

GENERATION

HRALI SME Warcraft III: Reforged

TESTOVALI SME

HP Pavilion Gaming 15

VIDELI SME

Dracula

ROZHOVOR

Jakub Gulík

RETRO

Super Mario 64

TÉMA

Prehľad mobilných navigácií



SÚŤAŽ



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 pamäti 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



Ako slimáky

Úprimne, už mi toto pomalé slimačie odhal'ovanie nových konzol lezie tak trochu na nervy. Chápem, že je lepšie vydat' niekoľko článkov v priebehu niekoľkých mesiacov aby sa „udržala konverzácia," no toto už hraničí zo šialenstvom.

Xbox strana občas vydá článok, ktorý popisuje Xbox Series X a Sony zas vydá logo PS5 a všetci sa tvária ako keby to bol druhý príchod Krista. Chýba mi priamočiarosť a jednoduchosť. Jedno podujatie, kde je všetko podstatné. Od leta minulého roka kedy sa spustil kohútik s informáciami sme sa toho nedozvedeli veľa, čo je na tak dlhú dobu dosť smutné.

Nič to, pevne verím, že v marci sa to postupne rozbehne. Do vydania už veľa času nezostáva a je čas, aby sa obe spoločnosti rozhýbali. A hlavne Sony, nakoľko tá má čo doháňať a navyše neplánuje ísť ani na E3.

Nevadí. Taký malý rant. Späť ku magazínu Generation.

Po mesiaci sme späť. Snažíme sa vám každých približne 30 dní prinášať zaujímavé články, postrehy recenzie a dúfame, že sa nám to darí. Ďakujeme vám za vašu priazeň a dúfam, že sa vám bude páčiť aj toto vydanie.

Príjemné čítanie

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.

Spoločnosť Canon predstavuje nové objektívy, fotoáky, šikovná tlačiareň, či cloudové riešenie



Značku Canon asi nie je potrebné predstavovať, keďže ide (nielen medzi profesionálnymi fotografmi) o pojem spájaný s kvalitou a nie iba jednoduchým zachytávaním spomienok. Predstavovať však už treba nové produkty a riešenia z pera tejto spoločnosti. Preto sme sa boli osobne pozrieť, čo za novinky si na tento rok prichystali pre profíkov, úplných amatérov a všetkých ľudí medzi týmito dvoma extrémami.

Nová profi bezzrkadlovka Canon EOS R5

Ako prvé padlo do oka nové poňatie profesionálneho bezzrkadlového fotografického systému s označením EOS R5, ktoré ponúka podporu nahrávania videa až v rozlíšení 8K. Canon pri vývoji fotoaparátu EOS R5 vychádzal z požiadaviek a postrehov zákazníkov a v neposlednom rade aj z potrieb trhu.

Fotoaparát ponúka bezkonkurenčnú rýchlosť, vysoké rozlíšenie, 8K video a špičkovú stabilizáciu obrazu. Fotografom a filmárom dáva priestor

posúvať tvorivé hranice a zachytiť akciu lepšie ako kedykoľvek predtým.

Pri fotení predstavuje EOS R5 výrazný výkonnostný skok s rýchlosťou 12 snímok za sekundu pri použití

mechanickej uzávierky a 20 snímok za sekundu s elektronickou uzávierkou. V spojení s mimoriadne účinnou technológiou stabilizácie obrazu a bleskurýchlou elektronickou komunikáciou medzi objektívom a telom fotoaparátu sa určite stane ideálnou voľbou pre každého od svadobných až po wildlife fotografov. Po stránke nahrávania videa je EOS R5 ideálnym prístrojom pre tých, ktorí chcú svojimi snímkami a videami vyniknúť nad konkurenciou. Umožňuje záznam videa v rozlíšení 8K v kinematografickej kvalite v širokom spektre filmových situácií ako odpoveď na stúpajúci dopyt po kvalitnom videozázname s vysokým rozlíšením. Prístroj ponúka štvornásobné rozlíšenie oproti dnešnému štandardu 4K. To umožňuje tvorcom točiť video v plnom rozlíšení 8K a podľa potreby orezávať výstup na 4K.

Keď srdce stále prahne po zrkadlovke - Canon EOS 850D

Ďalšia novinka od spoločnosti Canon je fotoaparát EOS 850D. Ide o ľahkú,



všestrannú a bezdrôtovo komunikujúcu digitálnu zrkadlovku postavenú na rýchlom a výkonnom obrazovom procesore Canon DIGIC 8. Canon EOS 850D je vynikajúci univerzálny prístroj pre nadšencov, ktorí chcú zmodernizovať svoje vybavenie a dať väčší priestor svojej kreativite. Snímač Dual Pixel CMOS APS-C s rozlíšením 24,1 milióna bodov umožňuje zachytiť nielen zachytiť dokonale prekreslené snímky s veľkou mierou kontroly nad hĺbkou ostrosti, ale zvládne aj pôsobivé videonahrávky v rozlíšení 4K.

Z profesionálneho radu prístrojov Canon prevzal model EOS 850D systém automatického ostrenia (AF) s inteligentným sledovaním objektu (ITR), ktorý je postavený na meracom snímači RGB + IR s rozlíšením 220 000 bodov. ITR si s AF snímačom odovzdáva dáta o automatickej expozícii s vysokým rozlíšením, čím celý systém dosahuje rýchlu odozvu a vysokú presnosť. Zdokonalený dizajn, ľahké telo a rozšírené možnosti konektivity prispievajú k jednoduchosť používania. Canon EOS 850D je preto vynikajúcou voľbou pre fotografických nadšencov, ktorí potrebujú prístroj, ktorý ich bude inšpirovať a poskytovať tvorivú slobodu.

Canon EOS 850D sa do predaja dostane v apríli tohoto roku a odporúčaná koncová cena novinky je 899 eur za samotné telo.

Čo by to bolo za nové foťáky bez nových objektívov?

Kvalitný foťák ešte nezaručuje skvelé fotky či videá. Aj preto Canon predstavuje nové objektívy typu RF pre rok 2020. Objektív RF 24-105mm f/4-7.1 IS STM bol predstavený už teraz, no Canon pripravuje ešte uvedenie objektívu RF 100-500mm f/4.5-7.1 L IS USM a extenderov RF 1.4x a RF 2x. To by malo potešiť všetkých nadšencov fotografovania. A komu by to nestačilo, ten privíta správu, že Canon tento rok predstaví ešte päť ďalších objektívov RF, čím sa ponuka RF radu rozrastie na celkovo deväť modelov.

RF 24-105mm f/4-7.1 IS STM je ľahký, kompaktný a univerzálny objektív ideálny pre fotografických nadšencov, ktorí radi cestujú. Svojím širokým rozsahom ohniskových vzdialeností predstavuje jedinečnú kombináciu flexibility a hmotnosti vo svojej kategórii, pričom umožňuje pokryť široké spektrum fotografických situácií v mimoriadnej obrazovej kvalite. S hmotnosťou iba 395 gramov a rozmermi 88,8 x 76,6 milimetrov



je tento objektív ideálny pre fanúšikov všestranných skiel, ktorí nemajú vo fotografickej brašne mnoho miesta, prípadne chcú maximálne znížiť záťaž.

Fotky sú pofotené, videá natočené, kam s nimi teraz?

Odpoveďou na otázku vyššie je, samozrejme, cloud. Pripojiť sa, zdieľať a ukladať svoje fotografie môžu po novom ľudia na stránke image.canon. Spoločnosť Canon Europe oznámila spustenie online služby image.canon na bezplatný prenos fotografií a videonahrávok z fotoaparátov do iných zariadení a internetových služieb.

Tvorcom obrazového obsahu ponúkne od začiatku apríla 2020 aj bezplatné cloudové úložisko, automaticky dostupné z fotoaparátov a kamier Canon. Služba image.canon však nie je obyčajné úložisko. Používateľom prístrojov značky Canon ponúka jednoduchý spôsob, ako spravovať čokoľvek od snímok z rodinnej dovolenky až po profesionálnu prácu.

Stránka image.canon nahráva automaticky alebo manuálne fotografie z fotoaparátov Canon prostredníctvom Wi-Fi do centrálného úložiska, odkiaľ je možné ich jednoducho preposielať do digitálnych zariadení a online služieb ako Google Drive, Flickr alebo YouTube. Integrácia so službami Adobe a Google bude k dispozícii od júna 2020.

Netreba sa dokonca báť ani presiahnutia limitov úložiska či potreby platiť veľké sumy pri nepredvídaných situáciách, keďže image.canon ponúka dočasné zálohovanie súborov vrátane snímok vo formáte RAW a videí v 4K bezplatne,

a to po dobu až 30 dní. Tí, ktorí radi a rýchlo stláčajú spúšť, budú teda mať dostatok času, aby si svoje snímky stiahli do iného zariadenia alebo presunuli do svojej obľúbenej online služby.

V neposlednom rade - novinka z radu kompaktných SELPHY tlačiarňí

Najnovší model z obľúbenej série kompaktných fototlačiarňí SELPHY sa pýši menom SQUARE QX10 a vďaka štvorcovému fotopapieru Canon XS-20L je tak kompaktný, že sa pohodlne vojde do kabelky, batohu, prípadne väčšieho vrecka. Je výborným doplnkom pre tvorivých nadšencov alebo zapálených instagramerov, ktorí môžu po prepojení s bezplatnou aplikáciou Canon SELPHY Photo Layout tlačiť zábery priamo zo smartfónu alebo tabletu.

Vďaka prevádzke na batériu a pripojeniu cez Wi-Fi je tlač fotografií naozaj jednoduchá a štvorcový fotografický papier Canon XS-20L so samolepiacou zadnou stranou ponúka v súčasnosti obľúbený vzhľad fotografií s okrajom, na ktorý možno ručne pripisovať poznámky. Ochranná vrstva fotografie chráni pred rozmazaním, vlhkosťou, nečistotami a roztrhnutím.

Tlačiareň SELPHY SQUARE QX10 nepotrebuje atramentové kazety ani podávač papiera a dokáže tlačiť suché a vysoko kvalitné snímky za 43 sekúnd. Využíva sublimačnú technológiu tlače, ktorá zachováva kvalitu fotografií a odoláva vplyvu starnutia po dobu až 100 rokov.

Daniel Paulini

Hľadali sme navigácie do auta

JEDNODUCHÉ, KOMPLEXNÉ, ZA POPLATOK, ALE AJ ÚPLNE ZADARMO.



článok preskočte. No ak ste sa čo i len raz vybrali na neznáme miesto, alebo sa často pohybujete v mestách s každodennými zápchami, môže vám výber správnej navigácie ušetriť nielen hodiny a hodiny života, ale aj peniaze za zbytočne minuté palivo. Pozreli sme sa na tie najrozšírenejšie riešenia, od klasických navigácií integrovaných priamo v aute až po moderné navigácie, ktoré vás dokážu odkloniť z preplnených ulíc aj vo vašom meste.

