlá a rozumiem, o čo sa vývojári snažili. Problém je, že vidíte, že sa z toho jednoducho dalo vytrieskať oveľa viac. Ale pod'me pekne poporiadku.

Ste čerstvo vyliahnutá včelia robotnica – v mojom prípade nazvaná Pali, pretože Pavol tak nejak pozabudol, že je to robotnica, nie trúd – na ktorej plecía (hoci nijaké nemá, haha) padne enormne ťažká úloha. Musíte totiž nájsť nové miesto pre úl', ktorí ohrozujú zlí, zlí ľudia. Vyletíte teda

z vášho domova, začnete zbierať pel', porozprávate sa s nejakými zvieratkami, trochu zabojujete, trochu si zatancujete, ponaháňate sa a zrazu je koniec. Za nejakých necelých päť hodín máte hotovo.

Príbeh tu je a týmto konštatovaním by som aj mohol skončiť. Jeho triviálnosť kole očí, na druhej strane však uznávam, že detskému publiku asi bude stačiť. Počas krátkej príbehovej kampane stretnete okrem včiel, sršňov a os aj kopu ďalších zvierat. Autori množstvo z nich štylizovali a nemôžem povedať, že je to najlepší nápad. Zatiaľ čo sršeň s akýmsi ruským prízvukom či militaristické mravce pobavia, napríklad osy sú nemastné a neslané a muchy sú tak nejak trápne hipsterské. Dabing sa však vo všeobecnosti podaril a pochváliť musím aj lokalizáciu všetkých textov do češtiny.

Ovládanie

Bol som zvedavý, ako si vývojári z Varsav Game Studios poradia s ovládaním. Nuž, ostalo kdesi na polceste. Ako včela viete lietať (duh) a bodat', a tým to

hasne. Let pôsobí celkom relaxujúco, ovládanie včely je však občas príliš citlivé a ak sa dostanete do užšieho priestoru, vaša včela sa zmení na pinballovú loptičku na kokaíne. Nežartujem.

Bee Simulator je pre dospeláka pomerne ľahká hra aj na ťažšej obtiažnosti (k dispozícii je aj jednoduchá, ktorá je mládež tak akurát) s výnimkou jednej činnosti. Naháňačky s ostatnými včelami, osami či iným lietajúcim osadenstvom boli jedinou frustrujúcou časťou hry. Súperov totiž môžete dobehnúť iba použitím včelieho nitra, ktoré si počas naháňačky dopĺňate zbieraním žltých symbolov. Tie sú umiestnené tak, aby ste mali trochu ťažšie. Počas prenasledovania totiž musíte preletieť cez zelené kruhy a ak ich miniete príliš veľa, naháňačku si musíte zopakovať.

Do toho všetkého primiešajte rôzne prekážky v podobe rojov múch či poryvov vetra a vznikne kokteil, ktorý môže frustrovať. Už spomínané prekážky sú totiž občas nevyspytateľné a ak k tomu prirátame aj pinballové ovládanie,



jedna chyba môže znamenať reštart aj na jednoduché obtiažnosti. V porovnaní s tým, aký je triviálny zvyšok činnosti v hre, sa naskytá otázka, ako si svoju prácu odvedli tester. Jedna vec je výzvy, druhá vec neferovosť.

New York, New York

Bee Simulator sa odohráva na území, ktoré sa inšpirovalo slávnym Central Parkom v New Yorku. Nie je nejak rozľahlé, na účely hry však postačí a je aj celkom rôznorodé. Je totiž plné ľudského a zvieracieho osadenstva – cestou narazíte na zebry, medvede, nosorožce, krtka, mravce a mnohé ďalšie. Nájdete v ňom aj lodenicu, ZOO či malú botanickú záhradu, pričom nejaké ďalšie prostredia sú špeciálne určené pre lokálny multiplayer.

Vašou základnou úlohou bude zbieranie pel'u, hoci treba upresniť, že to platí najmä pre začiatok hry. Čakal som, že čím viac ho nazbierate, tým viac si budete môcť vylepšovať samotný úl' či vašu včelu, nejaké RPG prvky však nečakajte. Jednoducho budete poletovať po lúke a keď uvidíte kvetinu, preletíte cez bublinu nad ňou a získate pel'. Ak nazbierate celý zásobník, musíte sa vrátiť do úľa



V momentoch, keď budete potrebovať zistiť cestu, prípadne ju niekomu ukázať, na vás čaká aj tzv. včelí tanec. Tam iba opakujete pohyby, ktoré vám ukáže váš náprotivok. Taktiež budete pomáhať kŕmiť larvičky, zbierať určitý druh pel'u v časovom limite či pomáhať rôznym zvieratám.

A zabudnúť nesmiem ani na pavúky. Tie musia byť jednoducho všade. Aj napriek tomu, že som toho vymenoval celkom dosť, každá z týchto aktivít ponúka v podstate iba jeden variant, celkom rýchlo omrzí a vtedy nastúpi monotónnosť.

Čo teda posúva Bee Simulator na tri hviezdičky? Je to predovšetkým veľmi, veľmi príjemná atmosféra, ktorá vás z nejakého dôvodu prinúti pokračovať v hraní. Samotná grafika je veľmi sympatická a štylizovaná, prostredie nestíha nabráť na stereotype, a celé to tak nejak odsýpa.

Rodičov, ale aj milovníkov súbojov s kamarátmi poteší lokálny multiplayer, ktorý som v hre tohto typu naozaj nečakal. V troch rôznych prostrediach si to totiž môže rozdať až štvorica ľudí na jednej obrazovke, a veru, má to čosi do seba.

Vývojári vytváhujú aj ďalší tromf. Bee Simulator môže poslúžiť ako obstojná edukatívna pomôcka. V priebehu celej hry totiž získavate skúsenostné body a za tie si môžete otvoriť nielen nové podoby vašej včely či rôzne pokrývky hlavy, ale aj informácie o zvieratkách, ktoré ste už počas svojho hrania stretli.

Autori taktiež na nahrávacích obrazovkách servírujú krátke zaujímavosti z včelej ríše, ktoré ukazujú, ako nesmierne dôležitý tento hmyz je pre tento svet. Už po takej hodine ich síce budete vedieť naspamäť, ale snaha sa ráta. A ako bonus poslúži už spomínaná česká lokalizácia.

Hodnotenie

Bee Simulator je nápad, ktorý autori dotiahli tak do polovice. Hrá sa to celkom príjemne a ak máte ratolesť a radi by ste ju pomaly, ale isto začali zasväcovať do tajov sveta videohier, za tridsať eur to rozhodne nebude zlý nákup. V opačnom prípade však v titule budete vidieť najmä premrhaný potenciál a celkom monotónnu hrateľnosť, ktorú si budete dávkovať maximálne po malých kúskoch.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulátor	Varsav Game Stud.	Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Príjemná atmosféra	- Ovládanie včely nie je úplne ideálne	
+ Oddychová hrateľnosť	- Kratučka príbehová kampaň	
+ Edukatívne	- Opakujúce sa aktivity	
+ Co-op a lokálny multiplayer	- Naháňačka	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Deliver Us The Moon

ATMOSFERICKÁ PRÍBEHOVKA S VIZUÁLMI, ČO NAOZAJ STOJA ZA TO



Fráza „umenie imituje život“ nie je používaná úplne bežne, no pri hráč sa mi v poslednej dobe tlačí do hlavy stále viac. Samozrejme, nemám pri nej na mysli úplné sci-fi a fantasy tituly, málokto by asi uveril, že lietajúce draky a súboje na mimozemských planétach by imitovali život. No pri atmosferických hrách je často vidieť celú myšlienku, príbeh, alebo minimálne paralely medzi herným a reálnym svetom. Možno aj preto som si na atmosféru a príbeh zat'ažené tituly tak obl'úbil. A taký sa už na prvý pohľad zdal aj počin holandského indie štúdia KeokeN Interactive s názvom Deliver Us The Moon.

Deliver Us The Moon v preklade znamená Doruč/Prines nám Mesiac, no mne sa akýmsi zázrakom podarilo do mena tejto hry vsugerovať si anglické slovíčko „to“, čím sa z názvu zrazu stalo „Doruč nás

na Mesiac“, a takto pomýlený som aj hru začal hrať. Preto mi prišlo veľmi čudné, že už na začiatku prvého aktu som sa na spomínaný Mesiac bezpečne dopravil a nechápal som, čo je celkovo pointa.

Odhladiadnuc od mojej neschopnosti správne čítať názvy hier, najviac ma však zaujala iná vec. Ako som už spomenul, štúdio KeokeN Interactive sa radí medzi vývojárov indie kúskov, no kto by čakal grafické spracovanie, aké mali AAA tituly pred desiatimi rokmi, mýlil by sa. Je naozaj úžasné, že vďaka spoločnostiam, ktoré sú ochotné často zadarmo alebo za naozaj malý poplatok licencovať svoj prepracovaný herný engine, sú aj malé štúdiá schopné produkovať skvele vyzerajúce hry. V tomto prípade je to Unreal Engine 4 od Epic Games a vďaka nemu mohlo štúdio vyrobiť nielen špičkovú

vyzerajúcu hru, ale zakomponovať do nej aj najnovšiu technológiu Ray tracing. Pred pol rokom by mi to bolo ešte jedno, alebo by som si možno trochu poplakal a pustil sa do hrania v normálnom zobrazení, keďže som mal iba grafickú kartu s menom začínajúcim na písmenká GTX.

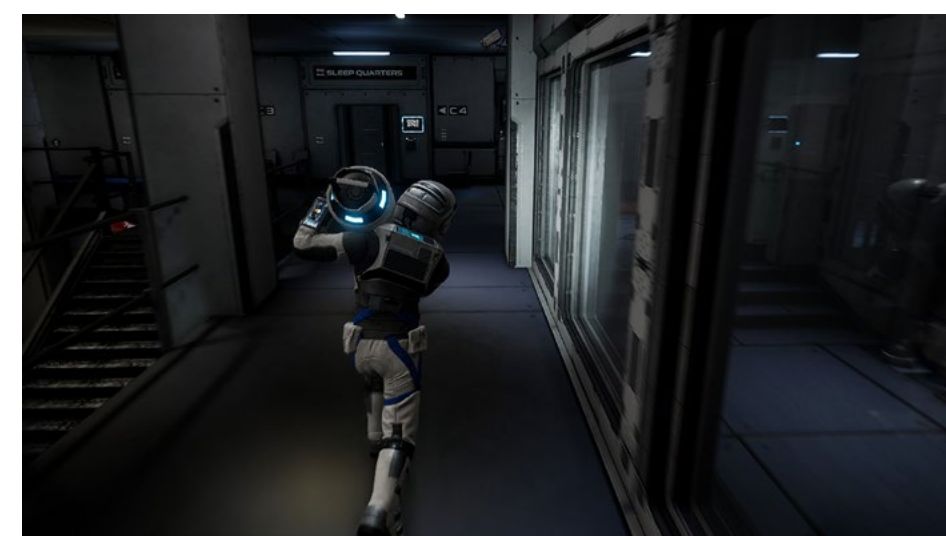
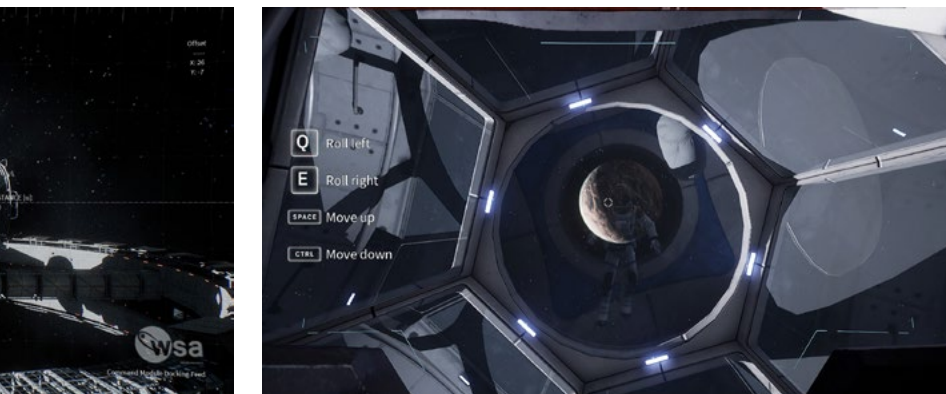
Teraz sa však môj počítač môže pochváliť kartou RTX 2080, ktorá si poradí s Ray tracingom aj v tých najnovších a najnáročnejších hrách. Samozrejme, stále nie som zástancom zapínania RTX v každom prípade, ako sú napríklad multiplayerové tituly či hry zamerané na rýchlu akciu. No práve atmosferické a príbehom žijúce kúsky sú podľa mňa pre Ray tracing ako stvorené. Ešte stále to nie je taký citel'ný rozdiel ako pri prechode z čiernobieleho zobrazenia na farebné, no musím priznať, že keď som si pri skúšaní



tejto hry párkrát prepol RTX ON a RTX OFF, rozdiel bolo poznat'. A to dokonca aj na mojom staršom Samsung monitore, hoci pri ňom som si veľmi rýchlo uvedomil, že hoci postačuje na bežnú prácu a občasnú zábavu, na pravé vychutnanie si atmosféry treba niečo lepšie. Preto musím pod'akovať spoločnosti Gigabyte, ktorá nám do redakcie zapožičala monitor Aorus KD25F. Ten síce disponuje „iba“ TN panelom s 1080p rozlíšením, no vďaka WLED podsvieteniu a 100% pokrytiu sRGB spektra bola radosť naň pozerat'. 240Hz obnovovacia frekvencia a Freesync s podporou G-Syncu sú už len také čerešníčky na torte. Dost' však už tľachania o veľkostiach štúdií, možnostiach licencovania herných enginov či nových technológiách, hor sa do hry.

Bezútešná budúcnosť

Ked' som na začiatku spomenul, že umenie imituje život, nehovoril som len tak do vetra. Niekedy je až desivé, ako jednoducho môžeme vziať momentálnu situáciu na tejto našej modrej planéte, zobrať ju ako odrazový mostík a začať premýšľať, čo by bolo keby. Ako by vyzerala jediná jednoducho obývatelná planéta v solárnej sústave, ak by sme ďalej pokračovali v ťažení neobnoviteľných zdrojov? Ak by sme klimatickým



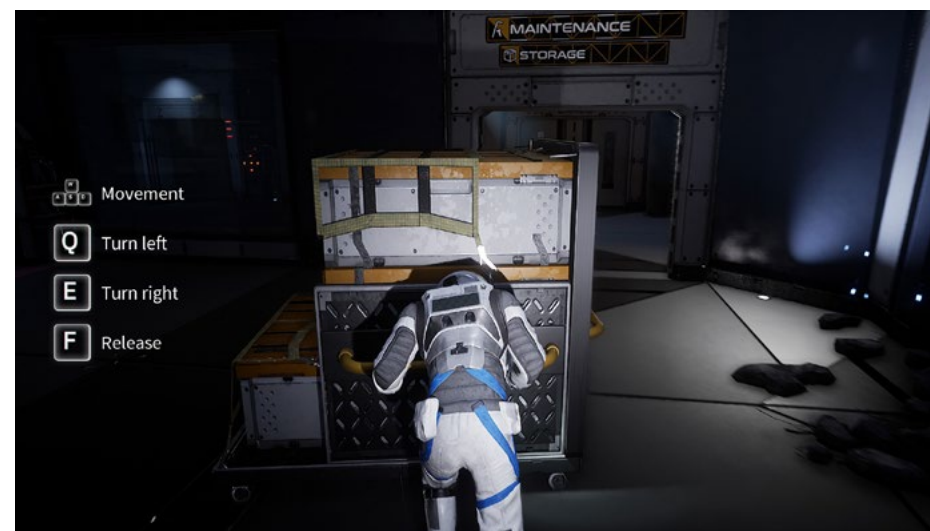
zmenám nad'alej neprisudzovali takú vážnosť, akú si zaslúžia? A keby zrazu nebolo možné udržiavať štýl života, na aký si ľudstvo zvyklo?

Podobné myšlienky už v hernom spracovaní prišli veľakrát. Niekedy ako strategické tituly, inokedy ako drsné post-apo akčné kúsky typu Mad Max. Deliver Us The Moon začína s podobnou premisou, no ubera sa vlastnou cestou. Na počiatku hry je v priebehu pár minút vysvetlené, že vďaka dvom objavom sa ľudstvu ako tak podarilo predísť tomu najhoršiemu. Prvým

objavom bol energiou nabitý element Helium-3, ktorý sa v hojnom množstve nachádza na Mesiaci, druhým zas bola možnosť posilať energiu z Mesiaca na Zem vďaka mikrovlnnému vyžarovaniu. V takýchto príbehoch však vždy existuje jedno veľké „ALE“, ktorým sa ukáže neočakávaný výpadok dodávok energie z Mesiaca a absolútne žiadna možná komunikácia. Pár šikovných hláv však za niekoľko rokov práce dá dokopy raketu, vďaka ktorej sa bude hráč snažiť v úlohe nemého protagonistu dostať na Mesiac, zistiť, čo sa vlastne stalo, a následne hádať aj obnoviť dodávky energie pre fungovanie ľudí, čo ešte prežili na planéte, ktorá je už viac púšťou ako miestom, kde existujú oceány, jazerá a pralesy.

Per aspera ad astra, alias utrpením ku hviezdám

Hneď po spustení hry a vypočítaní príbehu som bol vrhnutý do sveta, samozrejme, s nejakým základným tutoriálom. Prvé zoznamovanie sa s okolím, systémom pohybovania a riešenie hlavolamov mi zabralo len pár minút, keďže sa takmer okamžite ukázalo jedno polienko, ktoré sa tento titul snaží hádzať hráčom pod nohy. Tým polienkom sú situácie, na ktoré má hráč iba limitovaný čas. Niekedy je zobrazený priamo na obrazovke, inokedy





sú limity mierne odlišného, no stále naliehavého žánru. V prvom prípade je to nutnosť stihnúť pripraviť raketu na štart pred príchodom púštnej búrky a bezpečne vystreliť smerom k Mesiacu. V každom prípade, pri Deliver Us The Moon môžete očakávať veľa príbehu, ktorý však často treba svedomito vyhl'adávať, veľa hlavolamov a riešení logických problémov a potom chvíľky napätia a akcie, ktoré sa však nikdy nesnažia hráča vydesiť či vystrašiť, ale iba dotvárajú vážnosť atmosféry. Musím povedať, že keď sa mi na tretíkrát podarilo bezpečne naštartovať raketu a dostať sa do vesmíru, chvíle frustrácie boli viac ako splatené pocitom dobre vykonanej práce a tešil som sa na ďalšie napredovanie príbehu. A tak to viac-menej bolo počas celého hrania. Vyriešenie niektorých logických problémov mi trvalo pár sekúnd, naď inými som strávil nemálo času. No nikdy som nemal pocit, že niečo absolútne nedáva zmysel, že sa hra nespráva fér, plus sa u mňa (našťastie) nikdy nedostavila tak veľká frustrácia, aby som mal chuť prestať hrať.

Problém s recenzovaním titulu ako Deliver Us The Moon

Pri premýšľaní nad tým, ako spísať moje pocity z Deliver Us The Moon, som objavil jeden problém. Ten, našťastie, nie

je spojený s hrou samotnou, ale s tým, ako ju vlastne recenzovať. Môžem napísať o tom, ako vyzerá, môžem napísať o tom, že je v nej príbeh a hlavolamy. No nemôžem sa príliš rozpísať o samotnom príbehu, o tom, ako som sa vysporiadal s niektorými najt'ažšími problémami, či o herných mechanizmoch alebo potenciálnych spoločníkoch. Nemôžem, lebo chcem, aby si každý, kto si prečíta túto recenziu, mohol užít celý titul naplno. Celé odhal'ovanie toho, čo sa s l'udstvom a na Mesiaci samotnom stalo, všetky skryté zákutia, kde sa nachádzajú čriepky príbehu, a taktiež aj hlavolamy, pri ktorých moja hlava niekedy prestávala fungovať.

Porovnávať Deliver Us The Moon akosi nemám s čím. Pri pretekárskych hrách môžem povedať, že jazdný model sa podobá na titul XYZ, pri akčných sa tiež môžem opierať o porovnávanie s inými titulmi. No príbehové a atmosferické hry sú často vo svojej vlastnej škatuľke. Preto je asi tým najlepším popisom, akého som schopný, myšlienka, že Deliver Us The Moon mi pripadá ako hybrid medzi hrami Alien: Isolation, Bioshock a Firewatch. Alien: Isolation, našťastie, len zasadením primárne do prostredia vesmíru a nie terorom v podobe krvilačných mimozemšťanov. Bioshock v rámci príbehu, tajomstiev a zvrátov

(akokoľvek sú očakávané či obohraté) a Firewatch cez pocity opustenosti spojené s úžasne vyzerajúcimi vizuálmi a akýmsi familiárnym pocitom, že za týmto titulom nestojí obrovská mašinéria typu EA či Ubisoft, ale menšie štúdio, ktoré možno prehliadlo pár nedostatkov, no dodalo hre to najdôležitejšie - dušu a srdce.

Celé hranie, ktoré síce zabralo len niečo cez päť hodín, som si naozaj užil a určite sa k Deliver Us The Moon ešte vrátim, keďže viem, že som ešte nepočul celý príbeh všetkých postáv, ktoré sa v hre objavili. Tiež musím naozaj kvitovať, že Ray tracing sa začína objavovať aj v tituloch, kde naozaj má čo robiť a vďaka ktorému si hráči naozaj viac vychutnajú svoj čas strávený vo virtuálnych svetoch.

Hodnotenie

Deliver Us The Moon ma naozaj príjemne prekvapil. Ako pútavým príbehom, ktorý už síce mohol byť v rôznych formách porozprávaný v knižkách, filmoch, prípadne možno aj v iných hrách, tak grafickým spracovaním a skvelým dynamickým soundtrackom. Možno by som uvítal, ak by bola hra o niečo dlhšia, poskytla viac vysvetlení či ťažšie hlavolamy, no definitívne by som za ňu nel'utoval zaplatiť plnú cenu 25 eur, ktoré si za ňu štúdio na Steame pýta. A asi budem s napätím očakávať, či príde pokračovanie, kde sa hráči dozvedia o... tom, čo nechcem prezrádzať.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	KeokeN Int.	Nvidia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pútavý príbeh	- Občasne nevyvážená
+ Grafické prevedenie	obt'ažnosť
+ RTX prevedenie	- Kratší herný čas
naozaj pasuje do hry	
+ Príjemné hlavolamy	

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Blair Witch

LESY NEĎALEKO BURKITSVILLU POTREBUJÚ ĎALŠIU OBEŤ



Hra, ktorá sa odohráva dva roky po udalostiach známeho rovnomenného filmu, sa k nám vrátila, aby nám opäť pripomenula, že v lesoch neďaleko mestečka Burkitsville by ste sa stratiť nechceli.

Blair Witch od pol'ského štúdia Bloober Team od svojho oznámenia na tohtoročnej E3 na seba prakticky okamžite strhol všetku pozornosť. O to viac potešilo oznámenie, že hra k nám dorazí koncom leta, takže čakanie to nebolo nijak ukrutné. Titul sme si navyše vyskúšali aj počas Gamescomu a nadšenie nijak neopadlo, takže plnej verzie sme nemohli dočkať.

Je skvelé, že dej je dávkovaný postupne a pomerne svižným tempom, hoci občas by ste chceli, aby tá tajuplná atmosféra bola ešte desivejšia. Vžijete sa do úlohy bývalého policajného detektíva Ellisa, ktorý sa spoločne so svojím psom Bulletom pridá k

pátraniu po zmiznutom deväťročnom chlapcovi Petrovi Shannonovi.