Začiatky boli ťažké

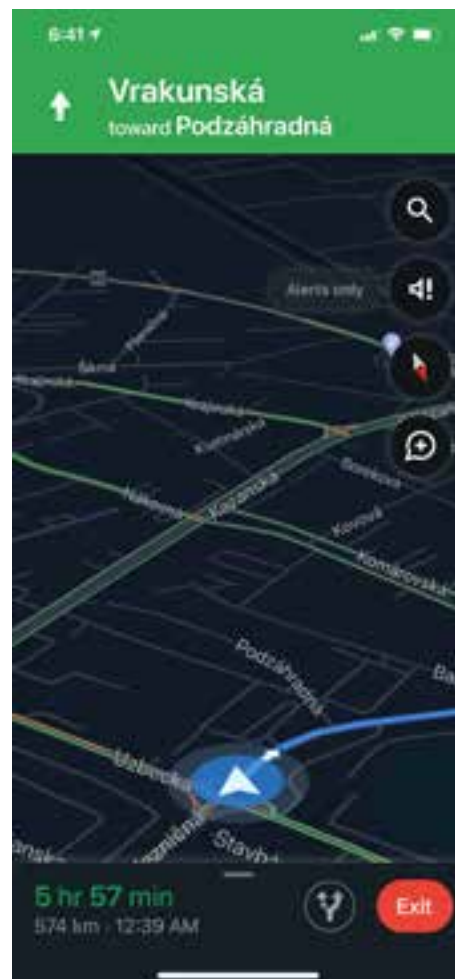
Existuje len málo doplnkov v aute, ktoré za posledné roky stratili svoj význam. Jedným z nich je aj vstavaná navigácia, presnejšie jej základná verzia. V autách sa po prvýkrát objavila už v roku 1930, teda presne pred 90-timi rokmi. S tými súčasnými však nemala nič spoločné a bola založená na mechanicky jednoduchom princípe spájajúcom posuvnú papierovú mapu s tachometrom. Na papierovom páse bola nakreslená mapa cesty, ktorá sa posúvala podľa toho, ako rýchlo išlo auto.

Takéto riešenie vyžadovalo výmenu mapy pred každou jednou cestou, čiže ak ste chceli ísť z jedného miesta do druhého, museli ste si zakúpiť konkrétnu

rozhodli navštíviť čo i len pár kilometrov vzdialené miesto, tak ste narazili na problém a po návrate na pôvodnú trasu vás čakalo ručné nastavovanie mapy.

Prvou navigáciou, ktorá sa skutočne podobala na dnešné riešenia, boli vybavené autá značky Honda. Riešenie vytvorené spoločnosťami Alpine a Stanley Electric však nepoužívalo GPS, ved' sa písal rok 1981. GPS satelity síce vtedy už nejaký ten rok krúžili okolo našej Zeme, no ich využitie bolo limitované výhradne pre americkú armádu. Na začiatku cesty musel vodič manuálne nastaviť bod štartu, o všetko ďalšie sa staral špeciálny plynový gyroskop, ktorý polohu zobrazoval na vytlačenej mape. Cena takéhoto riešenia tvorila až štvrtinu z ceny nového auta.

Ďalším významným krokom bola výmena papierovej mapy za digitálnu, ktorú v roku 1985 priniesol Etak Navigator s klasickou magnetofónovou kazetou (mladšie ročníky nech sa spýtajú rodičov). O jednoduchom riešení sa stále nedalo hovoriť, ved' len mapa Los Angeles pozostávala zo štyroch kaziet. Pozícia stále nemohla využívať GPS a bola založená na rovnakom princípe ako tá od Alpine. Na klasické CD preniesla mapy až Toyota v roku 1987. Mala konečne farebný displej a, bohužiaľ,



stále aj rozpoznávanie polohy len podľa pohybu auta. Presnosť tohto riešenia sa s tým dnešným nedá porovnávať, no na vtedajšiu dobu to bolo prelomové riešenie. Prvý navigačný systém využívajúci GPS satelity prišiel o tri roky neskôr v Japonsku, kde svoju prémiovú navigáciu uviedla Mazda. Od vtedy tu máme lepšie displeje, presnejšiu polohu, rôzne doplnkové služby a reálnu premávku na cestách.

Základná navigácia v aute

Medzi najhoršie navigácie radíme tie základné, klasické navigácie v aute. V mnohých prípadoch ju nie je možné vybrať, ani vymeniť a po niekoľkých rokoch ju ani nebudete môcť aktualizovať. Ak kupujete jazdené auto, tak si ju určite nedávajte ako jednu z podmienok, je skutočne

zbytočná. Hlavne pri starších modeloch je jej využitie výrazne obmedzené v krajinách, ktoré, na rozdiel od nás, siet' svojich ciest budujú podstatne rýchlejšie.

Záleží od konkrétneho výrobcu auta, ako bude prístupovať k aktualizáciám. Pred kúpou si preto dobre overte, aké aktuálne mapy v aute sú, ako často budú aktualizované a je dobré si aj zistiť, ako prebieha samotný proces navigácie. Nezriedka je to zložitý proces, vyžadujúci st'ahovanie veľkého súboru a následné kopírovanie v aute, ktoré môže trvať pokojne aj hodinu. Takýto proces je zdĺhavý, nudný a má za následok to, že nakoniec budete jazdiť so starými mapami.

Navigovanie je potom občas problematické, keďže nové cesty navigácia nepozná, a tak vás môže zaviesť na zlé miesto, prípadne zmiast' natol'ko, že spravíte dopravný priestupok. Tieto problémy si výrobcovia našťastie uvedomujú a pri prémiových modeloch ponúkajú vhodnejšie riešenia, samozrejme, za vyšší poplatok. Dnes preto nie je problém vlastniť v aute vstavanú navigáciu, ktorá sa dokáže sama cez internet aktualizovať a dokonca zobrazuje aj aktuálne dopravné informácie.

Klasická navigácia

V tomto prípade máme na mysli bežné navigačné zariadenia, ktoré si pripevníte na čelné sklo. Na trhu sú už dlhé roky, ich cena nie je extrémne vysoká, no zároveň v ich prípade platí množstvo výhrad, ktoré sme spomínali aj v súvislosti s klasickými navigáciami v autách.

Oproti minulosti je ponuka už trochu nižšia, za čo môžu hlavne dostupné smartfóny. Výber aj tak nie je jednoduchý, veď najlacnejšiu kúpite už za 40 eur, pričom obsahuje mapy celej Európy a aktualizácie na niekoľko rokov. Naopak, za tú najlepšiu zaplatíte pokojne aj 500 eur, pričom funkciami je niekde úplne inde. Takéto zariadenie nielen že naviguje, ale má veľký 7-palcový displej, po pripojení so smartfónom dokáže neustále aktualizovať dopravnú situáciu a pri zložitých odbočkách pomáha s presným zobrazením správneho pruhu.

V ponuke sa dajú nájsť aj špecifické modely vybavené modernými bezpečnostnými prvkami. Presne tými, ktoré nájdete aj v najnovších autách a môžu vám pomôcť predísť havárii. Ich inštalácia je síce trochu zložitejšia, no vďaka integrovanej kamere vás upozornia na možnú zrážku s autom pred vami a dokonca dokážu sledovať jazdné pruhy a pri nečakanom vybočení z pruhu hneď upozornia zvukovým signálom.



Apple CarPlay a Android Auto

Tieto dve funkcie nie sú navigáciou, ale riešením, ktoré by ste mali pri kúpe nového auta určite vyžadovať. Vďaka nim si môžete bez problémov prepojiť svoj smartfón s multimediálnym systémom auta, ktoré smartfónu následne umožní využívať obrazovku, tlačidlá, reproduktory a mikrofón.

Obraz zo smartfónu sa zobrazí na obrazovke auta, pričom nechýba možnosť využívania podporovaných aplikácií. Sem patria rôzne hudobné služby, podcasty a, samozrejme, aj navigácie.

V tomto bode prichádza malá zrada, keďže je len na Apple a Google, ktoré konkrétne aplikácie budú podporovať. V tomto smere je otvorenejšie Apple (prekvapivo), ktoré podporuje viac navigačných aplikácií.

Aktuálne je najrozšírenejšie pripojenie pomocou kábla, takže pred každou jazdou si nesmiete zabudnúť vytiahnuť smartfón zo svojho vrečka a poslušne ho pripojiť. Výhodou je nabíjanie batérie, ktorá pri navigácii dostáva zabrat'. Veľmi pomaly sa začína rozširovať aj bezdrôtové pripojenie pre CarPlay. Áut s podporou je málo a v tomto prípade by ste mali vyžadovať funkciu bezkontaktného nabíjania, inak by ste sa od káblov aj tak neodstihli.

Google mapy

Sú zadarmo, v každom smartfóne a majú množstvo funkcií. Google je priekopníkom v navigovaní s pomocou smartfónov, pričom túto funkciu skutočne masovo rozšíril.

Na jej fungovanie dokonca nepotrebujete ani internet, mapy si môžete stiahnuť na fungovanie v režime offline. Tým pádom však stratíte prístup k množstvu užitočných funkcií, takže odporúčame obetovať pár eur na paušál s dátami.

Hlavnou výhodou tejto navigácie sú včasné aktualizácie, presné dopravné informácie a bezkonkurenčné body záujmu. My Google mapy využívame hlavne pri jazde v mestách, kde je zobrazenie zápch na nezaplatenie. Veľmi dobre funguje aj výber najvhodnejšej trasy a k dispozícii máte vždy aj alternatívne trasy.

Google mapám chýba k dokonalosti ešte niekoľko funkcií, teda presnejšie, chýbajú na našom trhu. Aplikácia vám neukáže maximálnu povolenú rýchlosť, ani sa s vami nepodelí s informáciami o policajných hliadkach. Budete mať však aspoň prehľad o dopravných nehodách. Veľkou výhodou je pripojenie s ďalšími Google službami, takže máte vždy po ruke



adresy z kalendára a Google vás môže upozorniť aj na nečakané zápchy pri vašich pravidelných jazdách do práce a z práce.

Waze

Vynikajúca služba s úžasnou komunitou, ktorá spraví z vašej dlhej cesty príjemnú záležitosť. Mapové podklady sú vynikajúce, aktualizované veľmi rýchlo aj vďaka samotným vodičom, ktorí aplikácii oznamujú každé obmedzenie. Nemala by vás tak prekvapiť žiadna nová cesta, zákaz vjazdu, alebo akékoľvek obmedzenie.

Veľkou výhodou sú čerstvé informácie ohľadom policajných hliadok, rôznych prekážok na cestách, jamách, či odstavených vozidlách na krajniciach ciest. Waze je skvelým pomocníkom hlavne pri dlhších cestách, vie veľmi dobre nájsť správnu cestu a vyhne sa problematickým úsekmi.

Aplikácia Waze je dostupná zadarmo a funguje prakticky na každom súčasnom smartfóne so systémom Android a iOS. Jej nenáročnosť na systémové zdroje potvrdzuje aj to, že spoľahlivo funguje aj v technologicky zastaralých infotainment systémoch. Príkladom je Honda s jej riešením založeným na Androide 4.0, vybaveným len jedným gigabajtom operačnej pamäte.

OsmAnd

V našich končinách nepatrí medzi veľmi známe aplikácie. Využíva riešenie OpenStreetMap. Je spojením klasických máp, obrovského množstva bodov záujmov a navigácie. Dostupné je aj veľké množstvo rôznych funkcií pre moreplavcov, turistov, takže pokiaľ máte aspoň pár



eur na dokúpenie doplnkov, aplikácia má obrovské možnosti. Na získanie základných funkcií však potrebujete neustály prístup k internetu, neobmedzené sťahovanie offline máp je totiž len za poplatok. V základnej verzii si môžete stiahnuť len štyri mapy, bez možnosti ich ďalšej aktualizácie. Za jednorazový malý poplatok si ich môžete stiahnuť koľko len chcete, budú sa však aktualizovať len raz za mesiac.