Ellis sa pripojí neskôr než ostatní, takže do lesa Black Hills sa vydáva sám, resp. iba

so psom. Ako som už spomenul, všetko je dávkované pomerne vľazne. Začínate len s vyslačkou, s ktorou komunikujete s veliteľom pátrania a po vašom boku máte svojho zvieracieho part'áka.



Ten tam nie je len na okrasu, keďže vám poslúži pri riešení rôznych úloh a rovnako aj spríjemní vaše potulky lesom. Bulleta môžete vyslať hľadať rôzne stopy, pokarhať ho, prípadne mu môžete prikázať, aby ostal na mieste. Najčastejšie budete používať príkaz „Hľadaj“, ostatné sú skôr doplnkom.

Postupné objavovanie

Ako postupujete lesom, tak objavujete ďalšie dôležité predmety. Predovšetkým je to baterka, ktorá vám bude pomáhať počas celej hry, a rovnako aj video kamera. Práve tá je veľmi dôležitou súčasťou vášho snaženia, pretože postupne nachádzate kazety, ktoré si v nej môžete prehrať. Taktiež poslúži aj ako malé prenosné nočné videnie.

Kazety neprehrádzajú, čo sa v daných lokalitách udialo, ale rovno ovplyvňujú konkrétnu situáciu. Ak potrebujete otvoriť nejaké dvere, tak si pustíte záznam a počkajte, kým ich tam niekto otvorí a v hre tak zostanú otvorené.

Následne môžete postupovať ďalej. Podobne je to aj v prípade, že je nejaký prechod zavalený sutinami. Nájdete kazetu, kde vidíte chvíľky pred zrútením, takže ak správne načasujete pasáž, razom máte cestu voľnú.

Viac než len Peter Shannon

Ako hra postupuje, zistíte, že tu nejde len tak o nejaké zmiznutie chlapca a ovplyvňujú vás akési paranormálne javy, ktoré si budete pamätať z filmu. Tieto entity okupujú celý les a jediný spôsob, ako sa ich môžete zbaviť, je posvietiť na nich. Nevidíte ich, ich smer vám pomôže určiť Bullet svojím štekaním, takže človek musí byť pohotový, aby ho nezrazili na zem.



Iným entitám sa však musíte vyhnúť. Nesmiete sa na nich pozerieť a ani na nich mieriť vašou baterkou. Nočné videnie vo vašej kamere vám, našťastie, pomôže zistiť, kde sa nachádzajú. Aby toho nebolo málo a príbeh sa neuberal iba smerom jednoduchého klišé, tak sa postupne začnú vynárať Ellisove problémy z minulosti. Ako vyslúžilý vojak si zo svojich misií odniesol hrôzostrašné zážitky, ktoré ho v lesoch Black Hills dohňajú.

Pátranie sa navyše poriadne zamotáva a vy nebojujete len so svojimi nočnými morami, ale aj s niečím úplne iným, záhadným a nebezpečným. Niečím, čo obyvateľov mestečka Burkitsville trápi už niekoľko rokov.

Viac príbehov

Taktiež riešite vzťahový problém so svojou bývalou priateľkou Jess, ktorú máte na telefóne počas pátrania. Ten nie je iba jednoduchým doplnkom, pretože jeho funkcie sú prakticky totožné s reálnym dobovým telefónom. Navyše si na ňom môžete zahrať legendárneho hadíka. Ako som spomínal v úvode, príbeh je dávkovaný postupne a občas by ste chceli, aby na vás hra viac pritlačila. Keď už máte pocit, že atmosféra zhutne, tak hra pol'aví. Bud' flashbackmi, alebo nastane situácia, ktorá mení priestor, v ktorom sa pohybujete. To rozhodne spoznáte, ak ste hrali hororovú sériu Layers of Fear, ktorú má na svedomí taktiež Bloober Team.

Veľkým prekvapením bola aj určitá možnosť rozhodovania o dianí ďalšieho príbehu. Nechcem vám veľa prezrádzať, no vaše rozhodnutie ovplyvní koniec. K dispozícii sú štyri zakončenia a hoci rozdiely medzi nimi sú minimálne, tento krok rozhodne vítam.

Blair Witch však vsádza na hororové prostredie, a to je vykreslené dokonale. Perfektné audiovizuálne spracovanie mierne kazila optimalizácia. Našťastie som stihol veľký opravný patch, takže prepady snímkovania neboli nijak drastické a po opravách bežal titul svižne. Zostava s procesorom Intel Core i5-4590, 16GB operačnou pamäťou a grafickou kartou GeForce RTX 2060 6GB si s hrou pri maximálnych detailoch a rozlíšení 1080p poradila bez problémov.

Veľmi sa mi páčil hudobný sprievod, pričom občas mi skutočne navodil zimomriavky. Odporúčam vám zapáliť si sviečky, zobrať do ruky gamepad a hru si užiť v noci a so slúchadlami.

Verdikt

Štúdio Bloober Team určite nesklamalo a ak by sme sa dočkali kvalitnejšieho dávkovania tempa a lepšej prvotnej optimalizácie, tak si titul odnesie maximálne možné hodnotenie. Ak hľadáte skvelú hororovú hru, tak je Blair Witch jasná voľba. Členovia Xbox Game Passu majú hru v rámci predplatného už k dispozícii. V každom prípade, k dispozícii je za zhruba 30 eur, takže tu sa nemáme o čom baviť.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS horor	Bloober Team	Bloober Team
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Skvelá atmosféra	- Tempo by mohlo byť dramatickejšie - Prvotná optimalizácia	
+ Výborný vizuál a hudba		
+ Váš pes Bullet		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Terminator: Resistance

ZAÚJÍMAVÝ NÁVRAT KU KLASIKE



Pamätáte si ešte na poslednú Terminator hru? Že nie? Ani sa vám nečudujem, ved' je to už pekných pár rokov. A ruku na srdce, posledné Terminator tituly za veľ'a nestáli. Na svete je nový kúsok z tohto univerza, ktorý navyše vyrobila spoločnosť, ktorá sa svojou prvou hrou príliš neblýsla. Čo myslíte, napraví si svoje renomé prostredníctvom titulu Terminator: Resistance?

Klasika sa vracia!

V roku 1995 prišiel na svetlo sveta The Terminator: Future Shock a o rok neskôr Terminator: SkyNET. Obe hry sa tešili obrovskej obl'ube a nemôžeme sa čudovať, vývojári z Bethesda Softworks na nich spravili kus roboty. Vtedy nádherná grafika a otvorený svet si ale vypýtali aj veľ'kú daň – obrovskú hardvérovú náročnosť. Ak ste však mali výkonný stroj, dostali ste naozaj úžasnú videohru. Ďalších pokračovaní sme sa už nedočkali, čo bola neskutočná

škoda. Teda, boli tu pokusy ako Terminator 3: Redemption a Terminator: Salvation, no tie veľ'kú diery do sveta neurobili.

Po prvých záberoch, ktoré som pri predstavovaní Terminator: Resistance mohol vidieť, som bol na vážkach. Hra vyzerala fajn, cítil som, že môže byť dobrá.

No titul má na svedomí štúdio, ktoré pred pár rokmi prinieslo videohru o Rambovi. Tú hráči aj kritika zniesli pod čiernu zem.

Avšak v kútiku duše som dúfal, že sa vývojári poučili a svoje chyby a hriechy minulosti nezopakujú. A dúfal som správne! Teda, tak na polovicu.

Príbeh je zvládnutý super

Príbeh je pomerne zaujímavý a točí sa, samozrejme, okolo vašej postavy menom Jacob Rivers. Ten je členom odboja proti SkyNetu a snaží sa svet dostať opäť pod

kontrolu l'udí. Žiaľ, nič nejde tak, ako by sme si predstavovali. A tak sa hneď na začiatku dostaneme do peknej šlamastiky a so svojou divíziou stratíte kontakt. Vaším cieľom bude jediné – vrátiť sa späť k odboju a nakopať pár zelených zadkov.

Cestou stretávate kopu zaujímavých NPC postáv. Môžete im pomáhať či rozprávať sa s nimi o rôznych veciach a o ich minulosti.

Dozviete sa tak zaujímavé fakty z univerza Terminátora a skladáte si mozaiku príbehu. Navyše to, ako sa budete správať, určí, akým smerom sa bude príbeh poberať.

Rôzne rozhodnutia tak budú mať vplyv na virtuálny svet. K tomu vás príbeh a jeho smerovanie často poriadne prekvapí, nebudete sa pri ňom nudiť a neustále budete chcieť vedieť viac. K tomu budú dopomáhať výborne napísané postavy, z ktorých ani jedná nie je nudná či tuctová.

V hre nepôjdete štýlom „som nesmrteľný a všetkých vás pozabijam“

Akčná časť je fajn. Ak si myslíte, že budete počas svojho putovania ako Rambo, tak na to rýchlo zabudnite. Veľ'kú časť totiž musíte prejsť plížením, a to najmä zo začiatku, keď máte len obyčajné zbrane. Taký T-800 je obýčajnými gul'kami takmer nezraniteľný, musíte si počkať na plazmové zbrane. S nimi sa tieto plechové vraždiace stroje kosia o niečo lepšie. Stroje môžete v stealth sledovať špeciálnou optikou, ktorá ich vie odhaliť. Má to však jeden háčik – nemôžete pritom utekať. Nebojte sa však, hra obsahuje aj akčné scény. V nich si užijete dynamickú kameru, strel'bu, opäť strel'bu a utekanie. Stroje sú občas riadne hlúpe a tak sa niekedy zdá, že sa rozhodli byť vaším jednoduchým terčom. V podstate veľ'a rozumu nepobrali, no pre nás to je len a len dobré. Zaujímavým aspektom je, že niektoré veže môžete hacknúť. Potom neútočia na vás, ale na nepriateľov. To sa mi veľ'mi páčilo napríklad v úlohe, počas ktorej som sa musel popri T-800 strojoch plaziť. Keď som však hackol plazmové vežičky, mojich nepriateľov rozmetali na franforce. Trochu ma však zarazili neviditeľné steny. Myslím si, že každý herný dizajnér by sa mal tomuto vyvarovať a naučiť sa, ako hráča „oklamať“ tak, aby si nič nevšimol.

Boj, veda a prežitie

Aj táto hra obsahuje RPG prvky. Sú rozdelené do troch rôznych stromov – „Combat“, „Science“ a „Survival“. Ako putujete hrou, dostávate skill pointy, čiže body schopností. Tie následne rozdelíte do spomínaných stromov vlastnosti vašej postavy. V konečnom dôsledku si budete môcť dovoliť takmer všetko, čo chcete, a tak nehrá príliš veľ'kú úlohu, ktorý strom si zvolíte. V hre môžete vyrábať



náboje či vylepšovať svoje zbrane. Na ich vylepšenie budete potrebovať súčiastky z padlých strojov. Tých budete mať plný batoh, no nemôžete ich kombinovať, ako chcete, ale musíte medzi nimi najst kompatibilitu. Tento prvok sa mi celkom pozdával. Počas plnenia úloh narážate na obrazovky, kde si môžete hru uložiť, no, samozrejme, nový Terminator obsahuje aj auto-save, a to najmä pri spomínaných akčnejších scénach.

Grafika je celkom pekná, no chcelo by to vylepšenie

Prvé, čo ma na Resistance upútalo, bolo hudobné spracovanie a grafika. Po spustení na vás z reproduktorov vyštekne klasická teminátorská hudba. A ak máte basy poriadne nastavené, budete z nej vo vytržení. Je naozaj perfektná. Aj grafické spracovanie je zvládnuté dobre, teda až na pár maličkostí. Keď totiž chodíte po svete a strieľate po nepriateľoch, tak sa vám grafika bude páčiť. V momente, keď pridete k rôznym NPC postavám, si však všimnete, že sú ľahko odfláknuté. Postavy majú čudné

oči, niektoré časti tváre vyzerajú veľ'mi stŕpnuto a nasvietenie tiež nie je príliš pekné. To všetko je však len o vašej tolerancii a o tom, či tento nedostatok dokážete prehliadnuť. Nepríliš pekné je aj používateľské rozhranie. Je veľ'mi jednoduché a pripomínalo mi titul 7 Days to Die. To by nebolo až tak zlé, no 7DTD je v predbežnom prístupe a UI hry nemá poriadne dorobené. S grafikou sa tvorcovia mohli rozhodne pohrať o čosi viac, no pravdepodobne boli limitovaní rozpočtom. Terminator: Resistance som testoval na zostave s grafickou kartou RTX 2070 a procesorom Ryzen 5-3600, pričom počas hrania som nenarazil na žiaden problém. Všetko išlo krásne plynulo na Full HD a najvyšších možných detailoch.

Verdikt

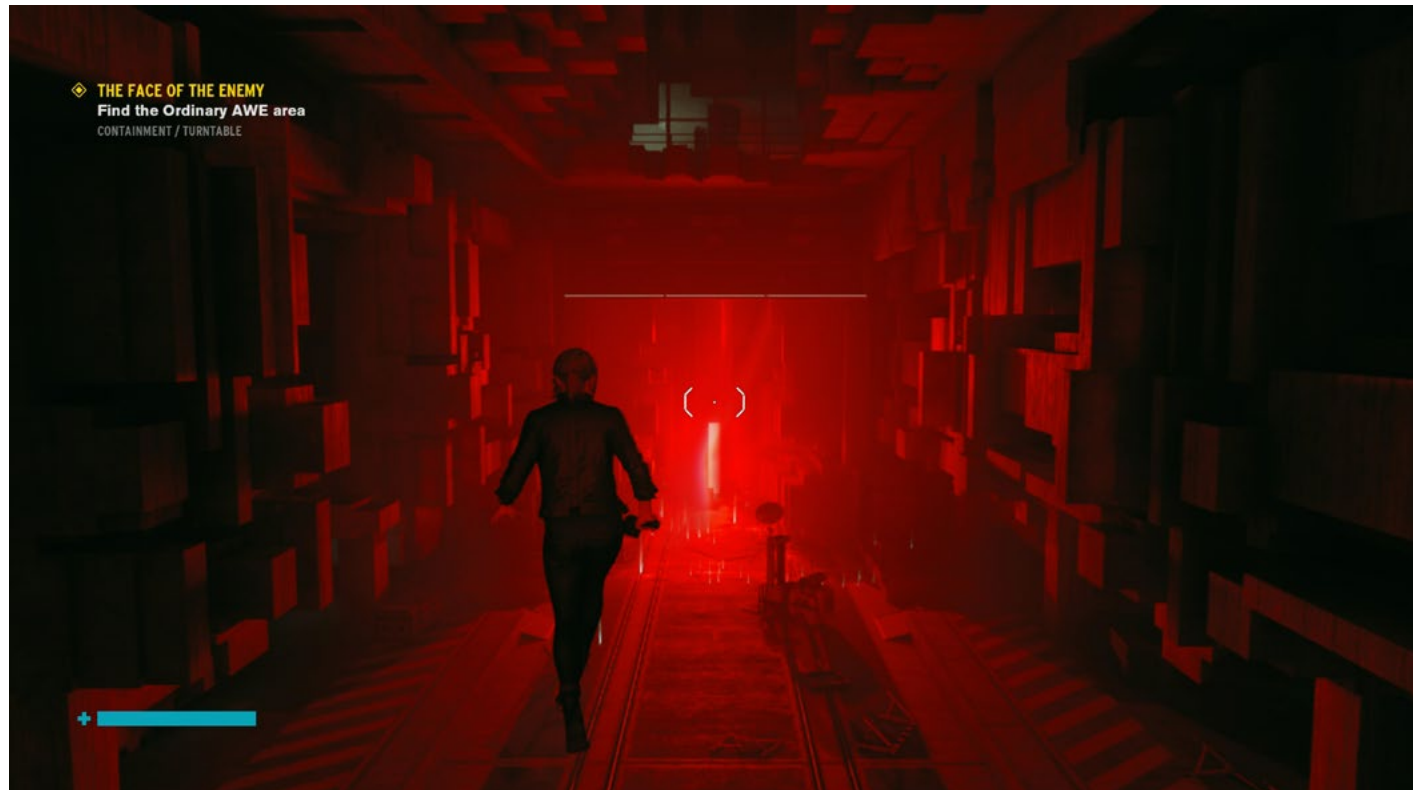
Nedajte sa oklamať hodnotením troch hviezdíček. Terminator: Resistance je naozaj SKVELOU hrou, ktorá vás zabaví dvojnásobne, ak ste fanúšikom prvého a druhého filmu. Hra však obsahuje ešte niekoľko chýb, z ktorých by sa mohli vývojári do budúcnosti poučiť a v ďalšom pokračovaní prinesú výborný AAA titul. Ved' od vyššie spomínaného Ramba prešli poriadny kus cesty. Verím im!

L'ubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Teyon	Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+ pocit ako pri starých Terminator hrách od Bethesda	- RPG systém a systém craftenia by mohli byť komplexnejšie	
+ príbeh nie je na zahodenie	- NPC sú príliš strnulé	
+ hudobné spracovanie	- neviditeľné steny	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Control

AKO ALICA V KRAJINE ŠIALENSTVA



Remedy to v posledných rokoch nemalo až tak jednoduché. Napriek tomu, že Quantum Break považujem za jednu z najlepších hier tejto generácie, tento sentiment zjavne nezdieľá až tak veľa ľudí a v očiach mnohých tak bol Control titulom, kde malo fínske štúdio dokázať, že na to stále má. Tentokrát však bez šeku od Microsoftu. Takže otázka je - má ešte na to?

Odpoveď je jednoduchá. Áno, ale s jedným veľkým ALE a niekoľkými malými. Aby som vás však neposlal z recenzie preč po niekoľkých sekundách, tak si to pekne rozoberieme. Povieme si oblasti, v ktorých nový počín od Remedy vyniká, a aj oblasti, v ktorých by mal zabráť.

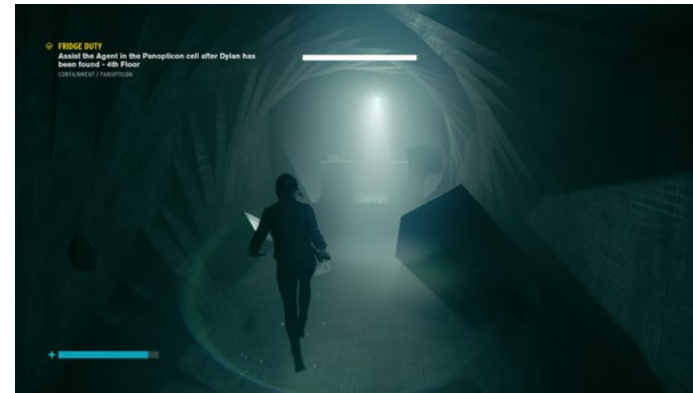
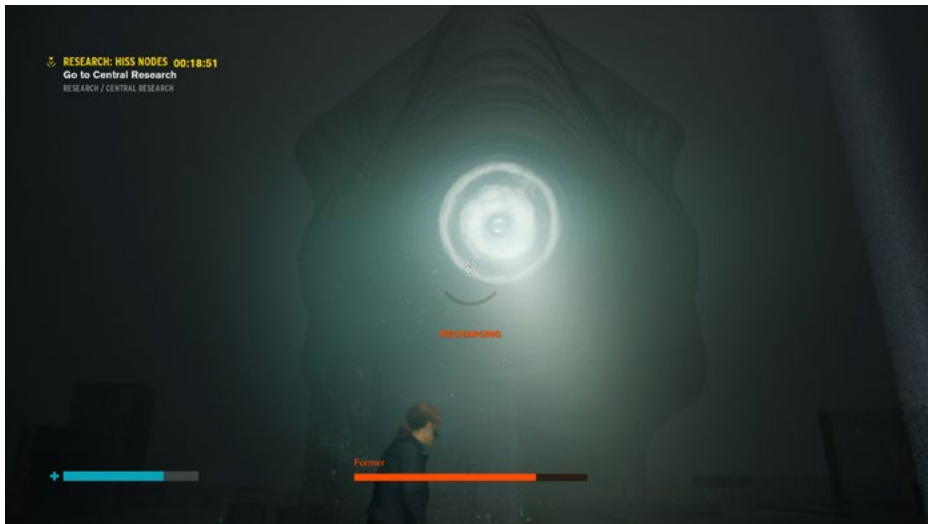
Federal Bureau of Control je tajuplné miesto, v ktorom sa cielene ocitne Jesse Faden, naša hlavná hrdinka. To, že ide o čudné a mysteriózne miesto, zistíte prakticky okamžite. Z nejakého dôvodu je totiž všetko ľudoprázdne a keď konečne niekoho nájdete, tak iba

s odkazom, že máte nájsť riaditeľa. Lenže ten si strelil do hlavy. Zbraňou, ktorá si „vybrala vás“ a stanovila vás za nového riaditeľa tejto organizácie.

Jesse však vie, prečo je tu. Vedie ju tu nielen zvedavosť, ale aj

bolestné spomienky z minulosti a nezodpovedané otázky z detstva. A práve toto je miesto, kde vyrieši všetko. Teda, aspoň si to myslí.

Faktom zostáva, že Control je očividne „menšia“ hra ako predchádzajúci



počin štúdia. Tým nemyslím obsahom, ale skôr veľkoleposťou. Ťažko sa to opisuje slovami, ale keď si vedľa seba tieto hry postavíte, pochopíte, o čom hovorím. Quantum Break bol veľkolepým titulom s obrovským rozpočtom, navyše ho dopĺňal hraný seriál.

Hra rozoberala veľké myšlienky, ktoré ovplyvňujú celé ľudstvo. Oproti tomu je Control oveľa komornejší, bombastické cutscény sú nahradené „samorozprávaním“ hlavnej postavy, je tam oveľa menej postáv, oveľa menej vedľajších príbehov a hlavná príbehová línia sa týka prakticky iba hlavnej postavy.

Je to ako keď si Remedy na prelome tisícročí nemohlo dovoliť hrané cutscény v Max Payne, tak ich nahradilo rozprávaním príbehu v komiksovom štýle. Ak to však považujete za problém, nemusíte.

Práve naopak. Vďaka komornejšiemu štýlu sa vývojári vedia lepšie sústrediť na príbeh samotný. Tým pádom je údernejší a veľa mi dobre plynie. Postavy majú zaujímavé pozadie (nemyslím fyzické, ale príbehové) a celá budova Federal Bureau of Control je opradená takým mysticismom,



že môže byť pokojne považovaná za vlastnú postavu, ktorá robí tej hlavnej skvelého sparing partnera.

Navyše, celá hra má takú zvláštnu atmosféru, čo myslím v dobrom. Napríklad fakt, že ste sa stali riaditeľom predtým, ako vás ostatné postavy v hre videli a napriek tomu o tom vedeli, vám dodáva „Big Brother“ sledovací pocit a celé to pôsobí tak, ako keby ste boli na mieste, ktoré má o koliesko menej alebo viac - záleží na uhle pohľadu.

Remedy však zatiaľ nevie dokonale zvládnuť vyváženie otvoreného sveta a dávkovania príbehu. Dej sa v ňom totiž udalosti, ktoré doslova kričia urgenciou, no na druhej strane tým, že sa titul odohráva v „otvorenom svete“, tak vám dáva do rúk voľnosť, čo v celkovom kontexte daných udalostí pôsobí celkom čudne.

Áno, čítate správne. Všetky priestory Federal Bureau of Control sú vám postupne dostupné a nájdete v nich metroidvania prvky. To znamená, že prostredie je síce otvorené, no na niektoré miesta sa dostanete iba s určitými schopnosťami a tie získavate počas príbehu alebo za splnenie vedľajších misií. Áno, v hre sú aj



vedľajšie misie. Tie sa ale delia na tie zaujímavé a na také, s ktorými po piatich minútach nechcete mať nič dočinenia.