Neobmedzené sťahovanie a hodinové aktualizácie vás budú stáť 8 eur ročne, pričom prvý rok poskytuje firma viac ako polovičnú zľavu. OsmAnd je skvelou alternatívou hlavne pre zariadenia od Huawei, ktoré už stratili prístup k obchodu Google. Stiahnete si ju aj mimo obchodu a funguje bez problémov.

Sygie

Vynikajúca platená navigácia, za ktorou stoja šikovní Slováci. Spoločnosť

vznikla v roku 2004, pričom ich navigácia bola vôbec prvou celosvetovo navigáciou dostupnou pre iPhone.

O jej obľúbenosti svedčí aj fakt, že v roku 2015 dosiahla rekord v podobe 100 miliónov stiahnutí, teraz je počet používateľov už dvojnásobný. Aplikácia je v základe dostupná zadarmo, no pre plnohodnotné využívanie sa nevyhnete zakúpeniu balíčkov.

Ich cena, našťastie, nie je extrémne vysoká, pričom firma častokrát poskytuje veľmi zaujímavé akcie na balíčky máp a rozširujúce funkcie.

Svoj smartfón tak môžete využiť na vytvorenie head-up displeja, alebo aj ako záznamovú kameru, ktorá popri navigácii aj nahráva video z jazdy.

Vynikajúcou novinkou je Real View navigácia. Táto funkcia využíva kameru vášho telefónu na premietanie navigačných inštrukcií na cestu pred vami. Navigáciu nevidíte na mape, ale priamo na ceste, po ktorej idete. Cena za tieto doplnkové funkcie je 10 eur za každú, v zľave za ňu zaplatíte pokojne aj polovicu.

Ceny máp sú trochu vyššie, no aj tu platí, že v akcii ich kúpite veľmi výhodne. Napríklad, v čase písania článku sa za mapy Európy platilo len 11 eur namiesto 50 eur a celosvetové pokrytie vrátane dopravných informácií stálo len 20 eur.

V cene je samozrejme doživotná licencia s offline sťahovaním a aktualizáciou. Aplikáciu chválime za množstvo užitočných funkcií, ako je zobrazovanie cien paliva pre konkrétnu pumpu, či upozornenia na radary.

Matúš Paculík



Ako sa dostať na cestách ku gigabajtom dát, ktoré mám doma alebo vo firme?



Zálohujete poctivo? Fajn. Máte desiatky gigabajtov, ak nie terabajtov dát (pracovné súbory, multimédiá, prezentácie, ...) uložené doma či vo firme na NAS-ku? Napriek tomu, že dnešné smartfóny a notebooky poskytujú dostatočnú úložnú kapacitu, stále zostáva množstvo vecí uložených bezpečne na NAS zariadení. Čo však v prípade, že ste na cestách (dovolenka, služobná cesta, návšteva u klienta, ...) a zistíte, že dôležité súbory nemáte práve u seba a zabudli ste si ich skopírovať do notebooku? Hlavné žiadenie stres, riešenie je hneď niekoľko :)

DDNS (Dynamic Domain Name Service)

Ak máte vaše domáce či firemné sieťové úložisko pripojené k internetu (čo väčšinou máte, pretože ho v rámci komfortu pripájate do sieťového smerovača), dá sa k nemu prístup nielen z domácej či firemnej siete, ale po krátkom nastavení k nemu viete získať aj vzdialený prístup. Ako? NAS pripojené do siete je „ukryté! za verejnou alebo neverejnou IP adresou, tá môže byť statická alebo dynamická. Aby ste si však s touto technikou nemuseli robiť starosti, prichádza na rad služba DDNS (Dynamic Domain Name

Service), ktorá zvolenú internetovú adresu, napr. synology.mojafirma.sk dynamicky mapuje na IP adresu vášho NAS servera.

Vám teda stačí zadať do webového prehliadača názov stránky, ktorý si ľahko zapamätáte a služba sa už postará o zvyšok. Službu DDNS viete nastaviť aj na vašich vlastných doménach a subdoménach, presný návod nájdete [tu](#). Je to príliš zložitý? Máme pre vás omnoho jednoduchší spôsob ! :)

QuickConnect

Synology NAS ponúkajú tak pohodlnú adaptáciu služby DDNS, že vám bude stačiť pár klikov a nula technických znalostí, aby ste ju nastavili. Volá sa QuickConnect a nájdete ju priamo v ovládacom paneli vášho NAS zariadenia. Službu stačí povoliť, vytvoriť konto a vybrať si názov vášho zariadenia (napr. mojafirma-NAS). To je všetko, skutočne ! Teraz máte odkiaľkoľvek na svete prístup k vášmu NAS zariadeniu, stačí zadať do prehliadača adresu quickconnect.to/mojafirma-NAS.

Na diaľku tak máte nielen plnohodnotný prístup k celému ovládaniu NAS zariadenia, ale aj službám File Station,

Audio Station, Video Station, Download Station, Surveillance Station, Photo Station, Note Stations, CMS a Cloud Station.

A práve vďaka službe File Station viete poľahky pristupovať cez rozhranie webového prehliadača ku všetkým súborom na vašom NAS na diaľku. Viete ich stahovať, mazať, nahrávať na diaľku súbory na NAS a mnoho ďalšieho. Perfektné a jednoduché...

Mobilné appky

A samozrejme netreba zabudnúť ani na mobilné appky, veď komu by sa chcelo zadávať dnes webovú adresu do mobilného prehliadača :) Synology ich ponúka [hneď niekoľko](#):

- DS File (dostupné pre [Android](#), [iOS](#), [Windows Phone](#)) – priamy prístup k vašim súborom na diaľku. Nahrávanie, stahovanie a celkový súborový manažment vášho kompletného NAS-ka máte doslova pod palcom.
- DS cam (dostupné pre [Android](#), [iOS](#)) – máte v práci či doma pripojené kamery, ktoré sa starajú o vašu bezpečnosť? Všetky kamerové záznamy, živý prenos či dokonca ovládanie kamier viete realizovať na diaľku práve s touto appkou.
- DS note (dostupné pre [Android](#), [iOS](#)) – váš online zápisník, ktorý viete zdieľať a tak ľahko kolaborovať s vašimi kolegami na dôležitých úlohách.
- Drive (dostupné pre [Android](#), [iOS](#)) – môžete prehliadať a spravovať všetky typy dokumentov na diaľku. V rámci tejto appky viete vyhľadávať, zdieľať, presúvať, dokonca priamo pracovať v dokumentoch.

Tak teraz už viete, ako môžete mať prakticky neobmedzené množstvo vašich dát neustále k dispozícii, nech ste kdekoľvek. Stačí jedno správne rozhodnutie na začiatku. Zvoliť si ako úložisko NAS. Synology NAS.

Rozhovor so stand-up komikom Jakubom Gulíkom



Generation magazín prináša aj v tomto čísle inšpiratívny rozhovor s osobnosťou slovenského showbiznisu. Pozrieme sa do sveta stand-upu vďaka skvelému komikovi Jakubovi Gulíkovi. Dozvieme sa viac o jeho vystúpeniach, inšpiráciách a budúcnosti. Pust'me sa do toho!

Zdravím, Jakub, v prvom rade sa ti chcem pod'akovať za to, že si si našiel čas na náš Generation magazín. Naši čitatelia ťa poznajú predovšetkým zo stand up projektu Silné Reči. Ako sa začala tvoja kariéra v tejto oblasti?

Robil som nejaké vtipné videá na YouTube a niekto mi do komentárov napísal, či by som nechcel skúsiť ísť vystupovať na Silné reči Jana Gorduliča. Vraj by som to tam rozbil. Tak som Janovi napísal, skúsil som, ale nič som nerozbil.

Zistil som akurát, že o stand-upe neviem nič a musím sa ešte veľa učiť. Postupne som skúšal aj českú scénu Na Stojáka. U nich som mal prvý úspešný stand-up. Bolo to v Brne. Bol som veľmi šťastný. Tak som sa nejako prebýjal, medzitým som skúsil št'astie aj v

Česko-Slovensko má talent, až som sa časom stal stálym členom Silných Rečí.

Čomu sa ešte okrem stand-upu venuješ?

Nedávno som začal opäť publikovať videá na YouTube vo forme vlogov. Okrem toho pracujem u nás v Dubnici nad Váhom v bio obchode. Je to iný svet ako stand-up.

Pomáha mi to udržiavať sa mentálne fresh, som v kontakte aj s iným okruhom ľudí, takže je menšia pravdepodobnosť, že sa presýtim jedného alebo druhého odvetvia. Okrem toho vo voľnom čase športujem a čítam. Mám rád knihy a v posledných rokoch čítam dosť intenzívne. Baví ma faktografická literatúra. Knihy o histórii, režimoch, politike atď.

Vždy ma fascinoval samotný proces tvorby sketchov. Ktoré oblasti tvojho života ťa najviac inšpirujú?

Inšpirácia je všade naokolo. Či už je to rodina, priatelia, príhody z dovolenky, návštevy u lekára, stereotypy, aktuálne dianie, politika. Skôr ide o spôsob

myslenia. Všímame si veci, detaily a pozeráte sa na ne z iného uhla pohľadu. Snažíte sa pozerat' na veci inak ako ostatní. A tak dokážete prísť s kreatívnym nápadom a nečakanou pointou. Rozdiel je už potom iba v tom, o aké témy sa komik zaujíma, a o ktorých najradšej rozpráva.

Aké témy pri tvorbe preferuješ?

Najviac preferujem politické veci, pretože prinášajú mnoho inšpirácie a čokoľvek z aktuálneho diania. Aktuálne témy, ktoré práve rezonujú v spoločnosti. S takými sa mi pracuje najlepšie. Niekedy je to hračka. Máte pretlak informácií a emócií, tak to dáte na papier. Vtipy sa len tak sypú. Inokedy to ide ťažšie. V Silných Rečiach mávame v Bratislave raz do mesiaca tematické Silné Reči. Vtedy si človek sadne, zíza na ten prázdny papier a niekedy ani za hodinu nenapíše ani slovo.

Kto spoza hraníc Slovenskej republiky je tvojou najväčšou inšpiráciou?

Je veľa komikov, ktorých napríklad nájdete aj na Netflixu, ktorí ma bavia.

Scéna je bohatá na kvalitných komikov. Ak mám vybrať nejakých, ktorí sú môjmu srdcu blízki a inšpiratívni, tak medzi nich patria Dave Chappelle, Eddie Murphy, Chris Rock, Ricky Gervais, Bill Burr.

Máš aj nejaké „testovacie“ publikum, ktorému prezentuješ nové scény, alebo ideš rovno s kožou na trh?

Niekedy si skúšam veci tak medzi rečou v konverzácii. Nenápadne to tam podsuniem a čakám, čo bude. Ale niekedy idem rovno s kožou na trh a až na pódiu zistím, ako sa veci majú.

Na čo by si začínajúci stand-upisti mali dať pozor?