Aj napriek pútavosti príbehu všaka hra nestojí iba na ňom. Hrateľnosť je druhým veľkým pilierom kvalitného titulu a ani tu Control nesklamal.

Light-RPG prvky, skvelé schopnosti a unikátna zbraň sa výborne dopĺňajú a vďaka nim si môžete dopriať svoj štýl hrania. Je len na vás, pre ktorý sa rozhodnete.

Control má totiž iba jednu jedinú zbraň, ktorá sa volá Service Weapon. Tá sa však dokáže zmeniť na rôzne módy strelby, čiže vlastne nemáte jednu zbraň, ale hneď niekoľko. Celý systém zmeny módu je následne vybalansovaný tým, že zbraň nepoužíva náboje, ale spoločný energický bar, z ktorého čerpajú všetky módy, a taktiež aj vďaka faktu, že v jeden moment môžete mať aktívnu iba dvojicu módov.

V každom prípade, zbraň je skutočným „Jack of all trades“ a ako vám poslúži pri boji z diaľky, tak ani zblízka nebudete mať problém narobiť z nepriateľov rešeto.

Zbraň je skvele dopĺňaná schopnosťami, ktorých nie je toľko, ako to bolo v Quantum Break (čo je, mimochodom, škoda), no keďže už nie ste Time Lord, tak si musíte poslať s týmto. Prakticky môžete takmer hocikáký predmet zdvihnúť a šmariť ho po nepriateľovi, urobiť si bariéru z trosiek alebo oslabeného nepriateľa ovládnuť.

Faktom však zostáva, že vo väčšine prípadov budete po nepriateľoch hádzať predmety, keďže v Control platí, že najlepšou obranou je útok.

To ma prináša k jednej veľa dôležitej poznámke. Najlepšou obranou je útok, no nie proti bossom, ktorí sú kruto nevybalansovaní. Celý systém zdravia



hlavnej postavy je totiž postavený na tom, že máte okolo seba veľké množstvo nepriateľov, z ktorých padajú orby, ktorými sa liečite.

Preto sa človek počas boja nemusí schovávať ako padavka, ale môže byť agresívny, pretože vie, že najdôležitejšie je zabíjať nepriateľov (ktorí sa, mimochodom, volajú Hiss a sú vlastne ovládnutými ľudskými bytosťami) v solídnom tempe, aby ste liečili všetky rany. V momente príchodu bossov ale príde prudký náraz do steny.

Tým nechcem povedať, že by bossovia nemali byť výzvou. Len hovorím, že celý balans by mal byť jednotný a AK sa vývojári rozhodnú pre súboje s bossmi, tak tí by mali poskytovať unikátny súboj.

Ten však nemôže spočívať v tom, že ste schovaní niekde v rohu, z ktorého občas vykukujete a hádzate po bossovi päť minút trosky, aby konečne zдохol. To totiž popiera všetky princípy, ktoré sú vám počas hrania vtíkané do hlavy – že dôležitý je pohyb a taktický prístup k nepriateľom.

A aby som nezabudol na posledný systém v podobe light-RPG prvkov, okrem vylepšovania postavy v klasickom strome

schopností totiž máte k dispozícii aj mody ako pre vašu postavu, tak aj pre vaše zbrane. Tým sa môžete na bojisku ešte viac profilovať, pretože ich bonusy sú celkom výrazné a bez nich sa počas ďalších kapitol len ťažko zaobídete.

Prichádza sekcia, pri ktorej prestanem byť k hre milý. Zišlo by sa jej totiž ešte niekoľko týždňov vývoja a optimalizácie. Odhliadnuc od faktu, že som sa dočkal nepríjemného prekvapenia v podobe bugu, ktorý ma zablokoval v 7. kapitole (hra má 10 kapitol), tak funguje katastrofálne. To platí, pokiaľ ste vlastníkom základného Xbox One (a podľa toho, čo som čítal, aj základnej Playstation 4 a dokonca aj PS4 Pro).

Jedna vec je, že hra je technicky na skvelej úrovni, ale čo z toho, keď počas vypätých chvíľ funguje v 10 FPS? Aktivujete mapu? Dostanete taký framedrop, že si rozmyslíte, či ju aktivujete aj potom. A v momente, keď začnú lietať triesky, tak je niekedy vyslovene nehrateľná. Myslím si, že aspoň tých 30 FPS by malo byť minimom, v ktorom by mala hra fungovať. Ja viem, že Remedy je na svoj engine hrdé, ale takto, prosím, nie.

Výmenou za framedropy však dostanete skvelý vizuál a hlavne deštruktívny

model, za ktorý by sa nemusel hanbiť nikto. Hlavne nasvietenie je jedno z najlepších, aké som mal možnosť za posledných niekoľko rokov vidieť, a keď sa presunieme na novú konzolovú generáciu alebo keď Remedy konečne zvládne optimalizáciu, tak to bude skvelé.

Veľmi ma však sklamala hudba. Od Petriho Alanka som po jeho hudobných skvostoch v Alan Wake a Quantum Break čakal skutočne viac. Podobne ako v Quantum Break, aj tu je hudba naviazaná priamo na to, čo robíte.

Čiže zdvihnutie a hodenie trosiek sprevádza nejaký konkrétny zvukový efekt a tieto efekty sú dokopy mixované. Výsledkom je ale nevýrazná hudba, pri ktorej som rozmýšľal, či je hra takto komorná naschvál, alebo či je hudba taká tichá. Čo už...

Verdikt

Control neváham odporučiť každému, kto má rád príbehové hry s hutným obsahom a skvelou atmosférou. Ak však máte základnú Playstation 4 alebo Xbox One, tak si dvakrát rozmyslite, či si hru kúpite, pretože jej výkon je na týchto konzolách jednoducho neospravedlniteľný. Celkovo ale ide o tradičný a silný Remedy titul, ktorý ťaží zo svojej tajupľnej povahy, skvelých postáv a solídneho príbehu. Teraz však pridáva aj skvelú hrateľnosť. Teda, ak sa počas kampane nezaseknete.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Remedy	Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+ príbeh a postavy	- výkon na PS4 a Xbox One	
+ atmosféra	- bugy	
+ RPG systémy a otvorenosť sveta	- nevyvážené súboje s bossmi	
+ dĺžka hry	- hudba	
+ skvelý vizuál		
HODNOTENIE:		★★★★☆



Súťaž

1. cena
Kingston SD karta 128GB
Canvas Select PLUS
2. cena
Kingston microSD karta 128GB
Canvas Select PLUS
3. cena
Kingston microSD karta 128GB
High Endurance

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

ASUS ROG na CES 2020

ASUS Republic of Gamers (ROG) predstavil na veľtrhu CES 2020 úplne nové portfólio herných inovácií, ktoré prinášajú prvotriedny výkon, funkcie a dizajn pre špičkové herné zážitky.

ROG Zephyrus G14 prináša bezprecedentný výkon v ultratenkom 14-palcovom formáte. Aj napriek len 17,9 mm hrubému šasi je Zephyrus G14 vybavený špeciálne navrhnutým chladením, ktoré naplno využíva potenciál procesora AMD Ryzen 4000 a grafickej karty NVIDIA GeForce RTX 2060.

Používatelia si môžu zvoliť medzi 120 Hz displejom alebo vyšším rozlíšením. Zephyrus G14 je plne prenosný aj vďaka viac ako 10-hodinovej výdrži batérie. Voliteľný AniMe Matrix displej rozširuje možnosti prispôsobenia vďaka výše tisícke mini LED diód na veku.

ROG Swift 360Hz je najrýchlejší herný monitor na svete. Monitor ponúka



24,5-palcovú uhlopriečku, rozlíšenie Full HD a neprehliadnuteľný dizajn prémiových monitorov ASUS ROG. ROG Swift PG32UQX je špičkový 4K HDR herný monitor s pokročilým procesorom s technológiou G-SYNC ULTIMATE a najnovšími funkciami HDR. 32-palcový displej s pomerom strán

16:9 má podsvietenie, ktoré pozostáva z 1152 Mini LED zón, vďaka čomu prináša neuveriteľný jas na úrovni až 1400 nitov, vysoký kontrast a minimálny halo efekt. G-SYNC procesor umožňuje variabilné nastavenie frekvencie až do 144 Hz a podporuje 10-bitové zobrazenie farieb.



XPG rozširuje svoje portfólio



So zámerom posilniť klúčové kompetencie v oblasti herných pamätí a úložísk XPG rozširuje svoju ponuku produktov o herné PC a monitory.

Nový 15,6-palcový notebook XPG XENIA 15 vyvinutý v spolupráci s Intel je osadený Full HD IPS displejom, procesorom Intel Core i7 9. generácie a vlastným oceňovaným SX8200 Pro M.2 od XPG. Hráči na stolových PC sa môžu tešiť na mini PC XPG GAIA, rovnako vyvinuté spoločne s Intel, s kompaktnou 5 litrovou skriňou, PCIe slotom pre až 20 cm karty a 500 W zdrojom 80 PLUS.

XPG PHOTON je 27" IPS obrazovka s technológiou Vivid Color chrániaca zrak od PixelDisplay Inc., ktorá je na hernom monitore použitá po prvýkrát.

Thinkpad X1 Fold



Spoločnosť Lenovo na CES 2020 predstavila nový ThinkPad X1 Fold, prvý plne funkčný počítač so sklopným 13,3-palcovým OLED displejom.

X1 Fold, vyrobený kombináciou ľahkých zliatin, uhlíkových vlákien a potiahnutý luxusným koženým fóliovým potahom, ponúkne odolnosť a spoľahlivosť, ktorú používatelia očakávajú od každého počítača ThinkPad. Skonstruované spolu s Intel, je toto nepretržite pripojené PC poháňané procesormi Intel Core. Voliteľné pripojenie 5G navyše umožní pracovať kdekoľvek.

Očakáva sa, že ThinkPad X1 Fold bude k dispozícii v polovici roku 2020, ceny by mali začínať od 2 499 dolárov. Verzia systému s Windows 10X bude k dispozícii neskôr.

Nová generácia HP výpočtových novinek z CES



Najnovšie inovácie spotrebiteľských a komerčných produktov spoločnosti HP umožňujú používateľom slobodne bezpečne pracovať a využívať akýkoľvek obsah.

HP Spectre x360 15 ponúka majstrovsky prepracovaný systém tepelnej správy a je doposiaľ najvýkonnejším modelom v produktovom rade Spectre. V maximálnej konfigurácii je srdcom prístroja procesor

Intel Core i7 10. generácie, ktorý dopĺňa najnovšia grafická karta NVIDIA GeForce a batéria s výdržou až 17 hodín. Notebook vyniká krásnym, ostro rezaným a dvojito skoseným hranatým vzhľadom dosiahnutým pomocou vysoko presného CNC obrábania hliníkových dielov. Ponúka 90% pomer zobrazovacej plochy k telu prístroja a rámček, ktorý je v hornej aj v dolnej časti oproti predchádzajúcim modelom užší o celých 60%.

Dokovacie monitory HP E24d G4 a HP E27d G4 sú prvé monitory na svete s možnosťou sieťovej správy, ktoré možno zároveň spúšťať jedným sieťovým vypínačom. Tenký dizajn puzdra na notebook HP Renew bol navrhnutý tak, aby pojal 13-palcové notebooky a jeho obal je 100% kompostovateľný.

Každý výrobok radu Renew obsahuje plasty až z 10 PET fliaš. Batoh a taška HP Spectre Folio majú vonkajší povrch z vodoodolného voskovaného plátna od uznávaného škótskeho výrobcu textílií Halley Stevensons.

Xbox Elite Series 2

AKO VYLEPŠIŤ ŤAŽKO VYLEPŠITELNÉ



Už je to nejaký čas, čo Microsoft vydal svoj ultimátny ovládač s názvom Xbox Elite, ktorý okrem skvelých možností priniesol aj ultimátnu cenovku. A aj keď som v recenzii tento ovládač právom vychválil, po niekoľkých mesiacoch sa začali objavovať prví užívatelia, ktorí trpeli problémami, ktoré síce málokedy súviseli s funkčnosťou, ale zas na druhej strane – keď vysolíte za gamepad 150€ asi čakáte dokonalosť. Problémy sa týkali napríklad pogumovania držiadiel, ktoré sa vplyvom tepla roztáhovalo. Microsoft však išiel späť ku kresliacej doske a po štyroch rokoch je tu opäť s vynoveným dizajnom, novými funkciami a ešte extrémnejšou cenovkou. Preto je otázkou, či stojí za to.

Rozdiely sú malé, ale zároveň obrovské

Pod'me si povedať, čo vlastne obsahuje balenie tohto monštra,

ktoré si viete zohnať za 150€, no jeho oficiálna cena je trochu vyššia. Balenie vám príde v luxusnom cestovnom balíčku a vo vnútri nájdete samotný gamepad, štyri náhradné analógové páčky, jeden náhradný d-pad, štyri zadné páčky a špeciálny klúč, ktorým upravujete nastavenie odporu.

O tom však neskôr. Zároveň však dostanete aj špeciálnu „kolísku“ na nabíjanie a kábel. Mimochodom, keď do neho zahryznete, tak je trpký, čo je údajne na to, aby vám ho nerozhryzli domáci miláčikovia.

Na prvý pohľad však veľa zmien neuvidíte. V balení sú štandardné analógové páčky, ktoré poznáte z klasických Xbox One Gamepadov, rovnako vysoké, ale so zaoblenými hranami, jedna vysoká a jedna s vypuklou hlavou. D-pad máte na výber buď klasický, alebo osem-smerný. A

zadné páčky sa dajú pohodlne vyberať a zasúvať, nakoľko držia za pomoci magnetu, rovnako ako ostatné prvky.

Niekoľko podstatných zmien tu však je. Prvou z nich je integrovaná batéria. Pri Elite 2 tak nebudete potrebovať AA batérie, ako to býva zvykom, ale gamepad si môžete pohodlne nabíjať cez USB kábel a priloženú „kolísku“.

Čo je však ešte viac cool, tak v zadnej strane cestovného balenia je dierka, cez ktorú viete pripojiť USB kábel ku gamepadu a nabíjať ho takýmto spôsobom. Implementácia integrovanej batérie však vo mne vyvolávala strach, pretože všetci veľa dobre vieme, akú mizernú výdrž má Dualshock 4.

Našťastie, však môžeme skonštatovať, že 35 hodín hrania s gamepadom nebol vôbec žiadny problém a nabíjal som ho maximálne raz za týždeň.



Navyše, gamepad má v prednej časti zabudovaný indikátor stavu batérie a keď sa budete blížiti ku kritickým vodám, tak vás na to upozorní.

Druhou veľkou zmenou je spomínané pogumovanie držiadiel, ktoré bolo achilovou pätou prvej Elite série. Tieto problémy sú však novou verziou úplne odstránené, pretože namiesto toho, že tieto držiadla sú „potiahnuté“ externou gumovou vrstvou, tak v tomto gamepade je „vypálená“ štruktúra, ktorá plní rovnaký účel, no je súčasťou gamepadu, takže sa s ňou nič zlé nestane.

Malá zmena, ktorá rozhodla o všetkom

Asi najväčšou zmenou je však špeciálny klúč, ktorý je priložený v balíčku. A ak sa na neho budete pozerieť zmätene a nebudete vedieť čo s ním, tak sa nebojte. Jeho úlohou je nastavenie odporu analógových páčok a upravíte ho tak, že dáte obe páčky dole, vložíte tam klúč a otočíte do jednej z troch polôh. A ak by existovala jediná „fíčurka“, vďaka ktorej je gamepad hodný tejto ceny, tak je to táto.

Totožito v prvej polohe sú analógové páčky podobne voľné ako na Xbox One gamepade. Niečo, na čo som si osobne po rokoch hrania na tejto konzole zvykol. V tretej polohe však dosiahnete odpor, pod akým fungovali Xbox 360 gamepady a okamžite som sa do tohto nastavenia zaľúbil. Je pravda, že hýbanie páčkami je trochu náročnejšie, no pri precíznom mierení dokážete byť oveľa presnejší. Stredné nastavenie je niečo medzi X360 a XOne gamepadom. Každopádne, fakt, že si to môžete nastaviť podľa vlastných preferencií a prakticky kedykoľvek, je super.



Softvér, kde si môžete nastaviť takmer hocičo

Ak mám byť úprimný, tak zo začiatku som bol z možností nastavení v gamepade trochu zmätený. Teda nie trochu, ale úplne.

Začneme však tými najjednoduchšími, pretože tie využije pravdepodobne každý. K dispozícii máte štyri páčky, ktoré sa umiestňujú vzadu a za pomoci aplikácie im môžete priradiť ľubovoľné tlačidlo z gamepadu. Osobne to používam napríklad pri Halo 5: Guardians, pretože mi umožňujú používať šprint, thrusters a prebitie zbrane bez toho, aby som musel dávať palce preč z analógových páčok, čo je nepochybne výhoda v hre proti ostatným živým hráčom. Svoje uplatnenie si ale nájdu v takmer všetkých žánroch, ktoré vyžadujú rýchle reakcie.

Čo je však ešte pôsobivejšie, tak tieto páčky môžete priradiť aj rôznym funkciám, ako je napríklad zachytenie screenshotu, stíšenie televízora či poslanie správy.

Ďalšie nastavenia však zahŕňajú nastavenie senzitivity analógových páčok, nastavenie intenzity svetla pre Guide tlačidlo, nastavenie úrovne vibrácií na gamepade, a to dokonca aj pre všetky štyri motory samostatne. Komplexnosť úprav skutočne vyžáda dych.

A, samozrejme, aby som nezabudol, tieto nastavenia si následne môžete veľa jednoduchšie uložiť a následne priradiť trom profilom, medzi ktorými si môžete ľubovoľne počas hrania prepínať.

A aby som nezabudol, taktiež si môžete aktivovať tzv. hair triggers, ktoré

skracujú cestu triggerov a umožnia vám tak stláčať ich rýchlejšie. Tie sa taktiež dočkali úpravy, pretože namiesto dvoch úrovní máte k dispozícii tri.

Prekážkou však môže byť nepochybne cena, ktorá nie je najnižšia. A vlastne preto sa aj ťažko odporúča. Kvalita však za to určite stojí. Všetky podstatné časti sú kovové (čo spôsobuje aj relatívne vysokú váhu gamepadu) a vylepšenia, ktoré Microsoft priniesol do druhej verzie sú skvelé.

Preto to skôr poviem tak, že ak ste ochotní takúto sumu do gamepadu investovať, tak sklamaní nebudete. Ak sa však hráte raz za týždeň FIFU, tak pochybujem, že využijete všetko, čo tento gamepad ponúka.

Verdikt

Microsoft zobral Elite V1, spätnú väzbu hráčov a výsledkom je gamepad, ktorý si len ťažko nájde rivala. Ponúka bezkonkurenčné možnosti úpravy, kvalitné spracovanie a integrovanú batériu s dlhou výdržou. Úprimne si neviem predstaviť, kam by sa s týmto gamepadom dalo ešte ďalej zísť.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ProgamShop	Cena s DPH: 149€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ možnosti softvérových úprav	- cena môže pôsobiť odstrašujúco
+ dlhá výdrž batérie	
+ nastavenie odporu analógových páčok	
HODNOTENIE:	★★★★★

1MORE Quad Driver In-Ear Headphones

SLÚCHADLÁ, KTORÉ VÁM OTVORIA NOVÉ OBZORY V POČÚVANÍ HUDBY



Toto nebolo pre mňa úplne bežné testovanie ani recenzia. Ak som doteraz skúšala headsety a slúchadlá, tak skôr priamo tie zo série príslušenstva pre hráčov alebo bežnejšie slúchadlá do ucha na počúvanie hudby. Preto, keď mi mali prísť tieto slúchadlá do ucha od mne neznámej, ale prémiovej americkej značky 1MORE, zobrala som to trochu ako výzvu. Úprimne, mala som trochu obavy, či budem vedieť vôbec zhodnotiť zvuk alebo kvalitu slúchadiel Quad Driver a či bude v ich zvuku nejaký väčší rozdiel oproti bežným slúchadlám.

Prezentácia

Mám také pravidlo, že si pri testovaní pozerám cenu produktu až tesne pred robením recenzie. Keď som dostala

do rúk krabičku s týmito slúchadlami, bolo mi už od prvej minúty jasné, že ide skôr o vyššiu kategóriu. Už z balenia a prezentácie slúchadiel som mala takmer až exkluzívny pocit. Nie že by boli v pozlátenej krabičke s červeným zamatom, ale predsa len pri všetkých doterajších in-ear slúchadlách som zvyknutá skôr na strohú krabičku, v ktorej okrem slúchadiel a návodu bol maximálne obal a náhradné koncovky. Firma 1MORE ku Quad Driver spravila pekný obal v tvare knihy, v ktorej sú uložené slúchadlá, kožené vrečko, rôzne konektory a set niekoľkých koncoviek do ucha na výmenu.

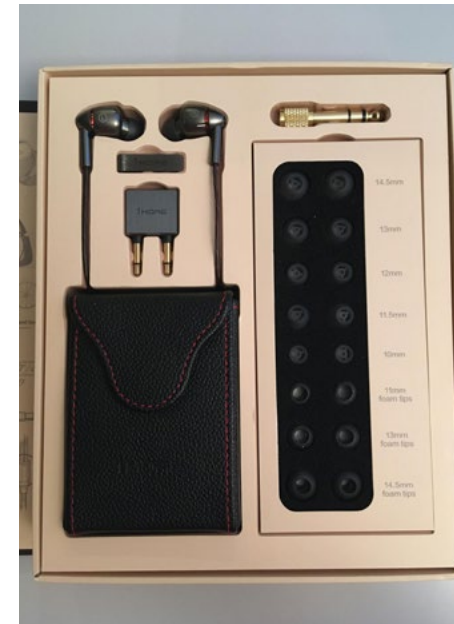
Dizajn a pohodlie

Začnem od konca – v balení nájdete 3,5 mm aj 6,35 mm konektor a tiež koncovku

na použitie do lietadla. Všimla som si, že kábel k slúchadlám s dĺžkou 1,25 m je z iného materiálu, ako som zvyknutá, a je to preto, že je s kevlarom. Je na ňom malé úzke centrum s ovládaním hlasitosti a MEMS mikrofónom. Slúchadlá samotné nie sú veľké a v balení k nim dostanete osem párov vymeniteľných koncoviek vo veľkosti 11 – 14,5 mm, z ktorých sú tri penové a zvyšok bežný plastový. Oceňujem väčší výber štipľov najmä preto, lebo úzko súvisí s komfortom pri počúvaní a Quad Driver slúchadlá ma ani raz netlačili ani mi v uchu nevadili, a to ani pri dlhšom počúvaní.

Technické okienko

Čo presne označuje názov Quad Driver a prečo je to také špeciálne?

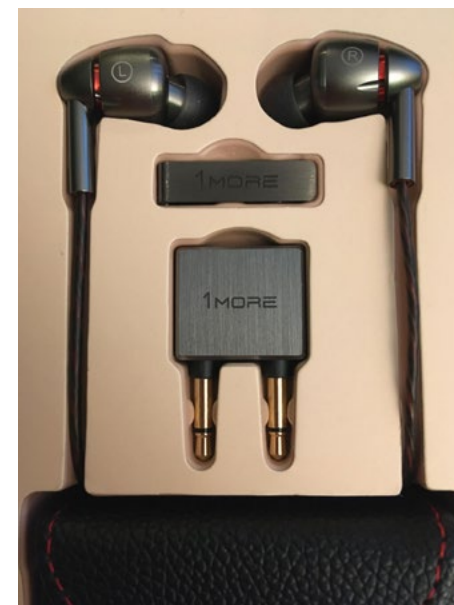


V bežných slúchadlách do uší sa nachádzajú meniče (drivery), cez ktoré sa šíri zvuk von. Výrobca 1MORE je prvý, ktorý dokázal navrhnuť také malé slúchadlá nie s jedným setom, ale so štyrmi meničmi vnútri.

Technicky to znamená, že slúchadlá majú štyri reproduktory s viacerými frekvenciami, takže vydávajú celistvý a vyvážený zvuk. Zaujímavé je, že Quad Driver (spolu s Triple Driver) majú certifikát THX, a 1More je tak prvý výrobca na svete, ktorý ho získal pre slúchadlá a v podstate tak vytvoril novú kategóriu THX certifikovaných výrobkov.

Zvuk

Na začiatku som spomínala svoje obavy o to, či budem vedieť posúdiť rozdiel medzi obvyčajnými slúchadlami a týmito



špeciálnymi štvormeničovými. Bude to znieť trochu ako kliše, ale tie sa rozplynuli pri prvom počúvaní hudby.

Naschvál som si pustila jednu z mojich obľúbených pesničiek, lebo ju poznám, a zistila som, že ju v skutočnosti nepoznám celú. Zrazu v nej pribudli napríklad tichšie vokály a melódie, ktoré som v nej nikdy nezachytila, a toto sa opakovalo vo viacerých rôznych skladbách. Klamala by som, keby som tvrdila, že som tým zvukom nebola vyslovene nadšená.

Na úplne prvé počutie je rozdiel medzi bežnými slúchadlami a Quad Drivers od 1MORE vyslovene citel'ný a je to, úprimne, celkom zážitok. Zvuk, ktorý z nich ide je plný a čistý, nikde nič nešumí ani neprekáža, nie sú tu príliš výrazné basové frekvencie, ale tie ani nechýbajú.

Ak počúvate hudbu aj pri vyššej hlasitosti, nie je to hukot, ale súlad zvukov, ktoré jednoducho chcete spoznávať.

Za zmienku stojí aj to, že pri počúvaní nepočujete svoje okolie, ale dovoľím si tvrdiť, že za dobrú filtráciu môže čiastočne aj to, ktoré koncové štipule na slúchadlách používate a rozhodne je plusom to, že ich 1MORE dodáva až osem.

Ale späť k zvuku – môj subjektívny zážitok bol taký, že som s nadšením počúvala hudbu a zisťovala, čo mi v

nej doteraz unikalo. Keby som mohla, dám Quad Driver šesť bodov z piatich.

Zvuk, ktorý prechádza cez unikátny počet štyroch meničov v každom slúchadle, je jednoducho citel'ne lepší a plnší, než pri iných slúchadlách, a je možné (pozor, to negarantujem ja ani výrobca), že vám vyslovene otvorí nové obzory napríklad aj v hudbe, o ktorej ste si mysleli, že ju poznáte.

K hodnoteniu ma presvedčilo aj pekné balenie slúchadiel s koženým puzdrom a ôsmimi rôznymi koncovkami do ucha, veľmi pevný kábel s kevlarom, ktorý sa nezamotáva, pohodlnosť slúchadiel a to, že dobre filtrujú zvuky z okolia.

A navyše majú ako prvé na svete certifikát THX. Vedela by som si pri Quad Driver predstaviť aj omnoho vyššiu cenovku, lebo z ich používania som mala vyslovene radosť z plného zvuku, s ktorým súvisel pocit až akejsi exkluzivity.

Zuzana Tarajová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: 1MORE	Cena s DPH: 140€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ čistý a plný zvuk + objavovanie nových zvukov + dobrá filtrácia zvukov z okolia	- nič
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Trust GXT414 Zamak

HEADSET S PRÉMIOVÝM ZVUKOM PRE VŠETKY HRY



Značku Trust nie je potrebné nijak zvlášť uvádzať. Pre väčšinu hráčov zastrešuje cenovo prijateľné komponenty určené pre mainstream. V poslednom čase si však všimam akúsi zmenu tejto politiky a Trust sa pomaly, ale isto začína dostávať aj do iných cenových segmentov. V tejto recenzii si predstavíme headset GXT414, ktorý aspoň podľa slov výrobcu tvorí šampiónov.

GXT414 Zamak prichádza v čierno-červenej papierovej škatuli. Nájde sa v nej samotné slúchadlá, 4-pólový jack kábel s integrovaným mikrofónom a tlačidlom na prijímanie hovorov, predĺžovací kábel (4-pin jack samica – 2x 3,5mm jack pre slúchadlá a mikrofón), 4-pólový AUX kábel, odnímateľný mikrofón, nálepku a manuály na prvé použitie.

V použitých materiáloch prevláda plast, ktorý dopĺňajú kovové elementy. Medzi ne patrí napríklad aj hliníkový držiak mušlí, ktorý poznáme už z produktov HyperX Cloud od konkurencie. Ide o naozaj funkčný dizajn. Keďže je tento držiak pevný, o natáčanie jednotlivých mušlí sa starajú kĺby, ktoré poskytujú rozsiahlu vôľu pohybu. Aj hlavový most

možno rozšíriť do obrovskej veľkosti. Konštrukcia je veľmi pevná a nikde nič nevŕzga. Váha slúchadiel je 273 gramov.

Nosenie slúchadiel na ušiach je veľmi pohodlné najmä vďaka použitiu náušníkom. Tie tvoria imitáciu kože s veľmi vzdušným druhom pamätavej peny. Aj hlavový most je polstrovaný a pohodlný. Keďže náušníky tvoria nepriechodnú vrstvu medzi uchom a prostredím, tak sa pri dlhšom nosení tvorí teplo. To však pri tomto modeli nie je vôbec výrazné a nedochádza k žiadnemu poteniu.

Komfort a ergonómia je podstatným faktorom pri výbere slúchadiel, ale najdôležitejším faktorom je určite zvukový výstup slúchadiel. Ten je vzhľadom k cene na skutočne dobrej úrovni. Zvuk by som opísal ako celkovo vybalansovaný s jemnou prevahou basov. Veľmi ma prekvapila kvalita stereo zvuku počas hrania hier.

Aj napriek tomu, že slúchadlá nedisponujú USB kartou s virtuálnym priestorovým zvukom, zreteľne som počul smer a kroky svojich nepriateľov a vedel som sa tak pripraviť. Slúchadlá sme testovali len na



počítači, avšak vďaka redukciam v balení ich môžete použiť aj s mobilom alebo konzolou. Mikrofón patrí medzi dôležitú výbavu herných slúchadiel. Výrobca sa tieto rozhodol osadiť odnímateľným kondenzátorovým mikrofónom. Ten ponúkne vernú reprodukciu ľudského hlasu s menším množstvom šumu, ktorý sa dá ľahko odfiltrovať v postprodukcii či s pomocou efektu živého potlačenia šumu.

Záverečné hodnotenie

Od slúchadiel od Trustu neočakával veľa, o to viac ma prekvapil výsledok. Výrobca doručil na trh kompetitívne slúchadlá za cenu 70 eur. Možno neponúkajú vychytávky ako virtuálny priestorový zvuk, prípadne USB zvukovú kartu, aj napriek tomu z nich dostane prípadný kupec dobrý stereo zvuk. Okrem prítomnosti šumu z mikrofónu je ťažké tomuto modelu niečo vytknúť.

Lukáš Batora

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Trust	Cena s DPH: 70€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ pomer cena/výkon + ergonómia + konštrukcia	- šum mikrofónu
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Creative T100

NÁVRAT 2.0 REPRODUKTOROV



Aj keď reproduktory 2.0 už takmer vymizli, Creative to napriek tomu nevzdalo a predstavilo nový model T100. Či majú takéto reproduktory ešte zmysel v dobe expanzie soundbarov, sa dozvieme v dnešnej recenzii.

Balenie

Tento set prišiel zabalený v jednoduchej krabici, ako príslušenstvo je dodávaný ovládač s rôznymi možnosťami vstupov, režimov a reguláciou basov, výšok a, samozrejme, hlasitosti. Pribalený bol aj 3,5 mm obojstranný jack, optický kábel a sieťový adaptér.

Dizajn a parametre

Po stránke dizajnu ide o konzervatívne zaoblené „valce“ v kombinácii lesklej a matnej čiernej farby. Nevýzerá to zle, aj keď originalita trochu chýba, ale už na prvý pohľad je to Creative štýl.

Reproduktory sú pomerne ťažké, každý váži jeden kilogram. Na jednom reproduktore sa nachádzajú ovládacie tlačidlá, ktoré slúžia na zapnutie a vypnutie, na ovládanie hlasitosti a na výber zdroja prehrávania. Maximálny krátkodobý výkon udáva Creative až 80

W, bežný výkon 40 W – 2x20. Udávaný frekvenčný rozsah je 50 Hz až 20kHz.

Reproduktory komunikujú medzi sebou prostredníctvom kábla a sú napájané štandardne pomocou priloženého adaptéra z elektrickej siete.

Výhodou sú viaceré možnosti pripojenia, a to pomocou 3,5 mm jacku, optického kábla, bluetooth 5.0 a do reproduktorov je možné pripojiť aj USB a prehrávať priamo formáty MP3, prípadne WAV a FLAC. Túto možnosť ale asi využije len málo užívateľov.

Zvukový prejav

Reproduktory, samozrejme, zvukovo na plnohodnotný systém 2.1 nemajú. Zvuk ale nie je zlý, oproti soundbarom je minimálne porovnateľný, basová zložka je zrejme aj lepšia vďaka dobrej konštrukcii a dostatočnej hĺbke reproduktorov. Výšky a stredy sa dajú upraviť pomocou ekvalizéru cez pribalený diaľkový ovládač, čo zvukovej zložke určite pomôže, keďže na defaultnom nastavení je podpriemerná. Pre užívateľov, ktorým sa nechce tráviť čas ladením, je možnosť prepínať cez preddefinované



módy pre kino, hudbu alebo aj herný mód. Celkovo teda akustickú stránku hodnotíme ako dobrú, aj keď na 2.1 konfigurácie s plnohodnotným subwooferom to určite nemá.

Záver

2.0 reproduktory dnes už nájdete málokde. V dnešnej dobe sú populárne systavy 2.1 a 5.1, rozširujú sa aj soundbary. Reproduktory od Creative sú preto zaujímavou alternatívou a určite si svoju cieľovú skupinu nájdu, aj keď cena, ktorá začína od 110 Eur, by mohla byť o niečo prívetivejšia, keďže s takou cenovkou to bude mať Creative asi aj celkom ťažké.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Creative	Cena s DPH: 110€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ slušný zvuk + možnosti pripojenia + príslušenstvo	- na 2.1 systém po zvukovej stránke nemajú - cena
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

HP OMEN Mindframe Prime

CYBERPUNK JE ZASE O KROK K BLIŽŠIE K REALITE



Každá veľká vývojárska spoločnosť formátu ako HP sa musí dnes a denne pokúšať odlišiť od zbytku konkurencie, čím z logických dôvodov pri skladbe novej sady hardvéru skúšajú niečo doteraz nepoužívané a originálne. Túto notoricky známu formulu v ich prípade, ak nerátam nedávny vstup hernej divízie Omen do sveta herného nábytku, v súčasnosti najlepšie vystihuje headset Mindframe Prime. Na prvý pohľad možno bežný a prehnane robustný dizajn, inak klasického príslušenstva pre game sféru, však v sebe skrýva jednu zásadnú novotu, z ktorej ťaží filozofia exkluzívnosti radu OMEN.

Už žiadne potenie uší

Začneme práve s inovatívnou technológiou "FrostCap", ktorá za sebou skrýva termoregulačné chladiče

umiestnené v oboch mušliach samotného hardvéru. Ich prítomnosť umožňuje akumulovať chladný vzduch v uzavretom prostredí slúchadiel a ochladzovať tak vaše sluchy pri akokoľvek dlhej hernej seanse. Tento pokrok doceníme asi najviac počas letného obdobia, kedy sa vonkajšia teplota blíži bežnému praženiu vajíčka na kapote auta a kedy aj naša pokožka okolo ucha začína plakať slánym roztokom.

Ešte než som si vôbec mal možnosť túto zaujímavú technológiu vyskúšať na vlastnej hlave, ani len som netušil, ako prospešnou a príjemnou sa vo finále ukáže. Mat' na hlave niekoľko hodín v kuse klapky na uši s kompletným uzatvoreným okruhom jednoducho prináša pochopiteľné obmedzovanie a práve prítomnosť pulzujúceho chladu okolo uší pôsobí miestami až stimulačne.

A ak už nič iné, minimálne pomáha cítiť sa pri hraní uvoľnenejšie. V tomto bode je Mindframe Prime suverénne unikátnym produktom, ktorý by mohol pomôcť jednému z vás k ešte väčšiemu pohodliu počas celodenného vyt'aženia pred PC. Stačí to však na investíciu v hodnote cca 150 Eur?

7.1 zvuk cez USB?

Áno, je to tak. Spoločnosť Hewlett-Packard sa pri skladbe svojich exkluzívnych herných slúchadiel rozhodla vsadiť na jednoduchosť a kvalitu skrytú v jednom jedinom kábli. USB A pripojením do stolného počítača (tento headset nie je určený pre konzolovú scénu) si podľa popisu výrobku máte šancu užívať virtuálny 7.1 zvuk so všetkým, čo k tomu patrí. Na papieri to síce znie pekne, avšak realita je už podstatne



horšia. Kvalita 7.1 zvuku sa v prípade HP OMEN Mindframe Prime nedá ani náhodou definovať v pozitívnom slova zmysle (tak, ako je v základe nastavená).

O to horšie vyznieva fakt, že ho nemôžete ani prepnúť do štandardu a tak práve schéma možnosti nastavení padá v tomto prípade na ústa, a to z poriadne veľkej výšky. Jediné, čo má majiteľ tohto „exkluzívneho“ headsetu šancu regulovať, je obvyčajná výška hlasitosti prijímaného zvuku. Dokonca ani ovládanie citlivosti, inak dizajnom pekne situovaného mikrofónu s malým svetielkom na konci, by ste tu hľadali úplne zbytočne.

U prémiových slúchadiel za tak vysokú cenu sa tieto prešľapy nedajú hodnotiť s úsmevom na tvári, naopak vám na nej ostávajú už len nechápavé pohľady a nezodpovedané otázky. Čo na tom, že technológia FrostCap funguje perfektne, keď prenášaný zvuk nenaplnia štandardy?!

Chladienie tu produkujú malé hliníkové dosky umiestnené v tesnej blízkosti vašich uší

Skutočnosť, že sa dizajnérom podarilo na tak malom priestore záhlavnej súpravy integrovať zaujímavú a hlavne funkčnú technológiu, je rozhodne obdivuhodná. Keďže je však väčšina konštrukcie tohto headsetu z plastu a dobre vieme, ako sa hráč k svojmu vybaveniu často správajú, obávam sa neudržateľnosti stopercentnej kvality už počas záručnej doby.

Spomínaná funkcia chladienia navyše odvádza teplo von po tele slúchadiel, čím plastový povrch dlhodobo zahrieva. Nejde síce o nepohodlie priamo počas používania, ak máme na mysli vaše uši, avšak pri dotyku ruky začnete cítiť ne vnímať ten žiar. Po použití špeciálnej Omen aplikácie máte možnosť čiastočne regulovať efekt chladienia, a to v troch polohách intenzity vrátane kompletného vypnutia. Rovnako tak nechýba klasická RGB linka s podporou miliónov farieb, ako aj úplného potlačenia, zvlášť ak nemáte



potrebu v tme svietiť ako ruský žigulík. Vrátim sa však teraz zase k absencii regulácie zvuku ako takého. Ani cez aplikáciu Omen nemáte šancu eliminovať virtuálny 7.1 efekt, či nastaviť si citlivosť mikrofónu. A toto je vôbec najzásadnejší problém, ktorý s Mindframe Prime mám.

V danej cenovej relácii nájdete na scéne hromadu lepších headsetov, myslené po stránke zvuku

Prenos, nech sa hráte, či len počúvate, si nesie akýsi povlak fádnosti. Ten je síce u hier menej badateľný, avšak u muziky priam kričí na lesy. Stačí, ak si spomeniem na nedávne testovanie oveľa lacnejšej konkurencie a ten nepomer v kvalite poskytovaného zvuku (stredy, basy, výšky) je do uší bijúci.

Našťastie to ako tak zachraňuje nadpriemerne kvalitný mikrofón, ktorý síce zbytočne pípa vždy, keď ho chcete vysunúť a naopak, ale aspoň je. Na rozdiel od ušnej časti, kvalitou oveľa inde. Bude evidentne nutné, aby HP trochu prekopalo systém možnosti nastavovania cez ich softvér, ostatne v tomto bode sa ich portfólio nachádza len na začiatku nejakého postupného vývoja a konečne rozšírilo ponuku regulácie zvuku.

To, ako funguje tento viac ako drahý headset v súčasnosti, je podľa môjho názoru maximálne neprípusté a do

zmeny týchto faktov preto jeho kúpu momentálne nemám prečo odporúčať.

Záverom snád' už len pohodlnosť v nejakej skratke. Originálny aspekt chladienia uší funguje perfektne aj pri celodennom hraní, čím sa dostávam k elastickej čelenke, ktorá oddeľuje spojnicu mušlí od vašej hlavy. Je príjemná na dotyk a drží slúchadlá v pozícii akéhosi opozičného tlaku na hlavu samotnú. Tu nemám voči produktu značky Omen, ktorá má definovať luxus a pohodlie, žiadne výhrady.

Verdikt

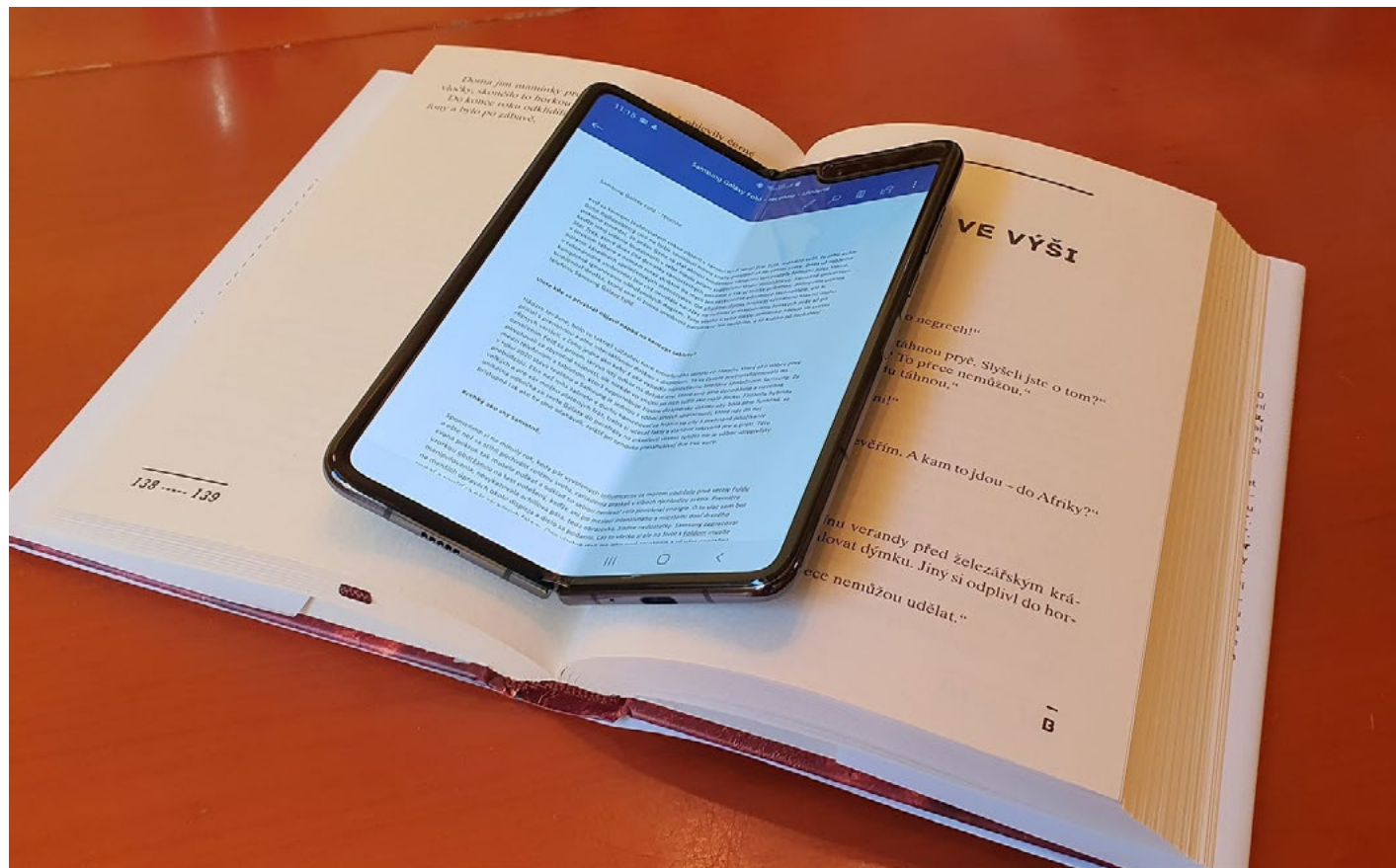
Tomuto headsetu sa nedá uprieť krok smerom k budúcnosti, avšak chce to ešte zapracovať na technických aspektoch a hlavne dnes toľko opakovanej variabilite nastavení. Nikto nemá rád, ak mu do uší prúdi podpriemer, zvlášť pri takto vysokej cenovke.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: HP	Cena s DPH: 150€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Termoelektrické chladienie funguje perfektne	- Virtuálny 7.1 zvuk sa nedá vypnúť - OMEN softvér bez možnosti hlbšieho nastavenia
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Samsung Galaxy Fold

SKLADACIA BUDÚCNOSŤ



Ked' sa koncom šesťdesiatych rokov objavil v zámorí sci-fi seriál Star Trek, málokto tušil, že jeho autor Gene Roddenberry cieľi na širšie súvislosti mimo snahy presláviť sa po celom svete. Dnes už môžeme pokojne povedať, že práve Gene sa stal akousi modernou variáciou spisovateľa formátu Jules Verne, keďže jeho vídenie budúcnosti v sebe nieslo priam sugestívnu stopu vizionárstva. Samotné univerzum Star Trek, ktoré dnes číta desiatky samostatných posádok a tak aj tisíce príbehov, definovalo pokrok v širokom zábere a nemá teraz striktné na mysli len neskutočne pôsobiacie technológie, ale aj búranie zásadných spoločenských stereotypov. Od afroameričanky hrajúcej významnú hlavnú úlohu v celonárodne sledovanej šou cez neustále narážky na nutnosť presadzovania ženských práv, až po kompletne ignorovanie náboženských dogiem. Toto všetko v sebe nieslo

semienko nádeje vo svetlú budúcnosť dneška, ktorú som si znova uvedomil paradoxne len nedávno, a to krátko po rozbalení telefónu Samsung Galaxy Fold.

Viete, kde sa prvýkrát objavil nápad na koncept tabletu?