Na svoje ego. Poznáš to, keď ideš prvýkrát pred ľuďmi a myslíš si, ako to tam rozbiješ, že máš materiál aj na 10 minút a ukážeš svoju výnimočnosť.

Predstavuješ si, ako tam všetkých tých skúsených komikov schováš do vrečka. Ale väčšinou príde vytriezvenie. Treba pokoru a pochopenie, že je to tvrdá práca a nie rozprávanie historiek v krčme.

Ako vidíš budúcnosť stand-upu na Slovensku? Plánuješ sa mu venovať „do konca života“?

Pozitívne. Každým rokom je tento žáner populárnejší. Verím, že bude stále obľúbenejší. A záleží už len od komikov, či budú kvalitou svojho humoru držať tento žáner na výslni a v ľuďoch vyvolávať záujem. Plán je taký, že doživotne chcem stále robiť to, v čom vidím zmysel, čo ma naplňuje a dokáže ma aj nejakou užiť. Možno to bude navždy

len stand-up, možno časom príde niečo iné. Kto vie? Život je nevyspytateľný.

Prejdem od stand-upu téme, ktorá je obľúbená v Generation. Čo ty a hry? Venuješ sa tejto našej obľúbenej zábave, alebo to ide úplne mimo teba?

Nepatrím k nejakým veľkým hráčom. Je to pre mňa silno rekreačná záležitosť. To znamená, že niekedy si nič nezahrám aj mesiace.

Aký žáner a platformu pri hrách preferuješ?

Od detstva som mal k dispozícii nejakú konzolu PS. Momentálne mám doma PS4. Vždy som hrával športové hry ako NHL, FIFA, NBA a okrem toho nesmelo chýbať GTA. Plus vojnové hry ma bavili. Na PSX som mal kedysi Medal of Honor, a tá ma veľmi bavila. Na PS4 som prešiel napríklad Last Of Us, to sa mi veľmi páčilo. Samozrejme, že som si zadovážil remasterovaného Crasha. Obzvlášť som čakal na Crash Team Racing. Na tom som vyrastal. Ako fanúšik F1 mám samozrejme doma aj túto hru. Minulú Vianoce som si kúpil Assassin's Creed Odyssey. Tá sa mi veľmi páči, rád ju hrám. Ale ani po roku som ju ešte neprešiel. Hlavný dej už aj áno, aj keď iba nedávno, ale ešte je tam veľa vecí, ktoré treba spraviť. A pri pravidelnosti svojho hrania rátam s tým, že do konca roka to možno dám. Recenzie na hry by som rozhodne robiť nemohol. Ak hej, tak momentálne by som ešte len finišoval s recenziou na GTA 2.

Na záver otázka týkajúca sa blízkej budúcnosti. Rok 2020 sa stále ešte

len rozbieha a nielen mňa, ale aj našich čitateľov určite zaujíma, čo máš prichystané na tento rok a kde všade t'a budeme môcť stretnúť.

Štandardne budeme chodiť so Silnými Rečami po Slovensku a Česku. Na sociálnych sieťach človek nájde dátumy a miesta všetkých našich podujatí. Momentálne chodíme po Slovensku s Tomášom Hudákom, Samom Marcom a rôznymi hosťami s projektom Pohni hlavou.

Je to taká zábavno-kultúrno-edukačná show o kritickom myslení. Chceli sme to robiť hlavne pred voľbami, keď sa na človeka valí kopec informácií z predvolebných kampaní, aby vedel rozlíšiť situáciu, keď sa ho niekto snaží len manipulovať a klamať.

Ale nie je to len o voľbách, ale celkovo o kritickom myslení, ktoré človek môže využiť v ktorejkoľvek oblasti života. A preto by sme si chceli sadnúť aj s organizátormi tohto projektu a dohodnúť sa na nejakom pokračovaní aj po voľbách.

A k tomu všetkému sa budem v rámci možností snažiť pridávať nejaké vlogy na YouTube. A ako hovoríš, rok 2020 sa stále ešte len rozbieha, tak uvidíme, čo nám ešte do života prinesie.

Ďakujem ti za rozhovor a želim veľa úspechov nielen v pracovnom živote :)

Ja veľmi pekne ďakujem. Nápodobne, nech sa darí.

Martina Juhásová
Foto: Peter Regec



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Slovensko má nové herné štúdio



10. februára 2020 sa k nám dostali správy ohľadom úplne nového herného štúdia otváraného na Slovensku. Gigant THQ Nordic sa rozhodol zapustiť korene v Bratislave, kde sa objavil prvý púčik nazvaný Nine Rocks Games. Toto štúdio vedené hernými veteránmi, ktorí svojho času priniesli podarené hry ako Chaser a Conan, či o niečo menej podarený Soldier of Fortune: PayBack, povedie Dávid Durčák. Nine Rocks Games sa minimálne spočiatku budú zaoberať zatiaľ nepomenovanou strieľačkou obsahujúcou prvky survival žánru. Pri vývoji taktiež nepochybne zúročia skúsenosti namerané počas vytvárania DayZ. Na konkrétnejšie informácie o ich prvotine si však ešte nejaký ten piatok určite budeme musieť počkať.

System Shock 3 v problémoch



Zdá sa, že kedysi vychýrenému hernému vizionárovi Warrenovi Spectorovi sa v súčasnosti už nedarí. Prakticky od vydania výborného Thief: Deadly Shadows v roku 2004 sa Warren stýka s divnými hrami. Epic Mickey a jeho pokračovanie mali priemerné až podpriemerné kvality a Underworld Ascendant, spred dvoch rokov sa zaradil medzi najhoršie PC hry vôbec. Zlé obdobie, nanešťastie, dostihlo aj System Shock 3. Ten je podľa bývalého vývojára prakticky zastavený. To by len potvrdzovalo obavy, pretože o hre sme naposledy počuli v septembri 2019, kedy vyšiel trailer prezentujúci hru v dost' pokročilom štádiu vývoja. Snáď sa veci dajú časom nejakým poriadkom.

DXM žne na PC úspech



Daemon X Machina, bývalá Switch exkluzivita, ktorá koncom minulého mesiaca vyšla aj na PC, boduje. Keď hra vyšla na Switchi, bolo evidentné, že je hra táto konzola od Nintendo jednoducho pritešná. Nižší framerate, kolísajúce rozlíšenie, krkolomnejšie ovládanie z dôvodu vysokooktávovej rýchlosti, to všetko naznačovalo, že hoci je exkluzivitou, hra sa až tak dobre na platforme necíti. Až vydanie hry na PC umožnilo Daemon X Machina roztriehnúť svoje krídla a naplno predviesť, čo sa v nej skrýva. A podľa reakcií hráčov a fanúšikov mecha hier aj predviedla. Pár týždňov po vydaní sa hra na Steame pýši hodnotením 93% pomerom kladných reakcií k tým záporným. Nie je vôbec obvyklé vidieť na PC taký skvelý konzolový port.

Príde remake Medieval2?



Podľa indícií áno, no nie je to vôbec prekvapivé. Remake prvého dielu zabodoval nielen u hráčov, ale tiež u odbornej verejnosti (Gamesite.sk - 5/5) a cesta k druhému sa tak naplno otvorila. Chýba už len oficiálne ohlásenie. Na to konkrétne síce ešte nedošlo, no slová skladateľa Andrewa Barnabasa, ktorý pôvodné hry i spomínaný remake obohatil svojou čarovnou hudbou na spôsob Daniho Elfmana, hovorí jasnou rečou. Teda, ani tak nie jasnou, ako nepriamo potvrdzujúcou. Na Twitteri totižto dostal od fanúšika jednoduchú správu s textom „2“. Andrew odpovedal „Vlastne...“. Na ďalšiu správu s tvrdením, že remake dvojky nedostaneme, lebo prvý sa nepredával dobre, odpovedal, že sú jeho informácie nesprávne. Iste, nejde o tie najpriamejšie náznaky, no niekde začať treba, no nie?

W101 boduje na Kickstarteri



Skvelá exkluzivita Nintendo Wii U od Platinum Games The Wonderful 101 už nie je exkluzivitou Nintendo. Tvorcovia dostali do „Big N“ požehnanie na to, aby hru mohli vydať aj na iné platformy vo forme remasterovanej verzie, no finančné prostriedky si na to museli nájsť sami. Platinum Games sa rozhodlo pre Kickstarter, kde The Wonderful 101 Remastered ohlásilo pre Nintendo Switch. Stanovenú sumu cca 50 000 dolárov sa podarilo vyzbierať doslova za pár hodín. V súčasnosti, 12 dní do konca kampane, takéto tempo už dávno nie je, no na úcte sviete suma prevyšujúca 1,69 mil. dolárov, čo zabezpečilo PC (Steam) verziu i verziu pre PlayStation 4. Je zaujímavé spomenúť, že ani nateraz stanovené ďalšie ciele na hraniciach 1,75 a 2 miliónov nespomínajú verziu pre Xbox One.

Nový Crash B len pre mobily



Keď pred časom vyšli skvelé remaky prvých troch hier z PlayStation 1 pod názvom Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, zatúžili sme po úplne novom diele. Ved' čo by bolo lepšie, ako úplne nové dobrodružstvo v modernej grafike pre PS4, XONE, PC a Switch? Keby sme ale vedeli, že už v tej chvíli Activision chystá hru s Crashom pre mobily, určite by sme sa „uskromnili“ len s tým remakom a ďalšiu hru v žiadnom prípade nežiadali. Crash Bandicoot pre mobilné telefóny je realitou a má ísť o endless runner od tvorcov Candy Crush. Hra ešte nebola vydaná, no leaknuté obrázky hovoria jasnou rečou. Jasnou rečou hovorí aj fakt, že Activision vlastní tvorcov Candy Crush, čiže spojenie týchto dvoch svetov bolo asi vážne už len otázkou času. Nový Crash ako runner s mikrotransakciami. Skvelé.

Baldur's Gate III vyjde v tomto roku

Bývali doby, keď hry na motívy Dungeons & Dragons vládli hernému svetu. Nie, tieto porty pravidiel tabletop RPG žánru na PC sa nezačali prvým dielom Baldur's Gate, takéto hry tu boli už v 70. rokoch minulého storočia, no práve spomínaný Baldur's Gate sa dnes berie ako etalón toho, ako má moderná D&D hra vyzerat'. Na tretí diel série sa bez mála čaká už takmer 20 rokov, čo je mimochodom viac, než majú niektorí naši čitatelia, a preto sú očakávania vysoké. Larian Studios, tvorcovia fantastických hier Divinity: Original Sin, vydajú hru už v tomto roku, hoci to nebude také vydanie, aké by sme si úplne predstavovali. Baldur's Gate III totiž vyjde najprv ako Early Access hra, čo znamená, že formovať kvality hry budú svojimi nápadmi a pripomienkami samotní hráči.

Half-Life: Alyx dostáva dátum

Nový diel série Half-Life bude čoskoro tu. Prvý od vydania Half-Life 2: Episode 2 vyjde 23. marca 2020. Už len pár týždňov nás tak delí od toho, aby sme sa znova dostali do zotročeného mesta City 17 a vydali sa s odbojom na boj proti mimozemskej rase Combine. Ak nepočítame expanzie pre prvý Half-Life, bude to prvýkrát, kedy sa v hlavnej sérii objaví na mieste hráčovej postavy niekto iný než Gordon Freeman. Ako názov hry naznačuje, tentokrát sa bude dej zaoberat' neohrozenou Alyx, ktorá v druhom diele Gordonovi pomáhala. Half-Life: Alyx bude slúžiť ako prequel k udalostiam z dvojky, a tak sa teda konečne dozvieme, ako to celé začalo. Tajný sen každého fanúšika je vidieť úplne prvý príchod Combine, prvý stret s 'ud'ni a paniku v uliciach, ktorú tým vyvolal.