Hádajte správne, bolo to taktiež súčasťou hore omieľaného seriálu zo západu, ktorý ako vôbec prvý prišiel s prenosnou a plne interaktívnou doskou s displejom. Tá sa časom pretransformovala do rôznych variácií, z čoho jedna ako keby z oka vypadla najnovšiemu telefónu spoločnosti Samsung. Za označením Fold sa pritom skrýva istý odkaz na detské sny, ktoré sme ešte donedávna a navonok považovali za zbytočné hlúposti, ale niekde vo vnútri po nich túžili ako malé decko. Filozofia hybridu medzi telefónom a tabletom, ktorá nepotrebuje žiadne dizajnérske úskoky,

aby bola plne funkčná, sa v roku 2020 stáva realitou a Samsung je jednou z vôbec prvých spoločností, ktoré nás do nej prebúdzajú. Ešte než ma začnete v duchu kameňovať za účelové hranie na city a prehnané používanie veľkých a pre vás možno platených fráz, treba si učesať fakty a stanoviť takzvané pre a proti. Táto unikátna odbočka zo sveta Galaxy do parafrázy na zrkadlový vesmír totižto nie je vôbec užívateľsky prístupná tak, ako by sme očakávali, zvlášť pri cenovke presahujúcej dvetisíc eur.

Krehký ako sny samotné.

Spomeňme si na minulý rok, kedy pár vyvolených influencerov za morom obdržalo prvé verzie Foldu a ešte než sa stihli pochváliť celému svetu, zariadenia praskali v kĺboch rýchlost'ou svetla. Premiéra zvaná pokrok tak musela počkať a odklad so sebou neniesol veľa

pozitívnej energie. O to viac som bol vzorkou obdržanou na test potešený, keďže ani po mesiaci intenzívneho a miestami dosť drsného manipulovania, nevykazovala achillova päta, teda obrazovka, žiadne nedostatky. Samsung zapracoval na menších úpravách okolo displeja a dielo sa podarilo. Cez to všetko si ale na život s Foldom musíte zvykať a naučiť sa pár zásadných faktov. Niečo ako život s jedným l'advinou. Ono vlastne stačí len jeho prvé spustenie a už vám operačný systém tlačí do očí hromadu varovaní o tom, ako sa s týmto zariadením nenarába. Na hlavný displej nemôžete lepiť žiadne fólie, počas zatvárania je nutné dbať aj na tie najmenšie cudzie telesá, ktoré by sa mohli objaviť v strednej ryhe a za žiadnych okolností nie je povolené strkať si telefón do vrečka s kľúčmi či mincami. Možno si teraz povieť, že niečo podobné ste tak nejako predpokladali a nič také by vás ani nenapadlo. Každopádne dobre vieme, ako s telefónom manipulujeme prvý a posledný deň jeho funkčnosti. Z počiatku by sme ho najradšej vozili v kočíku a na konci sme schopní na ňom krájať cibul'u.

Vrchná obrazovka ponúka 4,6 palca a naopak tá ohybná 7,3.

Kórejskí dizajnéri sa na rozdiel od konkurencie rozhodli do svojho diela zakomponovať dve na sebe nezávislé obrazovky. Tá vrchná, pokojne ju titulujeme ako informatívna, vás má



obsľužiť v pohotovostnom režime s jednou dostupnou rukou a naopak druhá, to je tá skladacia, je už logicky oveľa prehľadnejšia a očarujúcejšia. Pokiaľ teda potrebujete rýchlo reagovať na textovú správu, zdvihnúť hovor alebo spraviť fotografiu, či nakrútiť video, dokáže vám Fold vyhovieť aj ako zatvorená kniha.

Menej než päť palcov má však pri písaní isté nevýhody, hlavne čo sa týka spotrebiteľov s objemnejšími prstami, a ja sám som sa neraz musel v zadanom texte dodatočne opravovať. Na vašu prípadnú otázku; či som skúšal telefonovať aj v otvorenom stave, môžem odpovedať len zdvihnutým obočím. Jednak nechcem vyzerat' ako majiteľ



vlakoviska z filmu od Guya Ritchieho, ale hlavne by to bolo úplne zbytočné, keďže tento telefón má reproduktor len z vonkajšej strany. A keď už sme u toho vonkajšku, prečo si neopísať jeden vôbec z najkrajších detailov celého tohto zariadenia, a to hranu väzby.

Vnútna obrazovka je potiahnutá špeciálnou vrstvou plastu, ktorá má čiastočne zabrániť mechanickému poškodeniu

Je to tak. Samotná hrana, ktorá spája obe strany tejto sci-fi knihy, je hneď po hlavnej obrazovke z môjho pohľadu krásnou dominantou. Jednak sa jej darí odvádzať pozornosť od celkovej výšky telefónu pri zloženom stave (17,1 mm), ale čo je dôležitejšie, dáva celému zariadeniu istú formu elektro luxusu.

Reflexný nápis Samsung je už potom len čerešnička na torte a ak si toto zariadenie vyložíte kdekoľvek na verejnosti, či už na stôl alebo ho len tak podržíte v ruke, práve jeho väzba pomôže každému okolo vás pochopiť, prečo sa tak usmievate. Tol'ko k povrchným aspektom, ktoré som sem vniesol s istou dávkou vlastného a často nepochopeného humoru, a pod' me na tie chrupavky. Po zložení a pohľade





mimo väzby vyzerá telefón dost' divne. Ako keby ste zatvorili knihu a zabudli si v strede cigaretu lomeno záložku. Tento účelový fakt má zabrániť treniu oboch strán displeja a je teda viac funkčný než oku lahodiaci. Ďalším nie práve vhodne zvoleným riešením je výrez prednej kamery s 10 MP. Tá musela samozrejme putovať na pravú stranu telefónu, ale jej rámovanie by si zaslúžilo nezasahovať do rohu celej obrazovky a ak už to bolo nutné, autori dizajnu mohli voliť spojenie o bočnú hranu miesto tej vrchnej a bočnej súčasne. Síce detail, ale práve v nich sa skrýva diabol.

Hlavná kamera napĺňa vysoké štandardy digitálnej fotografie a uspokojí aj náročnejších z vás.

Pomer strán otvorenej obrazovky ponúka efektný rozmer 4,2:3. Ten je ideálnou vol'bou pri sledovaní videí, ako aj hraní videohier. Sám som sa čudoval, ako dobre sa určité akčné značky správajú aj v súvislosti s často nepohodlným dotykovým ovládaním priamo na obrazovke. V prípade, ak ste



už majiteľ'om v úvodzovkách lacnejšieho Galaxy Note, Fold vám ponúkne viac než jedenkrát lepšie nazeranie na webové stránky. Tento part účelnosti skladacieho telefónu je neochvejným argumentom, prečo sa oň zaujímať za predpokladu, že u vás cenovka nehrá žiadnu úlohu. Otravná sa môže spočiatku javiť aj stredná ryha v hlavnom displeji, ale garantujem vám, že akonáhle sa zapozérate do videa alebo interakcie, zabudnete na ňu. Rovnako tak aj na nie práve súmernú obnovovacou frekvenciu obrazu, ktorá je pri posune stránok badateľ'ná. Načo však ja nemôžem nijako zabudnúť je rekordne výkonná batéria, ktorú Samsung zatavil do tela Galaxy Fold. Tá nesie špecifikácie 4,380 mAh a dokáže vás odrezať od nabíjania pokojne aj na jeden a pol dňa. Tak trochu som doteraz v súvislosti s batériou chodil okolo horúcej kaše nesúcej na sebe značku celkovej gramáže. Fold by rozhodne potreboval nejaké to novoročné predsavzatie, keďže svojou váhou útočí na hranicu 276 gramov. Strčiť si tak tento kolos do zadného vrečka a zabudnúť si pások od nohavíc, môže mať fatálny vplyv na váš spoločenský kredit.

Snímač odtlačku prsta putoval na hranu a jeho funkčnosť hodnotím ako uspokojivú

O zvuk sa stará duo stereofónnych reproduktorov Dolby Atmos. Kto však potrebuje kvalitné a výkonné štuple do uší, cenovka nad 2K je tu aspoň čiastočne korigovaná pribalením bezdrôtových Bluetooth slúchadiel a ochranného obalu. Mohol by som vás ešte trápiť kvalitou rozhrania a možnosťí Androidu, avšak to by v tomto prípade bolo úplne irelevantné, keďže všetko to, čo ponúkajú prémiové telefóny značky Galaxy, je identické s kľukatým črievkom natiiahnutým vo vnútri Foldu. Jeho vôbec najväčšia devíza nás tak zase vracia späť na začiatok celého testu. Telefón lomeno tablet, ktorý síce po zložení nevyzerá až tak futuristicky, hlavne vďaka svojej hrúbke a váhe, avšak ktorý vás jedným t'ahom môže posunúť warpovou rýchlosťou do budúcnosti.

Za predpokladu, že milujete nové a prelomové technológie, za predpokladu, že vám bankový účet nedá pár faciek po tom, ako si zakúpite mobil za dve tisícky eur, za predpokladu, ako veľmi chcete na svoje okolie zapôsobiť, za týchto predpokladov vám odporúčam posunúť sa do sveta Star Treku a verím, že všetky tie chrupavky zmiznú raz dva.

Pozdravujem majstra Roddenberryho priamo do záhrobia a dúfam, že má možnosť aj po svojom skone žať úspechy modernej technológie, na ktorej tvorbe sa sám nepriamo podieľal.

Verdikt

Fold je ideálnym kompromisom medzi telefónom a minitabletom, ktorým môžete jednoducho okúzliť svoje okolie. Jeho používanie však nespadá medzi tie nenáročné a samotnú cenovku treba brať ako prvý veľký krok k svetlej budúcnosti. Nejde totižto ani náhodou o produkt do masovej výroby, skôr o prototyp dostupný pre kohokoľvek, kto si to môže dovoliť.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Samsung	Cena s DPH: 2100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Futuristický a funkčný koncept	- Predný displej nie je pre všetky typy prstov
+ Do istej miery krásny dizajn	- Absencia ochrany proti vode a prachu
+ Obrazovka	
HODNOTENIE:	★★★★☆

**RECENZIA
HARDWARE**

CoolerMaster MM711

NIEČO, ČO SA LEN TAK NEVIDÍ



Pole herných myší je preplnené tými stereotypnými, ničím nevnikajúcimi produktami. Všetky sú prakticky o tom istom, podobný dizajn, podsvietené prvky a nič špeciálne. Potom už si len výrobcovia určia vlastnú cenovku a predáva sa to ako teplé rožky. Niekedy však príde na trh aj niečo, čo nemáte možnosť vidieť každý deň. Bohužiaľ sú také produkty, ako ergonomické myši a myši s unikátnym spracovaním, dost' vzácné. Keď sa náhodou niečo také vyskytne, väčšinou to je od nejakých nekvalitných výrobcov alebo práve naopak, ich cenovka je takmer astronomická. Tentokrát sa mi ale do rúk dostala špeciálna myš s ešte špeciálnejším dizajnom, s prijateľnou cenovkou a z dielne CoolerMaster, spoločnosti, ktorá tvorí vysokokvalitné zariadenia, čo stoja za to. Takže v dnešnej recenzii sa tejto MM711 pozrieme trochu na zúbok.

Balenie

Myš mi prišla v dizajnovej škatuli, na ktorej bolo spredu logo spoločnosti a obrázok produktu. Na bočných stranách som sa dočítal v rozsiahlych špecifikáciách množstvo informácií o produkte a o tom, čo dokáže. Vo vnútri škatule som našiel iba jednu používateľ'skú príručku a samotnú myš.

Spracovanie a dizajn

Spracovanie a dizajn tejto myši je na nej pravdepodobne tá najzaujímavejšia vec. Vážne. Myš, ktorá je prakticky deravá, sa len tak nevidí. Pod povrchovým ABS plastom je schované vnútro myši s RGB podsvietením.

Zariadenie sa prostredníctvom dier stáva priehľadným a vy máte možnosť nazrieť do jeho vnútra bez akéhokoľvek rozoberania, prípadne rozbíjania. Okrem toho ponúka MM711 6 programovateľných tlačidiel, čo je v dnešnej dobe úplný štandard.

Vyzdvihnúť by som mal aj jej mimoriadne nízku hmotnosť 60 gramov. To sa dá považovať za výhodu aj nevýhodu, pretože niekomu vyhovujú ťažšie, no niekomu naopak ľahšie myši. Ďalej by som chcel poukázať aj na dokonale ohybný kábel, ktorý pri dotyku a manipulácii skôr pripomína šnúrky na topánky ako kábel.

Niektorí z vás si iste povedali, že pre tento „deravý“ dizajn vo vzore včelieho plástu alebo šest'uholníku stratí produkt na odolnosti a stane sa náchylnejším na rozbitie. To ale nie je tak celkom pravda, pretože aj napriek tomuto výzoru je spevnený plast dost' odolný a tvrdý.

Používanie

Ako len popísať pocity z používania tejto unikátnej hernej periférie? Asi by som ich najskôr popísal ako celkom dobré. Tlačidlá sú kvalitné a nestláčajú sa veľmi ľahko, ani veľmi ťažko. Pri krútení kolieskom nemáte pocit, akoby bolo vybehané a teda každý pohyb s ním je dokonale presný. Skrátka a jednoducho, používanie myši je veľmi komfortné a pokiaľ vám nebude prekážať supernízka hmotnosť, nemôžem vytknúť nič.

Čo sa týka špecifikácií, začal by som rozlíšením, teda 16 000 DPI, čo je v dnešnej dobe úplne postačujúci štandard. Spínače OMRON údajne vydržia až 20 miliónov stlačení. Toto malé zariadenie s rozmermi len 116,5 × 62,4 × 38,3 mm ponúka až 6 predom nastavených profilov DPI a zopár profilov podsvietenia. Celkovo by som vybavenie produktu zhodnotil ako slušný priemer.

Záverečné hodnotenie

CoolerMaster odviezol pri zhotovovaní MM711 perfektnú prácu. Nielen z hľadiska kvality materiálov, no aj pri komforte používania a hlavne pri podarenom unikátnom dizajne. Tejto myši, ktorá sa pohybuje v cenovej hladine 66 eur, v skutočnosti nemám poriadne čo vytknúť. Áno, je pravda, že cena by mohla byť aspoň o trochu nižšia, ale nie je to nič hrozné. Pravdupovediac, takúto myš môžem len vrelo odporúčať. Taktiež oceňujem aj softvér, v ktorom si jednotlivé profily môžete upravovať.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: CoolerMaster	Cena s DPH: 66€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ komfort	- nič
+ dizajn	
+ kvalita spracovania	
HODNOTENIE:	★★★★★

Lenovo ThinkCentre M90n Nano

DO FIRMY, DO OBÝVAČKY ALEBO DOKONCA AJ NA CESTY?



Stolový počítač či notebook? Výkonný a veľký alebo malý a skladný? So svetielkami, či bez? To sú v dnešnej dobe celkom časté otázky a na každú, samozrejme, existuje správna odpoveď, len treba vedieť potreby budúceho majiteľa a úlohy, ktoré by malo dané zariadenie vykonávať. Nie každý má doma priestor na veľký desktop s dvojicou monitorov, málo ľuďom sa bude chcieť so sebou ťahať niekoľkokilový herný notebook a veľkému množstvu používateľov úplne postačí menší výkon. Zariadenie s menom Lenovo ThinkCentre M90n Nano, ktoré k nám tentokrát zavítalo, predstavuje celkom zaujímavé riešenie viacerých možných situácií a ja som sa pustil do jeho testovania.

Zariadenia značky Lenovo, najmä tie z radu Think, sú, ako už môže viesť veľá ľuď, určené primárne na prácu a v rukách profesionálov sa z nich stávajú ozajstné monštrá po stránke produktivity.

ThinkCentre M90N nie je výnimkou a za svoj zrod môže podakovať problému, nad ktorým som už v minulosti párkrát, hoci len zbežne, premýšľal. Táto maličká krabička o celkovom objeme 0,35 litrov bola pri svojom odhalení prezentovaná ako odpoveď na vrodenný problém All-In-One počítačov, ktoré spájajú počítač a monitor do jedného produktu. Tým problémom je, že spojenie počítača a monitora je síce kompaktné, no ide o dva odlišné produkty, ktoré, keď sa pokazí len jeden z nich, znefunkční celý produkt. Prečo teda neponúknuť maličký počítač, ktorý sa dá jednoducho skryť pod, za alebo rovno do monitora?

Kompaktná nenápadnosť

Dizajn zariadení z radu Think je nenápadný, no nezameniteľný. Lenovo stále uprednostňuje matný čierny povrch, na ktorom sa aj teraz ukrýva ThinkCentre logo. Po vybalení z kartónového obalu ma prekvapila naozaj

nečakaná kompaktnosť. Celý ThinkCentre M90n sa mi bez väčších problémov zmestil do vrecka nohavíc, hoci musím poznamenať, že nenosím žiadne obťažné džínsy, kde by to už mohol byť problém. Týmto sa však snažím naznačiť, že M90n sa dokáže skryť aj v tých najmenších priestoroch, ako napríklad na policičku na pracovnom stole, za monitor alebo pokojne do zásuvky.

Okrem samotného zariadenia a napájacieho adaptéra sa v balení nachádza aj bezdrôtová klávesnica a myš, čo bude pre bežných používateľov určite vítaný bonus, no nejde o žiadnu vyššiu triedu, ale bežnú kancelársku kvalitu.

Šikovný nielen v kancelárii

Na čo všetko sa však M90n hodí? Osobne som najprv nad týmto zariadením premýšľal v spojení s prácou a kanceláriami. Avšak počas

testovania som si uvedomil, že sa na jeho schopnosti pozerám zo zlého uhla. V dnešnej dobe je stále častejšie využívanie počítačov nielen v práci, či doma v pracovni, ale napríklad aj v obývačke. Okrem pracovnej stanice som si teda vyskúšal, ako M90n obstál aj pri nasadení ako mediálne centrum k televízoru, a dokonca si na ňom zahral aj pár starších, menej náročných hier. Pri používaní s televízorom mi však napadlo ďalšie potenciálne scenáριο. S takou malou krabičkou, napájacím adaptérom, bezdrôtovou myšou, menšou klávesnicou a video káblom s HDMI adaptérom by som si vedel predstaviť, ako si niekto, kto je často na pracovných cestách, dokáže spraviť z hotelovej izby s televízorom plnohodnotné pracovisko. Áno, je mi jasné, že notebooky sú tiež voľba, no nasadenie M90n v spojení s notebookom by mohlo byť ešte produktívnejšie. Možnosť, ako sa M90n používa v hoteli som však, našťastie, nemal možnosť vyskúšať.

Obstojne vybavený

Samozrejme, nakoľko ide o zariadenia naozaj malých rozmerov, netreba očakávať žiadne ohromne výkonné komponenty. Na bežnú prácu s tabuľkami a inými kancelárskymi úlohami, ale aj ľahšiu zábavu však určite postačia. M90n sa predáva v rôznych konfiguráciách s procesormi ôsmej generácie, od i3 až po i7, RAM od 4 do 16 GB a úložným priestorom začínajúcim na 128 GB, so stropom pri 1 TB. Všetky modely však ponúkajú M.2 úložisko a minimálne pri najvyššej konfigurácii, ktorú som aj mal možnosť testovať, išlo o rýchle NVMe SSD. Keď už spomínam tú najvyššiu konfiguráciu, tá ponúka špecificky procesor Intel Core i7-8665U so štyrmi jadrami a ôsmimi vláknami, 16 GB DDR4 2666 Mhz RAM a 1 TB NVMe M.2 SSD. Operačný systém je, samozrejme,



Windows 10 Pro 64Bit a jediná vec, ktorú by som tomuto zariadeniu možno vyčítal, je použitie jediného DIMM slotu, kvôli čomu nebude môcť procesor vytážiť naplno rýchlejšiu RAM a bude fungovať len v Single Channel móde.

Inak je však M90n naozaj obstojný pracovný nástroj, čo reflektuje aj svojou ponukou portov. Na prednej strane sa nachádzajú, okrem tlačidla na zapnutie, dva USB 3.1 typ A, jeden USB-C a 3.5 mm kombo jack konektor. Na zadnej sa nachádza ďalšia dvojica USB 3.1 typ A, jeden USB-C, DisplayPort, RJ45 Ethernet a, samozrejme, konektor pre adaptér napájania.

Odolný a tichý

Ešte pred testovaním som mal mierny strach, ako na tom bude M90n s teplotami. Hoci ide o model procesora s nižším energetickým odberom, dizajnovaným práve pre mobilné a kompaktné zariadenia, má predsa len 4 jadrá/8 vlákien a v optimálnych podmienkach by mal byť schopný celkom vysokých taktov. V Lenovo na

našťastie mysleli, a preto má M90n aktívne chladenie, vďaka ktorému zvládne 8665U držať celkom vysoké boost taktý aj počas dlhodobejšej záťaže, a to bez toho, aby ho bolo príliš počuť. Navyše, M90n sa môže popýšiť MIL-810G SPEC certifikáciou odolnosti, čo znamená, že bol testovaný v rôznych scenáriách ako nárazy, pády, či prašné a vlhké prostredia. Neodporúčam po ňom síce skúšať prejsť autom, no bežnejšie pády z pracovného stola, či denné prenášanie v batohu by mal zvládnuť ľavou zadnou.

Zhrnutie

Lenovo ThinkCentre M90n je zaujímavé zariadenie. Najjednoduchšie by sa dalo popísať ako miniatúrny počítač, či prenosné zariadenie bez vlastnej obrazovky. No nedá sa mu uprieť praktickosť a verím, že si nájde využitie nielen v kanceláriách, ale aj v domácnostiach. Konfigurácia, ktorú sme testovali, teda i7 procesor, 16GB RAM a 1TB SSD postačí na bežnú prácu a zábavu ešte niekoľko rokov a vďaka jeho naozaj malým rozmerom nemám pocit, že by jeho cenovka pohybovala sa pod hranicou 1000 eur bola príliš premrštená. Áno, za 1000 eur sa dá zložiť, či kúpiť aj počítač s dedikovanou grafickou kartou, no nikdy nebude taký malý a prenosný ako M90n.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 950€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitné prevedenie + obstojný hardvér + miniatúrne rozmery + bezdrôtová myš	- iba Single Channel RAM a klávesnica v balení
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Sound Blaster G3

ZLEPŠITE SI SVOJ ZVUK, AKO SA LEN DÁ!



Poznáte to, integrovaná zvuková karta v počítači nie je to, čo ste si predstavovali. A taká PlayStation 4 má síce ako-tak kvalitný zvuk, no chcelo by to trošku vylepšiť a mať možnosť po ruke si zvuk ad-hoc upravovať. Na PC sa to dá jednoducho vyriešiť s pomocou externej (alebo internej) zvukovej karty, ale čo napríklad PlayStation 4, Nintendo Switch, či dokonca mobil? Spoločnosť Sound Blaster prichádza s vynikajúcim riešením – s USB DAC prevodníkom Sound Blaster G3, ktorý navyše obsahuje aj zosilňovač Sound Blaster G3. A ten napojíte na takmer hocičo!

Balenie je minimalistické a to je dobré

Mám rád minimalistické balenia. Také, ktoré obsahujú všetko potrebné a sú šetrné k prírode. V poslednej dobe je veľkým trendom zabaliť aj ten najmenší produkt do tvrdej kartónovej škatuľky, čo mi príde ako

obrovské plytvanie. V konečnom dôsledku aj tak poputuje do koša.

No Sound Blaster G3 prichádza v presne takom balení, ako mám rád. Jednoduchá škatuľka, vnútri je vystlaná tak, aby sa produkty neponičili, s pár papiermi, ako to býva zvykom, a s manuálom s výstižným popisom „Audio Survival Guide“.

Ďalej tu okrem samotnej zvukovej nájdeme Optický Toslink kábel na prepojenie a USB-C na USB redukciu. Nič viac, nič menej.