Nový Princ z Perzie realitou

No nie takou, akú by si drvivá väčšina fanúšikov série priala. Legendárna séria, ktorá zažila už niekoľko vzostupov a pádov, sa po rokoch vracia, no len ako VR hra, a to dokonca ani nie ako akčná hra. Prince of Persia: The Dagger of Time bude escape hra zameraná na útek z miestností s možnosťou spomalenia, zastavenia alebo aj pretáčania času. Zároveň to bude kooperatívna hra pre dvoch až štyroch hráčov, ktorí budú musieť spolupracovať, aby sa dostali do ďalších levelov. Ubisoft momentálne pripravuje desiatky lokácií naprieč Európou (so Slovenskom sa zatiaľ nepočíta) so špeciálnymi miestnosťami, kde sa hra bude dať hrať. The Dagger of Time si teda doma len tak nezahráte. Hru pripravuje rovnaký tím, ktorý nám svojho času priniesol asaínske hry pre VR.

Anthem bude prepracovaný

To, ako si Bioware pokazilo povest' nepodarkom menom Anthem, je dnes už vlastne legendárny príbeh. Klamstvá počas prvého predvádzania hry na E3 2017, prenechanie obľúbenej série Mass Effect menej skúsenému tímu (Mass Effect: Andromeda), veľké problémy po vydaní, Anthem bola v celkovom meradle jednoducho katastrofa. Bioware však nechce zahodiť niekoľko ročných prác na hru len tak do koša a pokúša sa hru zachrániť jej úplným prepracovaním. S kódovým menom Anthem 2.0 má prísť odlišná hra s novými mechanikami, no zároveň si má zachovať svoj štýl. Detaily nateraz nepoznáme, no isté je, že Bioware bude snád' musieť podpísať zmluvu so samotným diablom, aby sa mu nepodarilo prinavrátiť lesk slávy len hre ako takej, no predovšetkým samotnému štúdiu.

Alien hra s Newt v hlavnej role

Na internet prenikli informácie o dnes už zrušenej hre Alien, ktorá mohla zaujímavovo obohatiť votrelčský herný svet. Za hrou mal stáť tvorca Gears of War, Cliff Bleszinski, ktorý rokoval so spoločnosťou Fox, až kým Disney Fox neodkúpilo a nakoniec rokovania zrušilo. Podľa slov Cliffa mala byť hra o už dospelšej Newt (to roztomilé dievčatko z Votrelcov), ktorá mala na Zemi bojovať proti spoločnosti Weyland-Yutani. Táto, pre fanúšikov univerza neslávne známa firma, mala na našej planéte využívať votrelcov ako vojenskú zbraň a veci sa jej mali vymknúť spod kontroly. V hre by figurovala aj samotná Ripley, no len ako virtuálny sprievodca na štýl Cortany. Žánrovo malo ísť o nadupanú FPS hru a objaviť sa v nej mal aj nový android menom Casey.

Remake Gothic dostal zelenú

Koncom decembra 2019, konkrétne niekedy v období Vianoc, THQ Nordic prekvapilo všetkých vydaním hrateľného dema remaku prvého Gothic. Si ubovalo si od toho feedback fanúšikov, ktorí by tvorcovi povedali svoj názor a následne by sa rozhodlo, či sa do remaku pôjde alebo nie. Remake dostal napokon zelenú, a to aj napriek veľkej kritike zo strany hráčov. Nepáčilo sa im nový štýl hry plný svetlejších a pozitívnejších farieb, celkové zakčnenie scén kvôli pridaným „wow“ situáciám, úplná zmena charakteru Diega, kopec ukazovateľov a šípok na mape. Jednoducho, hráči nenechali na deme ani nitku suchú. A to zaslúžene. THQ Barcelona má teda v rukách jasný návod na to, ako by Gothic hra vyzerat' nemala. Teraz už ostáva len pripraviť remake, ktorý bude úplným opakom dema.

Eternal Darkness: Sanity's Requiem

HRA, ČO DEFINOVALA PLATFORMU



Rozbehnúť retro sekciu spomienkových článkov pre tento časopis bolo z môjho pohľadu niečo ako výjav z filmu Kokosy na snehu, kde jamajskí bobisti tlačia svoju nádej po zamrzutej olympijskej dráhe v Calgary. Bol som nadšený a zároveň som cítil istú zodpovednosť. Či už voči vám ako čitateľom a mojím dôverníkom, ale aj voči sebe samému, keďže videohry sú mojou neoddeliteľnou súčasťou a je teda prirodzené, že do textu pred vami odtlačím svoj vlastný vkus. Berte to však celé aj ako pohľad z perspektívy odborne prevereneho publicistu, ktorý si od čias vydania starých legiend musel neraz zahryznúť do jazyka a písať o projektoch nevhodných akejkol'vek pozornosti. Aj z tohto dôvodu beriem retro články ako ventil spomienok, z ktorého môžete čerpať inšpiráciu aj v

roku 2020, teda roku, na aký budeme pamätať v spojitosti s príchodom Cyberpunku 2077 a The Last of Us Part 2.

Silikónoví bohovia zabudnutia

Po dnes už neexistujúcom kanadskom štúdiu Silicon Knights ostalo len osem reálne vydaných projektov, z čoho však hneď minimálne tri nesú dnes plnohodnotný status herného „Génia Loci“. Toto moje vlastné prepojenie tradičného umenia s tým interaktívnym dokáže oceniť každý, kto si aspoň raz počas dlhých večerov a po boku svojej milovanej hry v duchu povedal: tieto pocity patria len a len mne! Z tohto pohľadu preto nesmiem v našom rozbehnutom retro vlaku vynechať miestenku pre ich GameCube exkluzivitu s tajomným názvom Eternal Darkness.

Akčný survival horor so silným kontextom ukotveným vo svete adventúr sa v roku 2002 postaral o spríjemnenie vianočných sviatkov a spravil krásnu bodku za prvým rokom života prvej komerčne predávanej Nintendo konzole s CD mechanikou. Ako ste už asi opäť vytušili, aj moja vlastná, pomaly plne dospelá dušička si našla k tejto hre cestičku a neubehol ani jeden týždeň a už som ju mal prebehnúť vo všetkých náročnostiach a za všetky postavy.

Jedinečnosť tohto umeleckého diela podtrháva aj záštita producentov

Nintendo nebolo nikdy nejakým štedrým príbuzným z druhého kolena, ktorý by pomáhal propagovať priemerne kvalitné značky, len aby sa o ňom

hovorilo v dobrom. Preto sa pri pohľade na mená ako Shigeru Miyamoto a Satoru Iwata, ktorí zastrešili vývoj tohto titulu po finančnej stránke, nedá nič len konštatovať, že Silicon Knights predviedol niečo nezabudnuteľné. Ešte aj dnes, v roku 2020, kedy sa trhom preháňa hybridná konzola Switch, sa nájdú predpojaté názory o akejsi detskej produkcii, ktorá ani náhodou nemieri na dospelého konzumenta. Pochopiteľne sú to bludy, keďže štatisticky je preukázateľné, že tie najpredávanejšie videohry z dielne tretích štúdií firmy Nintendo kupujú práve dospelí. A je úplne jedno či ide o plošinovku s inštalátom v montérkach, alebo horor so slečnou v obťahnutých kožených nohaviciach. Dajme však bokom nezmyselné dohady a vráťme sa späť do večnej temnoty, ktorá zviazala aj môj osud s rodinou Roivasovcov.

Rodokmeň siahajúci až do starovekej Perzie

Základným kameňom tu je tradičný koncept kamery so statickými pozadiami, ktorý asi najviac preslávila séria Resident Evil, minimálne do prvých štyroch dielov (rátam tam aj podtitul Zero, ktorý bol, a nie náhodou, ešte donedávna jednou z ďalších veľkých exkluzív pre GameCube). To hnijúce mäso okolo tejto kostry hrateľnosti (odpustite mi sugestívnu metaforu, čoskoro sa dozviete jej dôvod) sa následne delí do niekoľkých od seba závislých prvkov. Začnime, ako už tradične, jemným načrtnutím príbehu. Všetko to začína nájzdom kamery za rameno najmladšej z rodu Roivasovcov, pôvabnej Alexandry. Tá prichádza na popud polície na ostrov Rhode, aby čelila hrôzostrašnej realite. Jej starého otca niekto brutálne zavraždil a detektívi nemajú ani po dvoch týždňoch vyšetrovania čo i len



malú stopu nádeje na progres. Alexandre však v krvi koluje viac než len stovka rokov evolučnej degradácie, a tak sa rozhodne celú túto krvavú záhadu rozlúsknuť sama. Začne sa ponevierať po dome Edwarda, teda svojho starého otca, a úplnou náhodou narazí na tajnú miestnosť v jeho honosnej knižnici.

Kam inam by ste založili knihu, čo má chrbát z ľudských kostí a prebal zo stiahnutej kože?

Dedko mal jedno, nie práve romantické, tajomstvo. Skrýval akýsi rodinný Necronomicon, ktorý by svojím spracovaním vyvolal dávivý reflex aj u ostrieľanejších jedincov. Každá jedna stránka tejto šialenej knihy je pre vás ako hráčov pozvánkou na cestovanie v čase. Zatiaľ čo Alexandra žije v roku 2000, jej traja predkovia sa do histórie

zapísali v rôznych časových osiach, od obdobia Rimanov cez prvú svetovú vojnu až po Alexandrinu súčasnosť. Dejová linka sa tak člení na obrovské a spočiatku dost' nesúrodé skoky stáročiami, zatiaľ čo pointou ostáva nielen pátranie po vrahovi Edwarda, ale hlavne pochopenie magickej sily zviazanej do čarovných rún. Artefakty mocného staroveku fungujú v hre Eternal Darkness ako forma šachových figúr, ktoré sú schopné nielen vyhrať partiu, ale aj privodiť skazu celého ľudstva. Dost' náročne sa mi táto časť hry transformuje do zrozumiteľného textu, hlavne v záujme vás nenudiť obsiahlou opisnou formou, a tak to celé skôr zjednoduším. Aby ste dokonalo vstrebali pointu príbehu v hre Eternal Darkness: Sanity's Requiem, je nutné vyskúšať prejsť hrou pomocou všetkých kombinácií rún. Jedine tak pochopíte neskutočné čaro tohto epického a v istej nadnesenej forme revolučného diela.

V čom je tak revolučné?

Akcia z tretej osoby umožnila autorom integrovať do hrateľnosti klasické akčné momenty. Počas skúmania rodokmeňa Roivasovcov sa postupne stretnete s rôznymi nepriateľmi, ktorých síce združuje jedna forma temnoty, avšak zlikvidovať ich sa dá viacerými spôsobmi. Od sečných zbraní až po tie strelné, podľa časového obdobia, v akom sa práve pohybujete, si musíte kliesniť cestu vpred za poznáním. Aby ste to však nemali také jednoduché, na každom kroku na vás číha nejaká tá zaujímavá logická hádanka. V tomto bode je jasné badať, ako sa Silicon nechal silno inšpirovať





dnes už raz spomenutou sériou Resident Evil, čo nepíšem ako nejakú kritiku, ba naopak. Puzzle momentky majú svoje osobité kúzlo, ktoré sa však tak trochu vyparí počas prechádzania príbehom druhý, tretí a štvrtýkrát (to tie čarovné runy, tie vás k tomu donútia!). Ak sa znova pýtate, kde je tá slúbená revolúcia a prečo v mojom texte badať začínajúcu schizofréniu, pýtate sa viac ako správne. Dodnes som totižto pri žiadnej videohre nezažil nič také ako s efektom „Sanity“ pri Eternal Darkness. Ide o špeciálnu gameplay koncepciu, ktorú si Nintendo dokonca nechalo patentovať, avšak, ako píšem vyššie, jej využitia sme sa už nikdy viac a v takejto forme nedočkali.



Odpadla mi hlava, zmenšil som sa, zmazal sa mi save...

Očistný efekt bol v hre situovaný v zmysle zeleného pruhu energie, ktorá postupne klesala na základe morálky hlavnej postavy. V praxi to fungovalo asi tak, že čím viac nepríjemných situácií prežívala vaša postava, o to menšia výška tejto energie svietila v rohu obrazovky. Spočiatku som tomuto efektu neprikladal žiadnu veľkú dôležitosť a vlastne si ho ani nevšimával, avšak akonáhle to kleslo pod únosnú mieru, začali sa na obrazovke diať priam šialené veci. Od chýb v grafike (rozostrenie, zväčšenie končatín, prepadnutie sa pod zem)

až po šokujúce výjavy (explodujúca hlava, žirafa v obývačke, náhly infarkt). Vrcholom potom bol moment, na ktorý do konca svojho života nezabudnem. Prechádzal som hrou už asi tretíkrát a tak trochu som mal pocit, že ma už nič nemôže prekvapiť. Tu náhle, zatiaľ čo zelený status bar klesol na minimum, mi obrazovka preskočila do sekcie ukladania pozícií a na TV sa zobrazil nápis: práve vám mažeme všetky uložené dáta z hry!

Kamaráti sediac v tom čase okolo mňa ešte dodnes nechápu, ako som dokázal z tureckého sedu vyskočiť dva metre do vzduchu a ukazovákom zresetovať konzolu GameCube skôr, než si stihli uvedomiť, čo sa vlastne deje. Aj takýto je kultový a nezabudnuteľný projekt Eternal Darkness.

Aj keď sa pôvodný autor hry, Denis Dyack, snažil pomocou kampane Kickstarter rozbehnúť vývoj pokračovania, z doterajších dvoch pokusov nevýšiel ani jeden. Na jednu stranu by nás to mohlo asi všetkých trochu hnevať, ale pán Dyack nemá práve, ako to povedať slušne, povest' férového a spol'ahliového obchodníka. Pod jeho menom je niekoľko súdnych sporov a bankrotov firiem, ktoré by možno dnes mohli robiť radosť miliónom hráčov po celom svete, avšak opak je pravdou. Nechajme teda legendu s názvom Eternal Darkness spať v jej obdivovanej podobe a tešme sa prípadne na nejaký ten duchovný odkaz zo strany iných talentovaných tvorcov súčasnosti. Je ich na scéne viac než dost'.

Verdikt

Z komerčného hľadiska bola síce platforma Nintendo GameCube neúspešnou, avšak tak ako jej predchodca, ktorého sme si v našej retro sekcii spomenuli už tri razy, tak aj táto fialová kocka umožnila vznik silných legiend, z ktorých s prehľadom vyčnieva práve akčný survival horor Eternal Darkness.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Survival horor	Silicon Knights	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

- + Jedinečne prepletený príbeh plný zvrátov
- + Vysoký stupeň opakovaného hrania
- + Grafická prezentácia
- + Originálne hádanky

HODNOTENIE:





NINTENDO SWITCH™

The Pokémon Company

Nintendo®

POKÉMON Mystery Dungeon RESCUE TEAM DX

©2020 Pokémon. ©1995–2020 Nintendo Co., Ltd./Creatures Inc./GAME FREAK Inc.
©1995–2020 Spike Chunsoft. Pokémon and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.

7
www.pegi.info



6. MARCA

ČO AK BY STE SA PREBUDILI ...AKO POKÉMON?!



Pôvodná hra Pokémon Mystery Dungeon v novom kabáte!
Skúmajte malebný svet a poskladajte tím na záchranu Pokémonov v núdzi.



www.nintendo.sk

CONQUEST

KONZOLY Z RODINY NINTENDO SWITCH

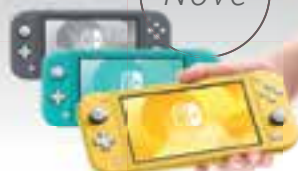
Nintendo Switch



3 MÓDY
TV / TABLETOP / HANDHELD

Nintendo Switch Lite

Nové



VENOVANÉ
HANDHELD HRANIU

Super Mario 64

SKOK DO TRETIEHO ROZMERU



Čo pre vás dnes znamená zaspomínať si na videohry z detstva? Je v tom kus nostalgie spojenej s akousi hrdosťou, že ste sa podieľali na dobrodružstvách, ktoré dnes patria medzi legendy, alebo ide o prosté rekapitulovanie herných začiatkov? Čo sa týka mňa osobne, platí rozhodne prvá definícia, a preto vás chcem aj v ďalšej retro porcii nakŕmiť poriadne chutným sústom. Aj naďalej ostávame vo vodách jedinečnej platformy Nintendo 64, ktorá bola pre danú spoločnosť konzolovým medzníkom v prechode z 2D do tretieho rozmeru. Každý jeden hrdina, hoci dovtedy len dvojrozmerný, sa dočkal konečne plných proporcií a napríklad aj taký Super Mario dostal šancu predviesť svoje krivky v plnej kráse.

Spadla mi brada do misky s čokoládovými vločkami

Vitajte v budúcnosti plnej úžasných zážitkov. Aj touto reklamnou frázou na mňa Nintendo roky prehováralo prostredníctvom obrovského plagátu na stene mojej detskej izby. Vyobrazenie konzoly, z ktorej vyskakujú realisticky animované postavy ako Link, Donkey Kong, či práve kultový maskot v červených montérkach, formovali moju chuť stačiť šedý gombík ON vždy, keď som mal len trocha voľného času. A keďže som k učeniu a škole celkovo pristupoval ako k používaniu záchoda, keď musíš, tak musíš, toho času som mával viac než dost. Živo si spomínam

na moment, keď môj otec zaparkoval auto vo dvore a bez jediného slova sa na mňa pozrel tým svojím láskavým pohľadom. Vždy, keď to urobil, a mohol byť akýkoľvek všedný deň, okamžite som vedel, že je to opäť tu! Filip dostane po mesiacoch túžobného čakania novú zábavu, pri ktorej nebude demolovať dom ani jeho prilahlé okolie. Zoširoka som sa naňho usmial a čakal na povel, ako keď pes zavetrí korisť a musí poslúšne, ale predsa len trochu netrpezlivo, postávať u pánovej nohy. „Je to vzadu v aute,“ vyriekol a psisko mohlo vyraziť na lov. Spomínam si na chuť čokoládových vločiek s mliekom, ktoré som v ten moment večeral. Túto moju súkromnú spomienku s vami



chcem zdieľať hlavne z dôvodu čo najlepšieho pochopenia faktu, pretože pre mňa každá videohra z detstva taká dôležitá aj dnes. V momente, keď som otváral zadné dvere naftou páchnuceho vozidla a malá lampička nad hlavou mi odhalila papierový obal hry Super Mario 64, bol tou najlepšou úvodnou kapitolou pred jej spustením.

Láska k hranám a 120 hviezd

Zatiaľ čo si tu teraz zbieram slzy z kútiku oka, presuňme sa spoločne ku veľkolepému stvoreniu žánra 3D hopsáčiek. Môžete mi síce oponovať, avšak bez mena Shigeru Miyamoto by sa vývoj interaktívnej zábavy oneskoril minimálne o dve dekády. Tento nesmierne talentovaný dizajnér nás už od roku 1977, keď pracoval na prvých herných automatoch, zabáva vlastnou genialitou a nekonečným množstvom nápadov. Jeho vrcholné dielo je tak brané zo široka a s istotou tam spadá aj taliansky hovoriaci Mario s celou svojou rodinou. Jeho znovuzrodenie v 3D podobe bolo obrovským medzníkom, ktoré svojou kvalitou stanovilo precedens pre produkciu žánrovo identických hier budúcnosti. Konzola Nintendo 64 spočiatku dominovala na trhu aj vďaka úspechu nového Maria, ktorý akoby definoval nielen jej výkon, ale aj dizajn samotný. Stačí sa pozrieť na toľko ospevovaný gamepad, ktorý sme si spomínali už pri minulých retro článkoch. Ten bol údajne stvorený a vymyslený samotným Miyamotom tak, aby sa Super Mario 64 hral čo najintuitívnejšie. Má to priamu spojitosť s ovládaním kamery, ktorá sa v čase 2D produkcie nemusela fakticky vôbec riešiť, prípadne len minimálne, a ktorá, s prechodom do trojrozmerného nazerania, nabrala na dôležitosť. Dobré vieme, a to aj dnes, v roku 2020, ako dokáže problematická kamera skaziť aj nadpriemerne dobrú

videohru. V prípade titulu Super Mario 64 sa však v tomto bode jednalo o ten najpevnejší základný kameň, aký vôbec vývojári mohli položiť. Stačilo len to, aby hlavný hrdina zabočil za roh nejakého objektu a kamera, nazvime ju poloautomatická, kopírovala jeho smer a ukazovala vždy tam, kam by sa kroky hráčov mali uberať. Malý a nesmierne dôležitý detail. A takýchto drobností by sme tu našli dosť na to, aby som si vedel sám pred sebou obhájiť frázy ako je kult a epická jazda.

Vo svete za čarovným obrazom

Dejová zápleтка je už tradične nemenná. Princzňa bola odcudzená pazúrmí známeho draka a jej osudom je nechať Super Maria skákať po roztomilých príšerkách, zatiaľ čo mu na konte rastie počet žiariacich hviezd. Čím viac ich dokáže získať, o to bližšie sa dostane k finálnemu súboju o ruku

princznej a polku kráľovstva. Apropos, zámok samotný je z väčšej časti celým dejiskom tejto plošinovky a keďže nejde o nijakú zrúcaninu s niekoľkými zubatými stenami, možností, kam nášho odhodlaného záchrancu viesť, tu je nepreberné množstvo. Jednotlivé komnaty reprezentujú akúsi čarovnú galériu plnú magických obrazov, do ktorých je možné skočiť a razom sa ocitnúť v inej rozprávke. V jeden moment tak stojíte po kolená v snehu, zatiaľ čo vám za chrbtom poskakuje párik tučniakov a v druhom sa trasiete od strachu pri zvuku starého vřgajúceho kolotoča poháňaného duchmi. Autorom sa tu podarilo nádherne nasimulovať virtuálnu stenu medzi interakciou priamo v zámku a príbehmi za spomínanými malbami. Zámok navyše nie je len nejakou nudnou bránou do ďalších svetov, ale dokáže ponúknuť aj niekoľko komplikovaných hádaniek, na ktorých riešení pracujete počas celej doby



hrania. Dodnes spomínam na moju neúfňahjúcu snahu zistiť, kde je skrytá posledná tajná hviezda, ktorá by mi dala tú záverečnú bodku za desiatkami hodín strávených pri prvom 3D Mariovi vôbec.