Manuál mohol byť rozsiahlejší, no nájdeme ho aj v elektronickej forme

Po vybalení Sound Blaster G3 som sa ihneď pozrel do manuálu. Ten je spracovaný tak trochu vágne. Poznáte tie meme obrázky, kde je popis na zvýšenie zvuku označený rovnakým symbolom, ako je na zariadení? Tak tu

je to veľmi podobne. Ak máte aspoň nejaké skúsenosti so zapájaním káblov do hocičoho, tak sa vysomáríte, ale ten popis mohol byť pokojne lepší. Ak ste však všímavou bytosťou, tak si jedným očkom na škatuľke všimnete QR kód.

Vďaka jeho naskenovaniu sa dostanete na webovú stránku, ktorá produkt popisuje naozaj detailne a dokonca aj v českom jazyku!

Stránka vysvetlí naozaj všetko, čo používateľ potrebuje – či je to zapojenie a nastavenie do PC a PlayStation 4, alebo popis inštalácie mobilnej aplikácie.

Krásny a jednoduchý dizajn

Sound Blaster G3 má naozaj krásny a jednoduchý dizajn, vďaka ktorému sa vám bude hneď na prvý pohľad páčiť. Na ľavej strane produktu máme ovládanie hlasitosti mikrofónu a možnosť jeho zapnutia či vypnutia.

Zvyšovanie hlasitosti je riešené klasickým kolieskom s limitom na hornej a aj dolnej strane, vypnutie hlasitosti zas jednoduchým prepínačom.

Na pravej strane zas máme možnosť prepnutia medzi mixovaním hudby (Mixing) a zvyšovaním hlasitosti (VOL).

Ak necháme polohu na úrovni Mixing, tak točením kolieskom (ktoré, z pochopiteľných dôvodov, nemá vrchný a ani spodný limit) môžeme dávať prednosť hlasovému výstupu (napríklad v prípade, že sa rozprávame so spoluhráčmi), alebo medzi hrou.

Prednádávnom som napríklad so svojimi známymi riešil to, ako redukovat' počas hrania zvuk z hry a zvuk zo zvukového chatu tak, aby bolo všetko vyvážené. Niekedy sa jednoducho stáva, že nepočujete spoluhráčov, inokedy zas nepočujete to, čo sa deje v hre. Áno, môžeme chodiť do menu hry a meniť rôzne zvukové nastavenia, ale vďaka Sound Blaster G3 to máme všetko po ruke.

Na prednej strane zariadenia sa nachádzajú tri vstupy – jeden pre mikrofón, druhý pre optický Line In kábel a tretí pre slúchadlá. Na vrchu sa pre zmenu nachádza gombík s farebným indikátorom. Ten nám indikuje nastavenie „mixu“.

Ak ho prepneme do „bieleho režimu“, dostaneme vylepšený zvuk pre kroky v hrách. A tak nám hry budú pripadať o niečo viac realistickejšie a strašidelnejšie. Nie je nič lepšie, ako byť pred súperom o krok vpred vďaka dobrému zvukovému výstupu.



Aplikácia na dosah ruky

Creative Technology nenecháva nič na náhodu a ak milujete moderné technológie, prináša aj mobilnú aplikáciu Sound Blaster Command.

Vďaka nej môžete upravovať rôzne nastavenia a ekvalizér, a to všetko z pohodlia mobilu. Aplikácia je podľa môjho názoru veľmi šikovným doplnkom, ktorý dáva tejto externej zvukovej karte so zosilňovačom ďalší rozmer.

Určite si zaobstarajte headset

Sound Blaster som testoval s trojicou headsetov. Prvé boli klasické slúchadlá Apple EarPods. Tie fungovali v podstate veľmi podobne ako bez recenzovaného zariadenia a veľký rozdiel som nepočul. Holt, „špundy“ do uší na to ani nie

sú určené, keďže zvuky okolia ma dosť rušili. Ďalej som si na paškál zobral headset Arctic P533. Jeho ušnice obopínajú celé uši a rozdiel bol naozaj počuteľný. Na PC bolo všetko bez akýchkoľvek problémov, na PlayStation 4 som zas mal pocit, že hlasitosť by mohla byť o čosi vyššia.

No zvuk bol parádny a hranie predovšetkým online hier nabralo trochu iný rozmer. Do tretice som vyskúšal slúchadlá Roccat KHAN a spozoroval som rovnako pozitívny výsledok ako pri predchádzajúcom testovaní. Z toho vyplýva, že aby ste zo Sound Blaster G3 vydolovali maximum, oplatí sa investovať aj do kvalitného headsetu.

Záverečné hodnotenie

Ak vám nevádi cena okolo 59 eur, chceli by ste si zlepšiť zvuk vo videohrách a zároveň by ste chceli mať nad ovládaním všetkého zvuku čo najväčšiu kontrolu, Sound Blaster G3 je pre vás rozhodne vhodnou voľbou. Zvuk bude naozaj lepší a vy už nebudete musieť tráviť dlhé minúty v nastavení každej pri a doladovať zvuk.

L'ubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Creative	Cena s DPH: 60€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ lepší zvuk	- vágny manuál
+ možnosť ovládať hlasitosť a iné funkcie priamo na stole	- nováčik sa môže stratiť
	- cena môže niekoho odradiť
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Lenovo Thinkpad X390

KOMPAKTNÝ PRACANT



Notebooky značky Lenovo, teda najmä tie s menom Thinkpad, sú medzi profesionálmi zaslužené rešpektované. Či už ide o manažerov, bežných pracovníkov alebo riaditeľov spoločností, Thinkpad v ruke je stále akýmsi ukazovateľom profesionality a aj ľudia, ktorí sú verní iným značkám, či iným operačným systémom, uznávajú nenahraditeľnosť nenápadnosti, stability a kvalitných komponentov. Moderné Thinkpady totiž už nie sú iba ťažké a rozmerné kusky, pod ktorých váhou prehne aj športovejšie založených používateľov. Thinkpady v menšom a ľahšom balení sú na trhu už niekoľko rokov a tentokrát k nám do redakcie zavítal kusok s menom Thinkpad X390. Nejde síce o úplne najnovšie zariadenie, keďže sa v obchodoch objavil ešte v priebehu minulého roka, no má stále čo ponúknuť.

Nie každý používateľ potrebuje notebook s 15, či dokonca 17-palcovým monitorom a kto už cestoval s „hernými“

alebo štandardnými notebookmi by po kratšej prechádzke s ťažkou kabelou alebo batohom, určite rád vymenil svoje zariadenie za ultrabook. Na cesty sa hodia zariadenia s uhlopriečkou okolo 12 až 13 palcov, ktoré sa následne dajú v kancelárii alebo aj doma pripojiť na externé monitory. Thinkpad X390 ponúka 13.3-palcový displej v naozaj tenkom a ľahkom tele a aspoň na papieri dostatok výkonu, ktorý hráčom postačí na všetko potrebné pre prácu alebo aj zábavu.

Dizajn, na ktorý si už ľudia zvykli

Lenovo sa, aspoň pri rade Think zariadení, drží rovnakého striedneho dizajnu. Na rozdiel od herných a iných dizajnovějších založených notebookov, ktoré sa predhávajú vo vymýšľaní doplnkov a výzoru, pri snahe uchvátiť aj toho najväčšieho fanúšika sci-fi, ostávajú Thinkpady rovnako nenápadné, okázalé

a pri tom moderne vyzerajúce. Na jednu stranu dokážem pochopiť, ak niektorí používatelia dajú prednosť pekným farbám, lesklým povrchom či rôznym RGB svetielkam, no na tú druhú jednoduchý čierny dizajn, ktorý Lenovo pri väčšine Thinkpadov používa odoláva skúškam času oveľa lepšie ako iné riešenia.

A možno to odo mňa vyznie príliš fanúšikovsky, no na dokonalosti nie je nutné nič meniť, a preto aj niekoľko rokov staré Thinkpady stále vyzerajú dobre. Príste na pracovný míting s 5-ročným Thinkpadom a päť rokov starým, hoci aj výkonnejším notebookom inej značky, budú reakcie kolegov zaručene odlišné.

X390 ponúka podobne čierne telo ako zbytok Think radu s diagonálne umiestneným Thinkpad logom v pravom hornom rohu veka a v pravom spodnom rohu šasi. Zabudovanie červenej LED diódy do bodky na písmene "i" v logu je tiež už akoby očakávané.

Kompaktné telo

Telo X390 je tentokrát zo zliatiny hliníka a magnézia, vďaka čomu ponúka tú najlepšiu kombináciu nízkej váhy (1,28kg) pri naozaj veľkej odolnosti až takmer robustnosti potvrdené absolvovaním MIL-STD 810G testov. Matný čierny povrch je pri Thinkpadoch stále IN, takže aj X390 je na dotyk príjemný a pritom sa tak ľahko nezašpiní. V kombinácii so solídnymi pántami a na svoju tenkosť naozaj pevnou stavbou bez prehýbania sa X390 stále pevne drží pravidiel určených dlhým radom Think zariadení. Klávesnica je len krôčik od dokonalosti a nie je jej veľmi čo vyčítať. Noví používatelia si budú musieť zvyknúť na mierne odlišné rozloženie, kde majú napríklad klávesy FN a CTRL na ľavej strane vymenené miesta, no prechod z iných zariadení nie je nič strašné. Najmä, keď pocit pri písaní, ako je to už na mobilných zariadeniach len možné, takmer perfektný. Klávesy sú podsvietené a konečne aj tým správnym spôsobom, keď sú znaky na klávesoch priepustné pre svetlo a písanie za šera či v noci je preto oveľa príjemnejšie, ako pri starších modeloch. Skvelou správou je, že v Lenovo napriek kompaktnosti celého šasi a hrúbke len 16,9 mm, zvládlo do tohoto notebooku zakomponovať väčšinu potrebných a používaných portov. Na pravej strane sa nachádza voliteľná čítačka smart kariet, tradičné USB 3.1 Gen 1, vzadu zase kombinovaný slot na microSD a SIM karty, vďaka čomu je možné za pomoci LTE modemu udržiavať pripojenie na internet aj mimo WiFi, či ethernetu. Na ľavej strane sa nachádza zbytok konektivity, druhé USB 3.1 Gen 1, USB-C, USB-C/Thunderbolt



3, HDMI 1.4, a kombo audio jack. Mierne zamrzí, že Thunderbolt 3 je riešený len cez x2 PCIe linky, čo bude mať dopad na výkon pri prepojení s externou grafickou kartou, no v budúcich modeloch sa tento problém snáď už neobjaví.

Stabilný výkon, ktorý neohúri, no ani nesklame

Komponentovo nie je Thinkpad X390 na prvý pohľad veľmi zaujímavý kusok. Nemožno od neho čakať procesory Core i9, či dedikované RTX grafické karty. Vlastne, dedikovanou grafickou kartou nedisponuje ani jedna verzia.

No na kancelársku prácu plne postačia procesory od i3, až po i7. V našom prípade to bol Intel Core i7-8565U z radu Whiskey Lake. To znamená štyri jadrá, osem logických vlákien,

základný takt 1.8GHz s boost taktom až 4.2GHz. V spojení s 16 GB RAM a rýchlym 512 GB NVMe SSD diskom je tento variant X390 úplným žrútom bežnej kancelárskej práce a možno aj ľahších projektov ako spracovanie fotiek, či mierne renderovanie videa. 13.3-palcový displej sa môže pochváliť podporou dotykového ovládania, rozlíšením FullHD a matným Anti-Glare prevedením povrchu a na cestách postačí na všetko potrebné s už spomínanou možnosťou dokovania a používania spolu s externým monitorom, či dvoma.

V kancelárii, doma, aj na cestách

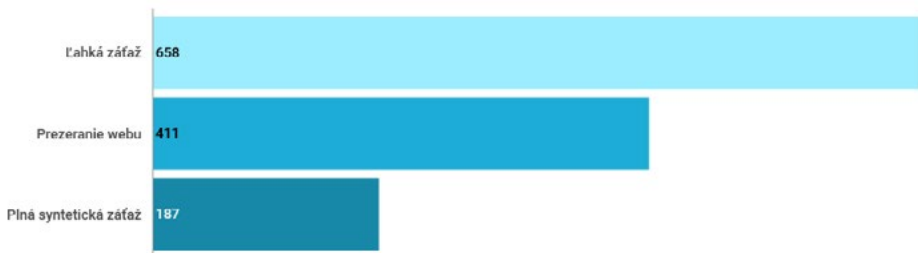
Thinkpad X390 je v mnohom podobným menšiemu modelu X280, ktorý som testoval už minulý rok. Podobne ako jeho ešte menší bráček, nedisponuje tou



Geekbench CPU test



Výdrž batérie (v minútach)



najväčšou obrazovkou, ani tým najväčším rozlíšením, no práve to sú možno aj jeho silné stránky. Zakomponovaný Thunderbolt 3 a plnohodnotný HDMI 1.4 konektor sú skvelou správou, vďaka ktorým je pripojenie externých monitorov a periférií jednoduché aj bez použitia donglov. Samozrejme, kto chce využívať pripojenie do siete za pomocou ethernet kábla sa už donglu alebo dokovacej stanici nevyhne, no to sú všetko malé kompromisy, vďaka ktorým môže byť X390 takým malým a pritom výkonným zariadením. „Nižšie“ rozlíšenie obrazoviek pri X390, ktoré predstavuje len FullHD, teda 1920x1080 pixelov je pri 13,3-palcovom displeji stále viac ako postačujúce a ktorákoľvek firma sa vás bude snažiť presvedčiť o tom, že 2K a 4K displeje sú nutnosťou chce iba zvýšiť svoj zisk. FullHD rozlíšenie tiež znamená o niečo nižšiu spotrebu energie, hoci pri

X390 nie je výdrž batérie až taká úžasná. Samozrejme, dĺžka výdrže sa bude v bežnom svete líšiť podľa použitia, no pri aktívnejšom využívaní sa mi nanešťastie nepodarilo vydržať bez nabíjania celý pracovný deň, teda osem hodín. Našťastie, vďaka podpore rýchleho nabíjania, som nikdy nemusel panikáriť.

Vylepšiteľnosť a čoho vylepšenie by som ocenil

Kompaktnosť, malá váha a tenkosť zariadenia majú, nanešťastie, veľký efekt po stránke vylepšiteľnosti. Podobne ako to už bolo pri modeli X280, aj Thinkpad X390 neponúka možnosť zvýšiť kapacitu RAM, a preto je ten variant, ktorý si kúpite, variantom, s ktorým notebook aj dožije svoj život. To je mierne smutné, nakoľko veľa variantov z tohto radu ponúka už aj Intel procesory desiatej



CrystalDiskMark SSD test (v MB/s)



generácie, no v spojení s 8 GB RAM, vďaka čomu budú podľa môjho názoru do pár rokov nepoužiteľné. Tam, kde sa staršie Thinkpady dali veľmi jednoducho opäť dostať na modernú úroveň len pridaním RAM a výmenou HDD za SSD, je v dnešnej dobe smutným štandardom, že vymeniteľné je už len úložisko. Thinkpady vždy bývali a silno dúfam, že ešte aj budú, naozaj skvelé po stránke jednoduchosti vylepšenia komponentov ako sú disky, RAM-ky, či batéria. Dostať sa do vnútra notebooku je však stále nadmieru jednoduché, stačí na to malý krížový šraubovák a skvelý je aj systém zadržania skrutiek, vďaka ktorému sa žiadna nestráti ani tým najmenej schopným používateľom. Lenovo Thinkpad X390 v konfigurácii, ktorú sme testovali je momentálne dostupná za cenu okolo 1800 eur, čo sa vzhľadom na absenciu dedikovanej grafickej karty nezdá byť najprívetivejšie. Tiež ma zarazilo, že táto konfigurácia, i7+16GB RAM+512GB SSD, je v zahraničných obchodoch dostupná za sumy okolo 1500 dolárov. No Thinkpad je Thinkpad. Mal, má a asi aj vždy bude mať určitú „vysokohorskú prirážku“ a kto si už navykol na tieto zariadenia, ju určite rád zaplatí aj v budúcnosti.

Zhrnutie

Lenovo Thinkpad X390 neohúril, neočaril ani nezniesol modré z neba. No to ani nie je cieľom tohoto notebooku. Jeho úlohou je priniesť overený a osvedčený dizajn, dostatočne výkonné komponenty zamerané na prácu a nenechať svojich majiteľov v štychu, keď by to najmenej potrebovali. Aj s cenou vysoko nad 1500 eur by som ho niekomu, kto hľadá čisto pracovný nástroj a nechce sa báť o vetché pánky, ošúpané lesklé povrchy, či dešpekt u kolegov, neváhal odporúčať.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1860€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitné prevedenie	- absencia čítačky SD kariet
+ dobré podsvietenie klávesnice	- strata možnosti vylepšiť kapacitu RAM
+ matný dotykový IPS displej	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Súťaž

1. cena
D-Link DIR-878
AC1900 MU-MIMO
Wi-Fi Router

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



Seriálový Zaklínač boduje!



Netflix momentálne plánuje 7 sérií a animovaný film s názvom The Witcher: Nightmare of the Wolf.

Prvá séria zaklínača zožala slušný úspech. Seriál počas prvých štyroch týždňov videlo 76 miliónov predplatiteľ'ov, a tak sa Zaklínač s Henrym Cavilom v hlavnej role pomaly stáva najúspešnejšou prvou sériou od Netflixu.

Okrem seriálových úspechov po vydaní prvej série výrazne vzrástol predaj kníh a taktiež hier. Posledný herný diel Zaklínač 3 mal od roku 2016 najviac aktívnych hráčov na platforme Steam, a to 101 930. Samotný Henry Cavil prezradil, že hru prešiel na každej obt'aznosti a keď sa dozvedel, že sa chystá seriál, robil všetko pre to, aby rolu zaklínača, Geralta z Rivie, dostal.

Na prvej sérii sa podiel'al aj slovenský šermiar a kaskadér Vladimír Furdík, ktorý pripravoval choreografiu bojových scén, až na výnimku Blavikenského masakru a chválil Cavilovu schopnosť rýchlo sa

naučiť kroky a pohyby. Cavilov tréning na rolu bieleho vlka nebol prechádzka ružovou záhradou. Na scénu vo vani, ktorá potešila ženské obecnstvo a hráčom pripomenula hru, musel vyzerat' obzvlášť vypracovane, a tak sa naschvál nechal 3 dni dehydratovať, aby mal tenšiu kožu a lepšie mu vynikli svaly.

Samozrejme, vodu počas týchto dní pil. Prvý deň 1,5 litra a druhý deň 0,5 litra. Druhá séria sa začína točiť už vo februári a vyjst' by mala až v roku 2021.

Producentka seriálu prezradila, že majú naplánovaných 7 sérií, no ak bude mať seriál naozaj dlhoročný úspech, majú materiál pokojne na 20 rokov. Na rolu Vesemira by sa rád prihlásil Mark Hamill, ktorý je zrejme najznámejší z úlohy Luka Skywalker v slávnych Hviezdnych Vojnách.

Na Twitteri fanúšička zdieľala názor, že by bol Mark skvelým Vesemirom, na čo odpovedal, že síce nevie, o čo sa jedná, ale pravdepodobne má pravdu.



HBO vo februári



Rocketman (09. 02. 2020) - Epický muzikál zachytáva zlomové okamihy v živote Eltona Johna a úžasnú cestu spevákovej premeny z nesmelého začínajúceho klaviristu Reginalda Dwighta na extravagantnú svetovú superstar.

Stockholm (16. 02. 2020) - Táto krimi kanadského producenta a režiséra opisuje skutočné udalosti z roku 1973, kedy bola za absurdných okolností prepadnutá Centrálna banka v Štokholme.

The Best Of Enemies (09. 02. 2020) - Snímka inšpirovaná skutočným príbehom pojednáva o vzťahu medzi bojovníčkou za občianske práva a miestnym vodcom Kukluxklanu.

Avenue 5 (od 03. 02. 2020) - Vesmírna komédia scenáristu Armanda Iannucciho sa zaoberá vesmírnou turistikou a je zasadená do budúcnosti vzdialenej štyridsať rokov.

Druhá séria Altered Carbon



Spoločnosť Netflix konečne oznámila dátum vydania druhej série sci-fi seriálu Altered Carbon založenom na románoch Richarda K. Morgana.

Všetkých 8 epizód bude online pre všetkých predplatiteľ'ov služby už 27. februára. V hlavnej roli Takeshiho Kovacs bude hviezda z Avengers, Antony Mackie, ktorý prevzal miesto po Joelovi Kinnamanovi a v roli A.I. Poa sa vráti Chris Conner. Podľa oficiálnej správy uvidíme Takeshiho Kovacs bojujúceho o prežitie v skupine elitných medziplanetárnych bojovníkov, ktorý hľadá svoju stratenú lásku Quellcrist Falconer (Renée Elise Goldsberry). Po rokoch cestovania je Kovacs povolaný späť na svoju domovskú planétu Harian's World s prísľubom, že Quell nájde. Zodpovedný za vyriešenie radu vrážd dostáva Kovacs novú misiu, ktorá ho má dostať bližšie k nájdeniu Quell.

Captain Marvel 2 vo vývoji



Štúdio Marvel konečne rozhýbalo produkciu Captain Marvel 2 s možnou premiérou v roku 2022 po najatí Megan McDonellovej na miesto scenáristky.

Po rokoch požiadaviek fanúšikov o film so ženskou hrdinkou, prinieslo v roku 2019 štúdio Marvel prvý film Captain Marvel, ktorú stvárnila Brie Larson. Film bol zasadený do deväťdesiatych rokov dvadsiateho storočia a divákov ohúril natol'ko, že zarobil vyše miliardy dolárov. Po obrovskom úspechu tejto hrdinky bolo teda isté, že sa dočkáme ďalšieho dielu. Fanúšikovia boli prekvapení, že pokračovanie nebude obsiahnuté v Marvel's Phase 4. Dej bude však zasadený do súčasnosti Marvel univerza a štúdio momentálne hľadá ženskú režisérku, ktorá by film dokázala priniesť už v roku 2022. Na jednotke totižto pracovali traja scenáristi a dvaja režiséri, ktorí však na druhom dieli pracovať nebudú.

Kobe Bryant zomrel vo veku 41 rokov



Držiteľ Oscara za snímku Dear Basketball a legenda NBA, Kobe Bryant, zomrel vo veku 41 rokov počas havárie vrtnú'níka v Calabasas, štáte California.

Bryant bol jedným z deviatich obetí tragickej nehody. Bryant bol na palube súkromnej helikoptéry s ďalšími ôsmimi pasažiermi vrátane 13-ročnej dcéry Gianny, s ktorou letel na jej zápas do Mamba Sports Academy ráno v nedeľu 26. 01. Podľa doterajších správ došlo zrejme k poškodeniu motora, ktorý začal horieť a vyústil do havárie helikoptéry. Očitý svedok tvrdil, že pred haváriou počul poškodený motor na dost' veľkú vzdialenosť. Bryant sa stal päťnásobným NBA šampiónom a 18-krát sa dostal do výberu All-Stars. Do 24. 01. bol tretím najlepším strelcom, než ho prekonal LeBron James. Bol taktiež zvolený za najužitočnejšieho hráča roku 2018.

Nenávist'

JAPONSKÝ HOROR V AMERICKOM PROSTREDÍ



Fanúšikom hororu názov *Nenávist'* už zrejme bude niečo evokovať. Prvú *Nenávist'* (Ju-on) natočil Takašiho Šimizu. V roku 2004 natočili Američania úspešný re-make, tentokrát však ide skôr o vol'né pokračovanie príbehu úplne v inom prostredí.

Z Japonska zo Ameriky

Kým Šimizu zasadil dej príbehu do Japonska, režisér Nicolas Pesce postavil hlavných hrdinov filmu na svoj kurt – do svojej domoviny. Už to mi prišlo ako nie veľ'mi šťastný krok.

Japonsko je veľ'mi zaujímavá krajina, veľ'mi obrazová so zvláštnou kultúrou, a čo sa filmu týka, aj veľ'mi nezvyčajnou aurou v hororových žánroch. Opustiť tento priestor znamená dať filmu novú atmosféru. Tá nebola zlá – kameraman

používal kompozície, ktoré upútajú oko, a dej sa odohráva v pekne pochmúrnom adamsovskom dome. Dojem ako z útulného jednoduchého japonského dreveného domčeku, kde vŕzgla každý krok, či minimalistické prostredie interiéru to však jednoducho nenahradiť.

Školácke chyby

Aj keď pomerne mladý Pesce po technickej stránke zvládol film dostať do stráviteľnej formy, celkový dojem z filmu v konečnom dôsledku až taký pozitívny nie je.

Presviedča nás o tom už aj úvodná chaotická sekvencia, z ktorej nie je zjavné, či je divák ešte v počiatočnej titulovej pasáži, alebo sa dostal už do príbehu. Formálny šok prišiel aj v závere filmu, kedy sa na plátne objavil aj

keď technicky zvládnutý, no absolútne nevkusne umiestnený a neopodstatnený klipovitý úsek. Okrem toho bol film preplnený klišé balastom ako napríklad dôraz na numerologické symboly, krvácanie či „strašidlá“ schované v tme.

Od začínajúceho tvorca by som očakával aspoň nejakú snahu o inovatívne rozprávanie. Tou mohlo byť rozbehnutie naraz až troch dejových línií.

V konečnom dôsledku je však menej niekedy viac. Film totiž sledoval naraz tri rodiny, ktoré sa priamo stretli so zosobnením „Nenávisti“, čo viedlo k tomu, že podstatnú väčšinu filmového času sa mal človek báť a kolabovať zo scén z prel'aknutia. Zhutnenie nepríjemných scén ale viedlo skôr k tomu, že divák si na to po čase už zvykol a žiadna gradácia deja sa nediala.



Aj Šimizu sa retrospektívne vracal k minulosti, ak však mám porovnať, ktoré podanie vyšlo vierohodnejšie, tak Pesce ešte má čo doháňať.

Divák sa podl'a môjho názoru ani nestihol poriadne s postavami stotožniť či pochopiť ich konanie. Jednoducho sa toho udialo až príliš veľa. Vyzeralo to, akoby bola pre Pesceho dôležitá každá postava a vedl'ajšie charaktery tak absentovali.

Obraz a zvuk

Po kameramanskej stránke nemám veľ'mi čo vytknúť – farby boli príjemne hnedé, sem-tam s odtieňmi žltej či oranžovej. Na rozbitie používal kameraman zelené svetlo alebo filter. Aj keď bol film

nasvietený podstatnú časť šerosvitom či zadný svietením (kontrasvetlom), musím uznať, že sa obrazovo dielo podarilo.

V istých momentoch som mal pocit, že sa skutočne pozerám na Rembrandta. Apropos, keď som pri obrazoch, všimol som si, že aj režisér si bral príklad z výtvarného umenia.

Dalí vo svojich mal'bách používal často mravce ako metaforu smrti. Vo filme *Nenávist'* to boli muchy, ktoré boli predzvest'ou niečoho zlého.

Aj keď film mal s pôvodným Ju-on frenčajzom toho veľ'mi málo spoločného, musím pochváliť aj prácu zvukára, ktorý zachoval pre mňa to najpodstatnejšie – a



síce charakteristický zvuk skonávajúcej Kayako, z ktorého mrazilo až v kostiach. Tá však v tomto vol'nom pokračovaní dostala na plátne čas AŽ na jeden záber.

Jej chrčivo praskajúci zvuk pripomínajúci otváranie dverí sa však vracal niekoľkokrát a som rád, že zvukár ho povýšil experimentovaním so zvukom, ktorý prelínal so smiechom či klopaním na okno a vytváral celkom zaujímavú zvukovú fúziu.

„Film je z môjho pohľadu určený skôr pre mladších alebo v hororovom žánri neskúsených divákov. Kvôli množstvu l'akavých a nepríjemných scén môže byť pre túto skupinu l'udí lákadlom. Aj keď ide o horor, ktorý je technicky zvládnutý veľ'mi dobre, v kl'účových momentoch príbeh pokrívava. Pre náročnejších divákov, ktorí obľ'ubujú gradáciu deja, by som odporučil skôr verziu z roku 2004, pre fajnšmekrov japonského filmu zase originál z roku 2002.“

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Nicolas Pesce	Rok vydania: 2020 Žáner: Horor
PLUSY A MÍNUSY:	
+ zvuková atmosféra	- množstvo
+ kamera / svietenie	- hororového klišé
	- málo inovatívne
	- dramaturgia a scenár
HODNOTENIE:	
★☆☆☆☆	

Dolittle

S L'UĎMI SI AŽ TAK NEROZUMIE



Doktor Dolittle je svojrázny a všestranný zdravotník, výskumník a cestovateľ, ktorý rozumie reči zvierat a v konečnom dôsledku ich ako pacientov preferuje pred l'ud'mi. Tentokrát sa však musí vybrať na d'alekú cestu v nádeji, že nájde liek pre zomierajúcu kráľ'ovnú Britského impéria a tým zachráni vlastnú strechu nad hlavou.

Režisérovi Stephenovi Gaghanovi ako predloha poslúžili detské knihy od Hughha Loftinga, ktorý prvé dobrodružstvo svojrázneho doktora stvoril v roku 1920.

Film skvele pracuje s témou kulís Britského impéria v časoch veľkých objavov a posunov vo vede, medicíne či technike. Celkový tón obrazu je však veselý a farebný, čo je pre túto tému nečakane osviežujúce. Podporuje tým predstavu hravého detského vizuálu. Do deja nás uvádza dokonca krásne farebná kreslená

sekvencia v skratke objasňujúca udalosti, do stredu ktorých sa nás film chystá vhoďiť. Zároveň si už presne pri tomto úvode začnete hovoriť, že tu niečo nesedí.

Je to malebné, čarovné a dokonca sa tejto mini rozprávke darí okamžite vytvoriť puto medzi divákom a jednotlivými postavami, ktoré predstavuje... a zároveň hovorí o tom, ako zomrela Dolittlova manželka. A to nie inotajom, ale utopením na rozbúrenom mori.

Stihla ešte manželovi poslať obrúčku po spriatelennom papagájovi a hladina sa zatvorila. Bum! Jasná trauma pre hlavného hrdinu od prvých minút.

A-ha! Mysleli ste si, že to bude vypatlaná zábava pre decká s vtipmi o prdení? Síce, nakoniec sa nesympatickému kliše s prdmi nevyhneme ani v tomto filme.

No dajme tomu, že je tentoraz dôvodne zakomponované. A navyše treba mať aj nejaké páky, aby sa dalo verejne tvrdiť, že je to film pre deti, keď už ste hlavnému hrdinovi zabili manželku hneď na úvod.

Každopádne, naspäť k meritu veci. Dolittle nie je film iba pre deti. Mal by to byť film iba pre deti? Tvorcom sa podarilo do snímky preniesť veľa dospelých tém (strata manželky či dcéry, kráľ'ovské impérium, intrigy a pokus o vraždu, platenie účtov, nájomné zmluvy a podobne), ktoré budú „veľkáči“ isto vnímať pomerne citlivo.

Miestami akoby sa dielo nevedelo rozhodnúť, či chce byť pre deti alebo pre dospelých. Je ťažké ubrániť sa pocitu, že ak by bola snímka zameraná na dospelých, mohla zo seba vyt'aziť niečo skutočne výnimočné. Takto skôr miestami pôsobí schizofrenicky, keď doktorove emotívne



spomienky pretrhne nejaká otravná detská postava bez osobnosti či dobrej repliky. Aj z replík a protagonistov sa zdá, akoby išlo o dva rôzne filmy. Doktor Dolittle (Robert Downey Jr.) je famózne excentrický, čudák a cynik, stigmatizovaný stratou milovanej ženy a nemá l'udí vôbec rád, no aj napriek tomu si zachováva uveriteľ'nosť a sympatický vtip a l'udskosť. Jeho samozvaný detský asistent, chlapec Stubbins (Harry Collett) so svojou prvou láskou Lady Rose (Carmel Laniado) nič z toho nemajú. Ani vtip, ani iskru a vlastne ani charakter. Ona je dvorná dáma kráľ'ovnej, otravná a nesympatická, on je z rodiny lovca, kričí ako žena a pri držaní pušky prekonáva nutkania stať sa vegetariánom. Musím ale upozorniť, že aj takýto popis zaľúbencom dal viac charakteru, než akým ohúria na plátne. Vyzerá to tak, akoby si aj samotní tvorcovia priali na tieto charaktery zabudnúť. Nenarazíte na ne ani na plagátoch. Na druhú stranu vo filme (skutočne) hrá aj Antonio Banderas a jeho prevedenie panovníka ostrovného



kráľ'ovstva zlodejov, milovníka mačičiek a správneho tatka je jednoducho božské.

Ďalšou zvláštnosťou do série „niečo tu neseď, ale vadí to vlastne?“ sú práve zvierací spoločníci. Špeciálne efekty pri nich síce často pôsobia akosi kostrbato a neuveriteľ'ne, no dá sa na to zvyknúť a čo-to odpustíte, pretože sú to skutočne dobré postavy. Gorila potrebujúca psychoterapiu na prekonanie vlastného strachu, veverička s posttraumatickým syndrómom, papagáj s materinskými inštinktmí, pošahaná kačica s nutkaním podsúvať pór, cynický pštros, psí asistent, večne zimomravý polárny medveď či duo žirafy a líšky, ktorá je z nejakého dôvodu francúzka revolucionárka, hľadaný zločinec a pravdepodobne lesbička (zaľúbená do spomenutej žirafy). Zvieratá tu majú prepracované a väčšinou sympatické charaktery. Nie sú síce príliš zvieracie, ale ono to aj napriek tomu nejako záhadne funguje. A to dokonca so slovenským dabingom, prekvapivo vydatým, hoci Gorila používajúca Rytmusove hlásky je možno na pováženie. Pri všetkej tej farebnosti a téme, od ktorej

sa očakávalo, že bude smerovať na deti, sa k nám do kín snímka pravdepodobne v origináli nedostane. Takže dajte zbohom hlasu Roberta Downeyho Jr., Tomovi Hollandovi (najnovší Spiderman, vo filme hlas psieho asistenta) či napríklad Johnovi Cena, ktorý nahovoril uzimeného polárneho medveďa. Dolittle je farebný, pútavý a zvláštny pocitovo rozdvojený film. Občas plný ostrovtipu a nesmierne rozumných dialógov (najmä za prítomnosti doktora či jeho zvieracích spoločníkov), inokedy vyvolávajúci dáviaci reflex pri otravných detských charakteroch, ktoré sú citel'ne len tak do počtu a nevyužité. Jednoznačne však ide o príjemnú snímku, s ktorou sa oplatí stráviť čas.

„Dolittle je pestrá spleť vydarených aj menej vydarených momentov, ktoré akoby mali na starosť dva rôzne štáby. Zhodli sa na farebnosti a zvyšok si každý spracoval po svojom. Sympatické charaktery však prevažujú nad protivnými a pekné myšlienky sú stále silnejšie než tie nelogické. Vizuál a dospelácke herecké výkony sú veľ'mi kvalitné a hoci ich CGI a detské charaktery miestami t'ahajú ku dnu, stále ide o vydarenú a pútavú zábavu.“

Šimona Velická

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Stephen Gaghan	Rok vydania: 2020 Žáner: Dobrodružný / Fantastický
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Téma vizuálu + Humor	- zlé CGI zvierat - otravné detské postavy
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Bad Boys 3

NÁVRAT VE VELKÉM STYLU



Filmové návraty po několika letech jsou už docela dlouho v kurzu, málokdy se ovšem z takovýchto pokusů zrodí něco víc než jen snaha ždímat peníze ze zavedené značky. Dlouhé roky odkládané pokračování série Mizerové vystřídal hned několik režisérů a chvíli to vypadalo jako další zbytečná snaha vzkřísit značku, která v dnešním filmovém průmyslu už vlastně nemá moc místo. Ale tyhle obavy byly mylné. To, co právě startuje v kinech, je filmové překvapení, v jaké doufal jen málokdo. Mizerové navždy jsou totiž novinka, která si rozhodně zaslouží vaši pozornost.

Mizerové se naposledy pod vedením Michaela Baye předvedli v roce 2003 a potvrdili tak akční renomé, které si tento tvůrce koncem devadesátek vybudoval. Ten se ovšem pak přesunul ke sci-fi Ostrov, aby poté na dlouhé roky skončil u série Transformers. Titulní dva detektivové

miamské policie ovšem od té doby leželi ladem, byť se neustále mluvilo o pokračování. To se konečně po několika odkladech a výměnách režiséra dostalo do kin. A rozhodně se vyplatilo počkat si, neboť tohle je komediálně akční pecka, jaká v kinech už pěkně dlouho nebyla.

Zatraceně vydařená další kapitola

Jistě, má tu docela velkou roli, jak k sérii Mizerové přistupujete. V dnešní době se totiž tyhle značně nekorektní buddy cop komedie úplně nenosí a někomu by ona nadsázka a přímočarost téhle série v roce 2020 mohla připadat už trochu mimo. Nicméně Mizerové navždy se ochotně hlásí k odkazu předešlých dílů a i přes znatelný zub času u hlavních hrdinů a posun nejenom ve filmovém průmyslu, ale i společnosti, do které

film distribuce vypouští, se jedná o plnokrevné pokračování téhle série, které nenechává předešlým dílům nic dlužno. Ba co více, v mnohém je překonává a dala by se tak docela jednoduše zavést diskuze na téma, jestli třetí díl Mizerů vlastně není tím nejlepším.

Pod novým vedením si totiž tahle kapitola příběhu detektivů Mikea Lowreyho (Will Smith) a Marcuse Burnetta (Martin Lawrence) vypůjčuje inspiraci v moderních akčních blockbusterech (primárně pak série Rychle a ztěsile), nikdy ovšem tak, aby to bylo v rámci série nějaké vybočení z lehce nadsazené akce do obludných rozměrů. Prostě jen velmi vydařený nášup toho, na čem byla tahle série založená a nasnímáno tak, aby ústřední dvojice a jejich spojenci vypadali co nejvíce cool. Oněch pár sebestředných prvků Michaela Baye tam

sice je jakýmsi způsobem zreplikováno, ale spíše jen jako snaha o udržení nějakého vizuálního stylu značky než jako prostředek k tomu si něco dokazovat.

Třetí díl ale jinak svědomitě stojí na vlastních nohách a nebýt možná trochu zbytečně digitálního (a upřímně mírně odfláknutého) finále, dá s přehledem tahle epizoda na zadek i předešlým dílům. Otázkou jen je, jakou roli na výsledném produktu měl producent Jerry Bruckheimer, který si produkci očividně držel dost pod kontrolou.

Hromada akce a humoru s trochu temnou pachutí

O akci ovšem tak jako tak nemusíte mít vůbec nouzi. I přes lehce nad dvě hodiny je snímek Mizerové navždy napěchovaný akčními sekvencemi, které si zvládají udržet přehlednost a tak pěkně odsypají.

Zároveň film v docela vydatné kadenci pěchuje do diváků humor horem i spodem, takže se nejednou stalo, že publikum vybuchlo smíchy.

Chemie dvou hlavních představitelů stále funguje, stejně jako i nyní zvládají oba představitelé zahrát to svoje, a to i přes pokročilejší věk. Will Smith je totiž i po letech frajer, co by na svém charisma mohl štípat dříví a Martin Lawrence je pořád takový trochu ňouma, nicméně jejich vzájemné doplňování se a popichování funguje stejně dobře, jako by těch 17 let od minulého dílu bylo jen pár měsíců.

Ba co více, trojka zvládá navíc přidat celému příběhu i docela temné podtóny a vyvolat překvapivě silnou



emocionální reakci z diváků znalých série. Už se mi upřímně dlouho nestalo, že bych do příběhu nějakého filmu (byť zde samotný příběh hraje jako vždy až tak trochu druhotnou roli) byl takhle investován a dokázal se vcítit do naštvání hlavních hrdinů.

Je možná jen trochu škoda, že závěrečná konfrontace vyznívá trochu hůře a celé finále je poněkud antiklimatické. I tak je to ovšem jen malá vada na kráse jinak perfektně zvládnuté žánrové práce, která tu už zatraceně dlouho nebyla.

Prvotřídní pokračování

Mizerové navždy jsou vlastně tak trochu filmový úkaz. Ať pátrám v paměti, jak chci, dlouho se nestalo, že by se do kin dostal zároveň třetí díl a ještě pokračování po



více jak deseti či patnácti letech, které by dovedlo takhle svědomitě navázat tam, kde předešlý díl skončil. Třetí díl Mizerů navíc zvládá bavit a oslovit nápaditou akcí natolik, že je možná i vlastně nejlepším dílem celé série.

Tohle se zkrátka nadmíru povedlo a fanoušci mohou jásat blahem. Takovéhle návraty akčních komedií prosím častěji.

Snímek Mizerové navždy najdete v nabídce českých kin díky společnosti Falcon od 16. ledna. Ve slovenských kinech se film pod názvem Bad Boys navždy objeví o týden později, 23. ledna, díky společnosti Saturn. Film je nevhodný mládeži do 12 let.

„Třetí díl Mizerů je hodně povedenou komediálně akční žánrovkou, která nejenom že původním filmům nedělá ostudu, ona je v mnohém překonává. Dvouhodinová jízda jak ze staré školy, která se dnes už moc netočí. Hromada humoru, akce a také trochu té temnoty v rámci příběhu dává dohromady koktejl, který si chcete rozhodně dát v kině.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Adil El Arbi	Rok vydania: 2020 Žáner: Akční / Komédie / Krimi
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Humor + Akce + Will Smith a Martin Lawrence opět ve formě	- Záporácké duo - Trochu slabší finále
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Králíček Jojo

JE ADOLF KAMOŠ?



Johannes alebo Jojo (Roman Griffin Davis) je desaťročný nacistu s túžbou slúžiť ríši a jedného dňa sa stať členom Hitlerovej osobnej stráže. Predtým, než sa však bude môcť priblížiť ku svojmu cieľu, ho čakajú skúšky dospelosti v organizácii Hitlerjugend. Cesta vzorného nacistu je trnistá a tak neostáva nič iné, len pilne trénovať nadšené heilovanie, hody granátom či používanie noža po boku s imaginárnym kamarátom Hitlerom. Židia sú nebezpečné šupinaté tvory, ktoré predsa hypnotizujú ľudí a keď práve nehibernujú zavesení dole hlavou vo svojej jaskyni, môžu vyzerať ako hocikto z nás! A to bude isto vysvetlenie, prečo u seba doma nachádza židovské dievča (Thomasin McKenzie), ktoré tvrdí, že ho tu ukrýva Jojova mama (Scarlett Johansson). Židia mamke vymyli mozog! Jeho úlohou je teraz zistiť o týchto stvoreniach všetko, čo bude môcť a odhaliť

tak slabiny, ktoré by bolo možné použiť proti nim. Čo však robiť, ak sa ukáže, že nebezpečné monštrá nie sú skutočné a žijú iba kdesi v zákutiach ľudskej predstavivosti hľadajúcej nepriateľa?

Ide síce o tému z prostredia druhej svetovej vojny, no dej sa zameriava na svet očami mladého sfanatizovaného Joja. Síce túži byť nacistu, ale stále je to len chlapec, ktorý chce byť súčasťou klubu tých detí, čo sú strašne cool a robia heroické veci, nech to znamená vlastne čokoľvek. To je aj trik skrývajúci sa za funkčnosťou všadeprítomného ľahkého humoru – je to svet očami dieťaťa, ktoré nie je zlé. Definíciu zla ešte len odhalí a prijíma to, čo od dospelých počuje ako jasnú a jedinou morálnu pravdu. Navyše, má svojho šibnutého imaginárneho kamoša – Hitlera. Heilovanie je zábava, rovnako ako behanie po lese s inými

deckami popri tom, ako sa hráte na vojnu. A zomrieť za Führera je predsa česť!

Zaujímavosťou je, že mnoho scén, hoci vyznievajúci humorne a absolútne prehnane, vlastne až tak prehnaných nie je. Deti nadšene páliace knihy, ľudia presvedčení, že židia sú zdrojom najpodivnejších nešťastí v ich živote, náznaky absurdných experimentov či detské vojenské tábory a fanatizmus. Všetko sú praktiky, ktoré sa s Treťou ríšou skutočne spájajú. Dnes nám môže mnohé zniet úplne neuveriteľné a je ťažké pochopiť, ako niečomu z toho mohol ktosi veriť, ale presne tak to bolo a film pripomína, že aj najdivnejšie a najmenej pravdepodobné veci sa raz môžu stať skutočnosťou práve cez presvedčenie každého z nás. Kráľíček Jojo sa však väčšinu času neberie extra vážne a prináša tieto pripomienky v



podstate priateľným a strávil'ným spôsobom cez humor a nadhľad.

Postavy sú sympatické a predstavujú rôzne aspekty humoru, ktorý je aj naozaj vtipný. Nikto tu nie je obyčajný a ľahko škatulkovateľný archetyp postavy. Každý má nejaké zaujímavé a nečakané eso v rukáve svojej osobnosti. Možno okrem Joja, desaťročného chlapca, čo skutočne zažíva svet očami typického dieťaťa. To sa však stráca pod absurdnosťou obrazov jeho fanatizmu a oddanosti Führerovi.

Predsa len, to je trocha netradičná detská aspirácia. Jojo je uveriteľným výsledkom nacistickej propagandy danej doby, no aj napriek tomu je to celkom milé decko. Jeho skutočný kamoš Yorki je múdra hlava. Nečakane sa v ňom skrýva premýšľavý filozof, ktorý nepôsobí na svoj vek, ale zabáva je to riadna. Židovské dievča Elsa síce na úvod sympatiou nežiari, no to sa postupne zmení. Jojova maminka nie je len nejaká žienka domáca, ktorej

existenciu definuje syn. Samozrejme, ak sa jej chlapcovi niečo stane, nakope vás na citlivé miesta, to si píšete, ale mimo toho má aj osobnosť. Je to žena, ktorá miluje, túži, tancuje, verí v lepší svet a hlavne žije a odmieta prepadnúť zlu. Najviac vám kútky do úsmevu pravdepodobne pozdvihne Sam Rockwell v roli macho Kapitána K spolu so svojím pobočníkom Finkelom (Alfie Allen). Je to komediálny párik na pohľadanie a nie že sa pokúsite kopírovať ich dokonalé koncepty uniforiem. Dokážu vám, že Hugo Boss bol iba začiatok prelomu vojenskej módy! Ružové strapce sú do boja cool, heroicky epické, akozé, nie?

Film pracuje aj s referenciami z iných populárnych diel, ktoré pozorným divákovi kde-tu doprajú bonusový úškrn, a rovnako využíva jazykové skomoleniny na vytváranie situačných gagov, ak film pozeráte v originálnom znení. Zaujímavosťou je, že kulisy dobového mestečka zabezpečili exteriérové lokácie v Česku a to v mestečkách Ústěh,



Žatec, Lenešice či Dolní Beřkovice – mať susedstvo obvešané vlajkami so svastikami a plagátmi Hitlera mohlo byť tak trochu zábavné mešuge samo o sebe. Snáď filmári žiadnemu pamätníkovu nenavodili pri tejto príležitosti infarkt.