Roztomilo a hravo

Je úžasné, keď si uvedomíme, koľko obsahu sa dokázalo v roku 1997 zmestiť na jeden 64 megabitový cartridge. Nový Mario bol návykom v pravom slova zmysle aj vďaka tomuto faktu. Každý jeden svet sa totižto od toho druhého neodlišoval len minipríbehom či podnebí, ale dokázal uchopiť vašu túžbu aj prostredníctvom nápaditých hádaniek a zaujímavých protivníkov.

Od klasických korytnačiek a chodiacich hríbov zvaných Goomba, ktoré sme notoricky poznali už z prvých dielov série, tu dostali šancu zažiť tretím rozmerom aj oveľa menej využívaní protivníci. Čerešničkou na torte sa nakoniec vždy stávali súboje s pánmi daného obrazu, teda čarovného sveta. Ich zničenie si vyžadovalo istú dávku taktizovania, ktoré v ére NES, teda prvej konzole od Nintendo a následne aj v časoch Super Nintendo, neboli vďaka limitom okolo druhého rozmeru nijako možné.

Ajhl'a, Shigeru Miyamoto dostal s prechodom do 3D neuveriteľne schopné krídla a jeho nápady sa už krátko po vydaní hry zasadili o neodškriepiteľný titul jednej z najlepších videohier všetkých čias. A táto pocta nestratila na vážnosti ani dnes, viac než dvadsať rokov od vydania. Super Mario 64 sa aj z tohto



dôvodu dočkal v roku 2004 jedného plnohodnotného návratu, a to pre rovnako mega úspešný handheld Nintendo DS.

Inšpirovať zábavnou formou je umenie hodné pozornosti

Užívať si sprevádzanie talianskeho inštalatéra na ceste za záchranou naivnej princeznej by nikdy nefungovalo tak hladko a krásne, ak by sa hráteľnosť jeho titulov nezakladala na silnej motivácii. V prípade série Super Mario ide o správny pomer medzi neustálou chuťou skúmať okolie a riešiť menšie či väčšie hádanky. Tento recept funguje aj so silným príspevom pôvabnej grafickej stránky (verte tomu, že v dobe, keď som sa utápal pred CRT obrazom a so

zapnutou konzolou Nintendo 64, mi všetky tie ostré hrany pripadali nesmierne krásne) a nemenej pôsobivého zvuku. Aj keď sa hrdinovia tohto univerza asi nikdy skutočne nenaučia rozprávateľ a do mojej vlastnej smrti z nich budú vychádzať len emóciami podfarbené tóny preložené do písaného textu, pasuje to celé do seba aj vďaka melodickým zvučkám v pozadí. Toto je možno aj moja stručná charakteristika úspechu maskota spoločnosti s veľkým N, ktorý útočí na to dieťa skryté v každom z nás. Nech už máte päťdesiat rokov, alebo vám práve vystavili občiansky preukaz. Hravosť a zábava s ňou spojená sa totižto nedá limitovať vekom, čoho krásnym príkladom je mnou dnes prezentovaná spomienka na jednu z najlepších hier histórie.



Verdikt

Super Mario 64 sa dodnes používa ako názorný príklad dokonalého prerodu z 2D do 3D, ktorý nielen že nestratil z pôvodnej myšlienky ani milimeter, ale aký sa vďaka tretiemu rozmeru dokázal kvalitou dostať o kilometre vyššie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
3D Plošinovka	Nintendo	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Čarovný svet plný možností	- nič
+ Dokonalá kamera a rovnako tak aj ovládanie	
+ Hudobná kulisa	

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Red Dead Redemption 2

DIVOKÝ ZÁPAD UŽ PORAZIL AJ PC HRÁČOV, A TO DOSLOVA...



Viac než rok si museli PC hráči počkat' na konzolový hit Red Dead Redemption 2, ktorý takmer paralyzoval hráčske obecenstvo a herných kritikov. Skvelé hodnotenia a množstvo nálepiek Hra roka provokovali nedočkavých počítačových nadšencov, ktorí sa modlili k hernému bohu a pevne dúfali, že tento klenot na PC dorazí. Želania sa nakoniec splnili, ale pôrod to bol poriadne ťažký. Pod'me sa na to spoločne pozrieť.

V prvom rade som celkom rád, že náš šéfredaktor bol ohľaduplný a netlačil pri tomto titule na pílu, keďže som s odstupom času mohol zhodnotiť PC port z lepšej východiskovej pozície. Povedzme si úprimne, ten štart na počítačoch nebol taký hladký, ako v prípade PC verzie GTA V. Všetci sme pevne verili, že technický stav a predovšetkým optimalizácia bude na vysokej úrovni, no realita bola niekde inde. Aj majitelia najvýkonnejších PC zostávajú poriadne

zapotili a nasledovalo hneď niekoľko opravných aktualizácií, aby bola hra v ako takej hrateľnej forme. Problém bol dosť osobitý, keďže niektorým hra vo výkone nevykazovala značné problémy, no iným zas spôsobovala vrásky na čele.

Update... update... update

V každom prípade musím štúdio Rockstar Games pochváliť za pomerne flexibilné aktualizácie a postupné odladenie optimalizácie, no na druhej strane sa týmto veciam dalo predísť a hra mohla zažiť podstatne lepší štart. Úprimne, aj teraz natrafím na niekoľko nedostatkov, ako napríklad kompatibilita s gamepadom DualShock 4.

Ak ho k PC pripojíte cez USB kábel, tak ho hra rozpozná, inicializuje PlayStation symboly a prispôsobí svoje rozhranie. Ak to však vyskúšate bezdrôtovo cez oficiálny PlayStation receiver, tak máte

problém a hra ovládač vôbec nerozpozná. Na druhej strane si s ovládačmi od Microsoftu poradí drôtovo aj bezdrôtovo.

Vráťme sa však k samotnej hre. Opäť teda prežijeme príbeh Arthura Morgana, Johna Marstona a ich divokého gangu. Okrem už videných príbehových misií však PC hráči dostali aj niekoľko vedľajších misií navyše.

Tie síce nie sú také majestátne ako tie z hlavnej príbehovej linky, no vedia pobaviť a natiahnuť čas strávený hraním.

Online zábava

Skvelým prídavkom je, samozrejme, aj online režim, ktorý takmer dokonale dopĺňa príbehovú kampaň a ponúka obrovské množstvo zábavy.

Do online potuliek sa môžete pustiť s maximálne tromi kamarátmi. Aj tu



na vás čakajú príbehové misie, ktoré budete dobre poznať z filmových westernov vďaka typickým prestrelkám. Tie sú následne obalené nejakou zaujímavou úlohou. Budete pomáhať obyvateľom divokého západu, zachránite unesenú ženu a nechýba napríklad ani spoločné lovenie.

Je dôležité ako sa k úlohám postavíte, pretože svojím rozhodnutím ovplyvníte vašu česť či nečesť, ktorá má na ďalší posun v hre, samozrejme, osobitý dopad. Za jednotlivé úlohy môžete utížiť rôzne finančné ohodnotenie, ktoré môžete následne utrátiť podľa potreby.

Veľkou novinkou je určite možnosť vol'by obranného alebo útočného štýlu hrania. V obrannom štýle vás možno prekvapí absencia zadávania úloh cudzincami, čo vás rozhodne nepoteší, keďže sa týmto oberiete o skvelé zárobky.

Online svet je jednoducho skvelým doplnkom. Ani možno nie tak doplnkom ako samostatnou jednotkou. Nie je totiž nič krajšie ako s kamarátmi zapracovať na rešpekte a v salóne vylepšiť svoje divoké ego.

Ak ste však vlk samotár, tak ani tu neodídete naprázdno. Čakajú na vás

potulky obrovským svetom, obchodovanie s kožušinami či stopovanie divokej zvery.

Technický stav

A čo tá optimalizácia a technický stav. Môžem s chladnou hlavou povedať, že je to lepšie, ale určite sa dá na tomto aspekte zapracovať.

V každom prípade však musím zdôrazniť, že Rockstar Games je banda maniakov, ktorí si dajú záležať na každom detaile. Ani by ste nepovedali, že hra využíva už takmer trinásť rokov starý engine. Samozrejme, pekne vypilovaný engine, ktorý za svoje roky dozrel ako víno.

Úroveň detailov je takmer majestátna a PC hráči si môžu vychutnať nie len vylepšené textúry, ale, samozrejme, aj väčšiu dohľadnosť, 4K rozlíšenie a väčší počet snímkov za sekundu.

K dokonalému zážitku vás privedie obrovská škála nastavení grafiky. Všetko si viete manažovať podľa chuti presne tak, aby to vyhovovalo vášmu hardvéru.

Aj keď možnosť je to veľká, tak rozhodne to nie je všetko dotiahnuté tak, ako by ste si predstavovali. Aj teraz narazíte v hre na prepady snímokovania a nie

úplne dokonalú optimalizáciu, ktorá potrápi aj tie najdrahšie zostavy.

Potrápi vaše železo

Na zostave s procesorom Intel i5-9400F, 16 GB DDR4 pamäťou a grafickou kartou RTX 2060 (6 GB) si hra robila z tohto hardvéru celkom srandu.

Pri rozlíšení 1080p a ULTRA nastaveniach som dostal priemer 45 – 50 snímkov za sekundu. Samozrejme, nevyhol som sa prepadaniu aj na hodnotu 30 fps. Nie je to časté, ale všimnete si to.

Aj keď bol štart hry podstatne horší a problémy značne väčšie, tak v aktuálnom stave je to o poznanie hrateľnejšie. Tieto veci sa však dali obísť už na začiatku a výsledok mohol byť niekde inde.

Záver

Čo dodať na záver? To, že hra bola spočiatku skutočne rozbitá, to je jednoducho fakt. V každom prípade vám RDR2 ponúkne desiatky hodín v príbehovej kampani, kde sa skutočne nudiť nebudete, a to aj vďaka zábavným vedľajším misiám, a hlavne je tu možnosť multiplayera.

Ten vás môže pohltiť na stovky hodín. Chceli sme RDR2 na PC, a tak sa aj stalo. Tešme sa z toho, pretože táto hra si to zaslúži.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Rockstar Games	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ najlepší divoký západ dorazil na PC	- zlá optimalizácia aj po opravách
+ stovky hodín v online režimoch	- pokazený launch
+ vizuál a detaily	

HODNOTENIE:



Journey to the Savage Planet

JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET JE FAREBNOU SCI-FI TERAPIOU NÁROČNOM DNI, KTORÚ POTREBUJETE



Menej vážne než The Outer Worlds a menšie než No Man's Sky – napriek tomu však osobitné, zábavné a miestami aj vyzývavé. Táto hra vám nechce vyraziť dych neobmedzenými možnosťami v nekonečnom vesmíre, na druhej strane vás však ani nevodí za ručičku. Skôr vás ticho sleduje a keď sa vám niečo nepodarí, bude sa vám potichu, ale aj tak dostatočne nahlas smiať.