Kráľíček Jojo je parádnu satirou na nacistickú ríšu, jej stereotypy, presvedčenia a závery, ktoré sa s nimi diali ruka v ruke. Obdobie druhej svetovej vojny, samozrejme, nie je žiadna ľahká téma, no filmu sa darí s ňou pracovať veľmi vtipne popri tom, ako vyvoláva zamyslenie a zachováva si aj hlbšie myšlienky.

„Keď ste desaťročný chlapec a neustále vám do života, doslova, keca Hitler, máte to so svojim dospievaním a morálnym kompasom trochu zložené. Kráľíček Jojo vás prevedie fanatizmom Tretej ríše v nadľahcenej, strávil'nej forme, no zachová si vysokú výpovednú hodnotu aj dôležité myšlienky, ktoré presahujú úroveň čistého pobavenia. Isto sa budete smiať a isto nebudete sklamaní.“

Šimona Velická

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Taika Waititi	Rok vydania: 2019 Žáner: Dráma / Satira
PLUSY A MÍNUSY:	
+ šibnuté, no funkčné vtipy + dialógy + postavy	- nič
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Jeho temné esencie

ZBOHOM, ZLATÝ KOMPAS. TEMNÉ HMOTY PO DRUHÝKRÁT



Nedá sa poprieť, že čo sa (minimálne) seriálovej tvorby týka, momentálne žijeme v dobe streamovacích služieb. Minuloročné televízne ceny Emmy aj tohtoročná TV sekcia Zlatých glóbusov sa niesli v duchu jasnej dominancie Netflixu a HBO v závese s Hulu či Amazonom. A nech si kritici nového statusu quo na televíznom poli hovoria čokoľvek, streamovacie služby rozhodne produkujú veľa z toho najlepšieho, čo teraz môžeme zo seriálovej tvorby vidieť. Napríklad v žánre fantasy. Zatiaľ čo netflixovskí fanúšikovia netrpezlivo očakávali skorý vianočný darček v podobe The Witcher, tí s HBO GO sa svojej fantasy adaptácie dočkali o čosi skôr. His Dark Materials, natočený podľa knižnej trilógie od Philipa Pullmana, je v povedomí divákov skôr spájaný s katastrofickou adaptáciou prvej knihy z roku 2007 pod názvom Zlatý kompas. Na HBO britská

knížna klasika dostala druhú šancu. Poteší nový seriál fanúšikov fantasy? Pullmanove Temné hmoty navonok vyzerajú ako kniha pre staršie deti či skorých tínedžerov - hlavná hrdinka má 12 rokov a séria obsahuje motívy ako hovoriace obrnené medvede či lietajúce bosorky. Čím sa však čitateľ do kníh začíta hlbšie, tým závažnejšie a temnejšie témy objaví - autokratickú nadvládu cirkevnej organizácie, kritiku náboženstva a teologické a filozofické debaty o konceptoch, ako je ľudská duša. Je fér spomenúť, že mnoho z týchto tém sa v plnom rozsahu objaví až v druhej a tretej časti. V čom však zlyhala filmová adaptácia prvého dielu - okrem pochybného kastingu Daniela Craiga - bolo odsunutie všetkého vážneho na druhú kol'aj. Z filmu sa tak stal len žiarivý komerčný nástroj s nepodareným koncom. Síce mal skvelé efekty, ale nebol schopný naviazať na seba ďalšie diely.

Fanúšikovský prístup ku scenáru Seriál oproti osekanej filmovej adaptácii plne využíva štvornásobnú stopáž a dej prvej knihy pretaví do ôsmich epizód pomerne verne a do detailu. Dostatok času tak ostal aj na starostlivú expozíciu v prvých dvoch epizódach, ktoré napriek statickejšej podobe nenudili a postavili dobrý základ pre všetky vzťahy medzi hlavnými postavami. S prípadnou druhou a tret'ou sériou by tak nemal byť vôbec žiadny problém - práve naopak, tvorcovia sa rozhodli pre nečakaný krok a do prvej série vpleťli aj zápletku z druhej knihy. Na jednej strane to bolo rozhodnutie dobré - diváci si zvyknú na nové postavy z druhej knihy postupne, a začiatok potenciálnej druhej sezóny už nebude také výrazné odklonenie od známeho príbehu. Na strane druhej sa však scenáristi nepochopiteľne



pripravili o niekol'ko výrazných prekvapení a stavebných prvkov druhej série. Navyše tak podcenili svojich divákov, keďže im mnoho zvrátov naservírovali priamo pred nos namiesto toho, aby si sami dali súvislosti dokopy a mali tak väčší zážitok z pozerania. Okrem detailného, priam až fanúšikovského prenesenia látky na obrazovku a výrazného "spoilerovania" ďalších dvoch kníh seriál priniesol uspokojujúcejší ponor do filozofickej a teologickej tematiky príbehu. Aj napriek nízkemu veku hlavnej hrdinky, cez ktorej optiku na tieto témy nazeráme, sme sa dočkali zaujímavých polemík na počiatky náboženstva či rolu cirkvi v živote ľudí. Aj keď sa teda jedná o výrazný posun oproti plytkej filmovej adaptácii, stále ostáva jedna oblasť, v ktorej sa ani seriál nepriblížil knihám. Adaptácie kvôli absencii Lyriných myšlienok nedokážu dostatočne dobre zobrazit' silné emočné puto medzi ľuďmi a ich démonmi, a Lyrin Pantalaimon je tak zas najmä rozkošným zvieracím kamarátom. Dôraz je kladený najmä na fyzické prepojenie a fakt, že démoni a ľudia vlastne zdieľajú dušu, nanešťastie znova ostáva niekde na polceste. **Ženské postavy t'ahajú seriál vpred** To, kde tvorcovia naopak najviac vystihli charakter kníh, je herecké obsadenie. Dafne Keen pokračuje v sérii zaujímavých postáv a zachytáva Lyru do bodky - detinskú aj predčasne dospelú zároveň, a nie vždy príjemnú. Vyvažuje ju Ruth Wilson ako rovnako ambivalentná Mrs. Coulter. Napriek tomu, že autor za perfektný kasting považoval už filmovú Nicole Kidman, Wilson do úlohy prináša seba vlastný nebezpečný, skoro až toxický šarm. Jej ponor do postavy spolu s úpravami v scenári odkrývajú komplikovanú psychiku Mrs. Coulter viac, ako to robí kniha - veľmi zaujímavý je jej vzťah s jej démonom, ktorému niekol'kokrát

fyzicky ublíži, čo sa pri silnom prepojení démona a človeka dá chápať ako efektívna forma sebaapotrešania. Trochu to však narúša Lyrin ark, keďže knihy sú vo veľkej miere rozprávané z jej pohľadu. To je niečo, čo si musia tvorcovia ustrážiť v ďalších sériách, aby cenou za skvelú Mrs. Countler nebola plytká postava Lyr. Obsadením Wilson a Keen sa však do seriálu plne pretavila sila Pullmanových ženských hrdiniek, pretože - minimálne v prvej knihe trilógie - postavy mužské sú z veľkej časti len štatisti. Obsadenie Jamesa McAvoya a najmä Lin-Manuela Mirandu, ktorý ako Lee Scoresby prináša do temného sveta His Dark Materials potrebnú iskru, tak rozhodne poteší, no t'ahúňmi seriálu sú hlavná protagonistka a antagonistka. Čo sa vizuálnej stránky týka, prvou skúškou kvality seriál prešiel už pri úvodných titulkoch, ktoré sú krásne a vystihujú témy seriálu. Svetu, ktorý v seriáli postavili, nie je čo vytknúť - od krásne retro a zároveň istým spôsobom futuristického Anglicka až po depresívne prostredie Bolvangaru a Sever večne ožiarený Aurorou, výprava funguje. Ladenie scén do tmavých farieb podporuje trochu temnejšie smerovanie seriálu, než mal film. Do problémov sa však seriál dostáva so zobrazením obrnených ľadových medved'ov - aj keď vizuálne medvede zo Svalbardu vyzerajú dostatočne majestátne, dabing loreka Byrnisona neznie vôbec realisticky a vytíra z predstavy, že má divák pred sebou na obrazovke skutočného rozprávejúceho medveda. Problém s dabingom bol však, zdá sa, ojedinelý, keďže rozprávejúci démoni pôsobia vierohodne. **Jasný posun vpred?** Celkovo tak osemdielna prvá séria His Dark Materials nebola ďalším sklamaním pre fanúšikov knižnej predlohy - nebola však ani úplne presvedčivým



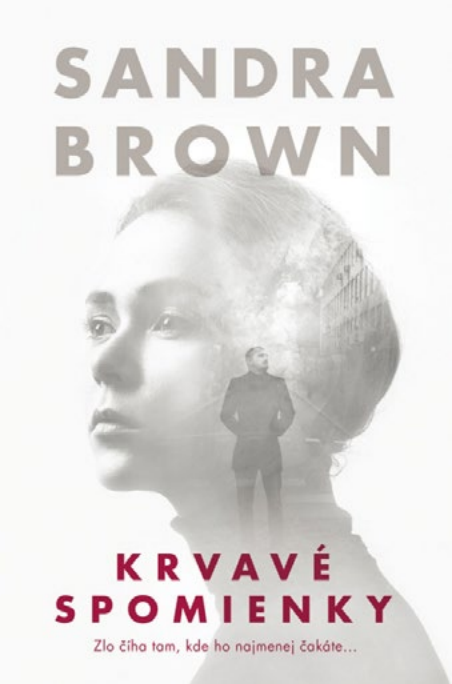
vít'azstvom. Vďaka dostatočne dlhej stopáži seriál dokázal zachytiť väčšinu detailov bohatého sveta predlohy bez toho, aby ju otrocky nasledoval. V Lyrinom svete sa tak nestratia ani tí, ktorí ho nepoznajú z kníh. Mnoho zmien navyše seriálovému príbehu prospelo - najmä rozšírený priestor pre Mrs. Coulter v podaní dokonalej Ruth Wilson, ktorý z nej spravil ešte plnšiu postavu a skutočne zaujímavú antagonistku. Aj napriek nesporným kvalitám však prvá séria trochu sklamala očakávania zo zachytenia filozofických tém a spustila z nárokov na divácku pozornosť. Oproti filmovej verzii z 2007 však ide o výrazné zlepšenie a do potenciálnej druhej a tretej série vkladám veľké nádeje. **„Nový fantasy seriál His Dark Materials ulahodí verným zachytením knižnej predlohy už existujúcim fanúšikom a vďaka starostlivej, no stále zaujímavej expozícii nebude mať problém so získaním nových. Presvedčivé herecké obsadenie a krásny vizuál takmer bez výnimky poteší, miernym sklamaním je nedostatočné zachytenie vážnejších filozofických a teologických polemík z knižnej predlohy.“**

Michaela Medvedová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Tom Hooper	Rok vydania: 2019 Žáner: Dobrodružný / Fantasy
PLUSY A MÍNUSY:	
+ vernosť predlohe + herecké obsadenie + vizuál + dobré našliapnutie na ďalšie série	- nedostatočná hĺbka oproti knihe - znížené nároky na divákov
HODNOTENIE:	★★★★☆

Krvavé spomienky a Zrada

DETEKTÍVKY SPOJENÉ S ROMANTIKOU



Sandru Brownovú som spoznala vd'aka jej romantickým príbehom a jej štýl písania sa mi veľmi páči. Preto, keď sa naskytla možnosť prečítať si opäť niečo od tejto autorky, neváhala som ani sekundu. Najnovšie príbehy, ktoré píše majú detektívny charakter, ale hlavne aj tam, kde ide postavám o život, dokáže zapojiť aj romantickú stránku. Krvavé spomienky a Zrada sú jej najnovšie knihy preložené do slovenského jazyka.

Krvavé spomienky
Ambiciózna reportérka Kerra Baileyová je presvedčená, že dokáže získať interview s majorom Trapperom, ktorý je hrdinom spred mnohých rokov. Prostredníctvom jeho syna sa snaží dostať k majorovi a keď sa jej to podarí, netuší, že svojím konaním spustí na seba a svoje okolie lavínu nebezpečenstva, pred ktorým ju dokáže ochrániť len John – syn majora Trappera. Spolu začínú odhaľovať sprisahanie, ktoré siaha až dvadsať rokov dozadu, do času, keď oboch hlavných hrdinov ovplyvnila tragédia národných rozmerov.

Zrada
Brat Jordie Bennetovej ujde spod ochrany

svedkov, pretože ani pod ochranou štátu sa necíti v bezpečí. Jordie márne dúfa, že sa s ním stretne v jednom bohom zabudnutom bare. Namiesto brata tu však stretne drsného Shawa Kinnarda, ktorý má za úlohu len jedno – zabiť Jordie Bennetovú. Všetko sa nakoniec zomelie inak, ako si hrdinovia predstavovali a Jordie sa so Shawom tak trochu začnú zbližovať. Ako to nakoniec dopadne, keď ona má byť jeho obeťou?

Obidve knihy spadajú pod kategóriu detektívok a krimi románov. Krvavé spomienky aj Zrada sú písané tým istým jednoduchým štýlom, preto som sa rozhodla hodnotiť ich spolu.

Sandra Brownová patrí medzi moje obľúbené spisovateľ'ky (poznáme sa už prostredníctvom kníh 16 rokov :)) a jej knihy, či už ľúbostné alebo detektívne sa mi veľmi páčia pre svoju dynamickosť a napínavosť. Keď už sa začítate do jej kníh, nedokážete sa od nich odtrhnúť. Pútavým štýlom sa odvíjajú všetky jej príbehy a tak ich dokážete prečítať behom pár hodín. Dialógy prebiehajú hladko a bez náznakov fádnosti. Spolu s hlavnými postavami sa snažíte odhaliť motívy konania, ktoré ich dostávajú do nebezpečných situácií. Tieto detektívne romány sú písané hlavne pre nežnejšie pohlavie vzhľadom na erotické podtóny, ktoré sa odohrávajú medzi hlavnými hrdinami oboch kníh.

Charakterovo sú postavy rozdielne, čo je len a len dobre, že nie sú vykresľované uniformne, a preto nestratíte o ne a ani o čítanie záujem.

Knihy majú napínavý dej a v oboch ide hlavným hrdinom o život.

Napriek tomu mi viac v pamäti utkvela Zrada ako Krvavé spomienky. Niežebý nebol dej Krvavých spomienok dobrý, záľudný a plný zvratov, ale keď sa dočítate až k záveru knihy a zistíte, ktoré postavy boli tie zlé a ktoré zase nie, tak vás to môže trochu sklamať ako mňa. Myslela som si, že keď v Krvavých spomienkach ide o také veľké

sprisahanie, že aj veľký hráč v pozadí je niečím prekvapivý. Áno je, ale nie v tom zmysle, v ktorom by ste očakávali. Kerra a John sa vzájomne priťahujú, ale je to len také ot'ukávanie sa. Preto nečakajte, že si vyznajú nehynúcu lásku a budú žiť šťastne až do smrti (veď to nie je ani hlavná pointa knihy).

Zrada svojím záverom naopak čitateľa dost' prekvapí, a preto asi vo mne aj zanechala lepší dojem z čítania. Páči sa mi, že hlavný hrdina je na zlej strane zákona a schopný všetkého, až na jednu maličkosť – nedokáže zabiť Jordie.

Nedostatkom oboch kníh sú ako inak gramatické chyby, ale nenarušujú zážitok z čítania až do takej miery, že by vás to otravovalo.

Knihy odporúčam všetkým čitateľom, ale skôr asi čitateľkám, ktoré majú radi detektívne, zamotané príbehy, kde okrem hrozby blížiacej sa smrti ostáva aj čas na nejakú tú erotiku. Takže ak máte chuť odhaliť veľké sprisahanie a bojovať o život spolu s Kerrou a Johnom, Krvavé spomienky vám vyplnia voľný čas tým správnym spôsobom. Rovnako verím, že dáte šancu aj Zrade, ktorá svojím napínavým dejom dokáže pripútať čitateľa k stoličke, gauču alebo inému miestu vhodnému na čítanie. Obe knihy stoja za prečítanie, pokiaľ nemáte chuť len na čistú detektívku v štýle Agathy Christie, ale zaujíma vás aj chémia medzi hlavnými hrdinami príbehov.

Katarína Hužvárová	
ZÁKLADNÉ INFO:	
Sandra Brownová: Krvavé spomienky a Zrada	Rok vydania: 2019 Žáner: detektívka
PLUSY A MÍNUSY:	
+ jednoduchý štýl	- gramatické chyby
+ erotické podtóny príbehov	- záver Krvavých spomienok
+ napínavý dej	
+ záver Zrady	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Kde sa začína nenávisť

NIČ NIE JE TAKÉ, AKÉ SA NA PRVÝ POHĽAD ZDÁ



Rachel Abbottová patrí medzi najpredávanejších autorov britského Kindle Store, pričom jej psychologické trilery si môžu prečítať čitatelia vo viac ako dvadsiatich jazykoch. Aj keď už má na konte zopár kníh, v slovenskom jazyku vyšiel jej pôsobivý triler s psychologickým podtónom, ktorý vás vtiahne do zamotaného prípadu. Kde sa začína nenávisť je príbeh, v ktorom budete pochybovať o vine či nevine nielen obžalovanej hlavnej postavy.

Keď do života umeleckého fotografa Marka Northa vstúpi Evie Clarková, jeho sestra Cleo sa nevie s novou ženou v živote svojho brata zmieriť. Niečo jej na nej nesedí, ale nevie prísť na to, čo.

Ani postupom času sa z Evie a Cleo nestanú priateľ'ky. Zakaždým, kedy Mark odchádza na služobnú cestu, Evie sa prihodí nejaká nehoda. Nikto však nechce uveriť tomu, že by za tými „nehodami“ bola Eviena nešikovnosť.

Jedného dňa dostanú policajti hlásenie, že v dome na útese, kde žijú Mark a Evie, volala nejaká žena o pomoc.

To, čo objavia policajti vnútri, vyvolá viac otázok ako odpovedí. Začína sa súdny proces, v ktorom vyplávajú na povrch desivé skutočnosti. Naozaj týral Mark svoju partnerku Evie? Zabila ho v sebaobrane alebo z pomsty?

Takto sa to teda končí...

Už mi je jasné, že jedna z nás musí zomrieť. Niekedy je smrť nevyhnutná, inokedy sa jej dá zabrániť. Ale odohrávajú sa aj tragédie, ktoré sa samy vyvíjajú, postupne naberajú silu a spôsobujú jedno zlo za druhým.

Áno. Túto je načas skončiť... (úryvok z prebalu knihy)

Kde sa začína nenávisť je zaujímavý príbeh, ktorý vás vtiahne do diania na anglickej pôde. Ako prvé vás na knihe môže zaujať obálka knihy. Žena s krátkymi bielymi vlasmi a smutným pohľadom v čitateľoch dokáže evokovať určité sympatie.

Dej je písaný dynamicky, kniha je rozdelená do niekoľkých väčších častí a každá z nich má adekvátne krátke kapitoly. Páči sa mi, že autorkin štýl je jednoduchý a priamy, rozhovory medzi postavami nie sú vôbec nudné a s každou ďalšou stránkou knihy sa stávajú súčasťou príbehu, ako pozorovatelia, ktorí spolu s porotou súdia Evie Clarkovú za zločin, ku ktorému sa dobrovoľne priznala.

Triler s psychologickými prvkami vás jednoducho uchváti. Na jednej strane sympatizujete s týranou ženou, no na druhej sa spravodlivosti snaží dovoliť aj obeť zločinu, za ktorú bojuje obžaloba na súde.

Postupne, ako sa príbeh odvíja, začínajú sa aj čitateľove sympatie meniť. Kniha je totiž plná zvratov, ktoré vás donútia o vine či nevine obvinenej Evie pochybovať až skoro do samého konca.

Veľa psychologických trilerov je písaných tak, že už v polovici príbehu uhádnete, kto je ten zlý a aj aké má motívy, a

preto si záver nevychutnáte naplno, resp. koniec príbehu vo vás nezanechá žiadne napínavé dojmy. Kde sa začína nenávisť je toho pravým opakom. Či už vás zmätú dôkazy predkladané na súde, výpovede svedkov, ale aj samotnej Evie, do konca knihy nebudete poznať pravý motív konania ani jednej strany.

Sklamalo ma však, že kniha obsahuje dosť veľa gramatických chýb. Navyše sa mená postáv možno vinou prekladu, alebo nepozornosti zmenili na nové a na chvíľu sa stratíte vo vete, ktorá by vám hneď dávala zmysel.

Poslednou negatívnou súčasťou knihy je dejová línia vedľajších postáv – policajtov vyšetrojúcich Evien zločin – Stephanie a Angusa. Pochopili by ste, že autorka sa snaží zoznámiť čitateľa aj s týmito postavami, ak by to malo opodstatnenie a ich vlastný príbeh by nadväzoval na predchádzajúce (alebo možno budúce) knihy, ale nie je to tak. Kde sa začína nenávisť je samostatný príbeh. Takže táto nadbytočná línia, kde sa rozoberá vzťah medzi vedľajšími postavami len odpúta čitateľa od hlavnej dejovej línie.

Knihu aj napriek zopár mínusom hodnotím veľmi pozitívne, pretože naozaj až do veľkého finále príbehu netušíte, ako sa to naozaj vyvinie a aj ako sa to celé skončí. Odporúčam ju každému čitateľovi, ktorý má rád psychologické, napínavé knihy plné dynamických zvratov. Autorka si dala naozaj záležať na tom, aby ste až do poslednej strany netušili, či ste fandili tomu nesprávnemu hrdinovi knihy.

Katarína Hužvárová	
ZÁKLADNÉ INFO:	
Rachel Abbottová: Kde sa začína nenávisť	Rok vydania: 2019 Žáner: dobrodružstvo, thriller
PLUSY A MÍNUSY:	
+ priamy štýl	- nadbytočná dejová
+ psychologický aspekt	línia vedľajších
+ krátke kapitoly	postáv
+ záver knihy	- gramatické chyby
+ obálka knihy	- zámena mien
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
Šéfredaktor / Zdeněk HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý

Webadmin / Richard Lončák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Pavol Hírka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Lubomír Čelár, Daniel Paulini,
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav
Jakúbek, Lukáš Bátor, Mário Lorenc, Maroš Goč, Adam
Lukačovič, Richard Mako, Katka Hužvárová, Barbora Krištofová,
Adrián Liška, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík,
Filip Voržáček, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták,
Martin Rácz, Braňo Hujo, Zuzana Tarajová, Ivka Macková, Nicol
Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Liška, Marek Pročka, Matúš Paculík

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

Titulka
Samsung Galaxy Fold

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

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

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

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

D-Link

EXO

AC1900 Smart Mesh

Wi-Fi Router



Wi-Fi Mesh



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.



works with the
Google Assistant

JUST ASK
amazon alexa



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,...



G502 HERO

SENZOR HERO 16K

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôsobiť.

Zdokonaľte svoju hru vďaka kalibrácii povrchu podložky, úprave ťažiska a hmotnosti myši, či rýchlej zmene DPI a 11 programovateľným tlačidlám.

Prispôbte si myš G502 HERO s novým revolučným 16K senzorom tak, aby zodpovedala presne vašim predstavám.



G513 CARBON

MECHANICKÁ RGB

Vytvorená je z prémiovej hliníkovej zliatiny, podsvietená je plným spektrom RGB a môžete si vybrať medzi niekoľkými typmi mechanickými spínačov - Romer-G hmatovými, Romer-G lineárnymi a najnovšími GX Blue. Výkon presne na mieru vášmu štýlu hry.