Takýto hlas v Journey to the Savage Planet skutočne existuje. Hrou vás sprevádza mierne zlomysel'ná, zato však poriadne cynická a ironická umelá inteligencia vesmírnej lode, s ktorou ste stroskotali na nepreskúmanej planéte.

Slovo „stroskotat“ však nie je v tomto prípade úplne presné. Ste totiž jedným z pionierov štvrtej najväčšej (a to bude počuť často) spoločnosti kolonizujúcej vesmír a váš chlebobdarca Kindred

Aerospace vás na planéte, ktorá je súčasne aj väzením, poslal zámerne.

A čo je na tom najvtipnejšie? No predsa to, že ste sa na tento džob aj tak nechali ukecať! Lod' mala totiž dostatok paliva len na cestu tam, a preto, ak nechcete, aby sa z vašej „služobky“ stal jednosmerný lístok do neznáma, musíte nájsť spôsob, ako vyrobiť ďalšie palivo pre cestu späť. Presne tak – cieľom hry nie je poraziť veľkého zlého mimozemšťana a zachrániť vesmír, ale jednoducho sa dostať domov.

Ako som napísal vyššie – hra sa vás nepokúša ohromiť a ani v najmenšom sa netvári ako niečo, čo nie je. Ak túžite po farebnom a priamočiaram odpochinutí si od každodenných starostí, navyše so štipľavým, ale mimoriadne podareným a sympatickým humorom, Journey to the Savage Planet je tutovka.

Časti hernej mapy sa odomykajú postupne, nerozbolí vás teda hlava pri pomyslení na to, aký obrovský svet na vás tam vonku čaká. Nenájdete tu ani hlboký príbeh a ani komplikované vedľajšie úlohy. Nemyslím to však ako výčitku – to, čo si vývojári z kanadského štúdia Typhoon Studios zaumienili, aj dosiahli. A zvládli to veľmi dobre.

Vy toho veľa nenakecáte, ale vaša AI áno

Jasne, keď ste už na doposiaľ nepreskúmanej planéte a nemáte doslova inú možnosť než ísť vpred, prečo sa nesnažiť aspoň o titul zamestnanca roka? Aj tak nemáte nič lepšie na prácu. Za každý objav, ktorý urobíte, dostanete odmenu v podobe možnosti vylepšiť si svoj vesmírny skafander alebo plazmovú pištoľ. Palivo na cestu na Zem síce nemáte, ale to neznamená, že ste od svojej domoviny



úplne odrezaní. Váš sprievodca galaxiou – sarkastická umelá inteligencia, pri ktorej nikdy neviete, na koho strane vlastne stojí, hlási každý váš úspech firme Kindred. Vaše počínanie je monitorované, hra dokonca do istej miery reaguje napríklad na to, ako často zomierate. A to ma privádza k ďalšiemu poznatku – nie je veľa hier, pri ktorých môžete skenovať vlastnú mŕtvolu a dostať za to achievement. Ide len o jednu z viacerých humorných situácií, ktoré ma počas hrania stretli. Tento titul je dôkazom, že nemusíte mať ani najlepšiu, ani najväčšiu a ani najoriginálnejšiu hru pod slnkom, ak jej nechýbajú dôvtip a kreativita.

Zábava musí byť, aj keby (na) palivo nebolo

Journey to the Savage Planet má v sebe podobný náboj ako RPG od Obsidianu The Outer Worlds. V oboch hrách je premisa postavená na byrokratickom svete plnom nezmyselných nariadení, v ktorom má paragraf číslo 5555 firemnej politiky väčšiu hodnotu než váš život. Zatiaľ čo v The Outer Worlds bola takáto úradnícka vláda vyhrotenejšia, v Journey to the Savage Planet je o niečo dobrosrdečnejšia, nevinnejšia a ľahkovážnejšia. Hra má naozaj dobrý humor, možno jednoduchý, ale trefný a primeraný. A to si na tomto titule vážim, pretože vtipných hier je, napriek tomu, čo si možno myslíte, ako šafranu. Schválne, spomeňte si aspoň na jednu, ktorú ste v priebehu roka hrali.

Okrem vylepšení, ktoré získavate od firmy Kindred v podobe plánov (blueprintov) pre lodnú 3D tlačiareň – od jetpacku, cez nehorľavú rukavicu až po zachytávací hák („Grapple Hook“) – si postavu vášho neohrozeného astronauta vylepšujete aj zbieraním špeciálneho oranžového slizu. Keď ho totiž zjete dostatočne množstvo, získate napríklad zdravie navyše, čo sa jednoducho hodí. Niekedy však nestačí

ani to, loadings sú však v Journey to the Savage Planet spravené dômyselne. Hra si vo všetkých detailoch udržia dojem akejsi karikatúry simulátora vesmírneho objavovania, a preto, ak zomriete, loď jednoducho automaticky „vytlačí“ váš klon. Vám potom nezostáva nič iné, než navštíviť miesto svojho odchodu na onen svet a postaviť tam mohylu s číslom. To aby ste vedeli, koľko nebojácnych „ja“ položilo život v mene pokroku a firemných ziskov. Hra nie je obzvlášť náročná, skôr primerane, je však malá pravdepodobnosť, že by ste sa sa z planéty dostali v rovnakom tele, v akom ste sa na ňu dostali.

Keď vám planéta povie, že ste neboli jej prvým

Svet, v ktorom sa hra odohráva, pripomína planétku, ktorú si Malý princ vysníval po piatom pive. Jednotlivé časti sú prepojené s vašou loďou teleportačnými kameňmi, vďaka ktorým nemusíte prechádzať lokalitami, v ktorých ste už všetko videli a vybrakovali. Vaším ultimátnym cieľom je, okrem získania paliva, aj preskúmanie záhadnej monumentálnej veže, ktorá sa vám týči nad hlavou. Podľa vašich poznámok totiž mala byť planéta, ktorá vám bola pridelená, neobývaná – aspoň teda nie niečím inteligentným. Môžete si to však pripísať na zoznam vecí, ktoré sa na tomto tripe jednoducho pos*ali.

Aké by to však bolo kolonizovanie vesmíru, ak by všetko išlo ľahko, no nie?

Úprimne, nie je veľa vecí, ktoré mám chuť tejto hre vyčítať. Titul som recenzoval na Xbox One X, no ani výkon navyše v kombinácii s nie práve najnáročnejším grafickým spracovaním nezaručil plynulý herný zážitok, čo sa technickej stránky týka. Ide však skôr o drobnosť, nič vážne,

čo by vám narušilo zážitok. Naopak, hra je vytvorená s čo najväčším dôrazom na plynulý chod. Načítavacie obrazovky vás zdržia len počas teleportácie, ktorá slúži ako „Fast Travel“, teda rýchle cestovanie. Ak zomriete, zrodíte sa späť na lodi a musíte ísť najprv pozbierať svoj stratený náklad, ktorý ste mali v čase smrti na sebe – rôzne chemické látky potrebné pre vylepšovanie vybavenia. A v poslednom rade sa nemusíte báť ani zbytočných nervov, ak platformové hranie nepatrí medzi vaše silné stránky. Ak z ostrovov vznášajúcich sa vo vzduchu, na ktorých sa hra odohráva, spadnete, lodný droid vás jednoducho teleportuje naspäť na pevnú zem.

Kindred možno šetril na množstve paliva, ani nikdy by vás predsa neodsúdil na nekonečné padanie do neznáma. To predsa nie je ľudské... a najmä profitabilné.

Verdikt

Zábavné, nenáročné a najmä oddychové kolonizovanie vesmíru bez náročnejších herných mechaník či špičkovej grafiky. Ak si chcete oddýchnuť, výborný tip, ak sa však túžite skutočne ponoriť do hry a žiť sa do kože vesmírneho pioniera, skúste vedľajšiu planétu. Táto sa totiž neberie príliš vážne.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Typhoon Studios	Typhoon Studios

PLUSY A MÍNUSY:

+ Farebný	- Mierne poklesy
+ zaujímavý a dostatočne veľký svet	fps na Xbox One X
+ humor	
+ dobrá hrateľnosť	

HODNOTENIE:



Spintires – Chernobyl DLC

OFF-ROAD Z NEĎALEKÉHO VÝCHODU



Od 13. júna 2014, kedy vyšiel pôvodný Spintires, už ubehlo strašne veľa času. Čas sa ale na malú chvíľku zastavil aj 26. apríla 1986. Ak už niekto z vás tuší, kam tým mierim, tušíte správne. Totižto druhý spomínaný dátum je neodmysliteľným míľnikom v histórii ľudstva. V ten osudný večer došlo ku Černobyľskej havárii s hrozivým dopadom na nemalú plochu vo svojom okolí. V dôsledku tejto udalosti bolo napokon evakuované celé mesto Pripjať, z ktorého sa stalo neslávne „mesto duchov“. Nie, nejde o hodinu dejepisu, skôr sa vám snažím navodiť atmosféru, s ktorou budete sprevádzaní celým novým datadiskom pre už vyššie spomínanú hru Spintires. Datadisk nesie názov Chernobyl a prináša nám vierohodné prostredie z ukrajinskej rádioaktívnej oblasti.

Na úvod by som vás chcel upozorniť na to, že nie som hráč, ktorý by sa nejakým spôsobom rozplýval nad simulátormi a už vôbec nie nad simulátormi ťažkej techniky. Myslím si, že to ale môže byť v niektorých ohľadoch kladným

faktorom a prinesie to nadsťad do celej recenzie. Spintires už asi nemusím veľa predstavovať, len ho zhrniem niekoľkými vetami. Ide o off-road simuláciu starých sovietskych vozidiel. Máte k dispozícii nespočetné množstvo ťažkých terénnych strojov, kompas a nepreskúmanú mapu.

Vašou úlohou je preskúmať celú mapu, na ktorej si odomknete ďalšie vozy a garáže, pričom hlavným cieľom ostáva prevážanie dreva z bodu A do bodu B. No a to je asi tak všetko. Viem, že hra vám dokáže ponúknuť viacero možností prejdienia mapy, ale cieľ zostáva rovnaký.



Súdruhovia, pod'me t'ažiť rádioaktívne drevo

Svoj „príbeh“ prežijete ako závozník dreva v nehostinnej oblasti Pripjať, v okolí vybuchnutého reaktora, ale vstúpite aj do Červeného lesa. Vašou úlohou bude vozit' drevo zo zamorených lesov na body určenia. Ja viem, že Černobyl'ská havária je výborným námetom pre rôzne filmy, seriály a hry, ale prečo tam, preboha, niekto ide t'ažiť drevo? Nemyslím si, že hocikto racionálne zmýšľajúci by sa vydal napospas osudu do oblasti vybuchnutého reaktora. V tomto nám Chernobyl DLC prináša niečo nové, a to, že na mape častokrát narazíte na zamorenú oblasť. Na to vás už skôr upozornia zničiteľné bariéry a váš Geiger-Müllerov detektor začne vydávať to povestné pukanie. Ak už budete musieť vojsť alebo sa len náhodou ocitnete v jednej z týchto oblastí, vaše vozidlo bude čeliť poškodeniu, ako tomu bolo napríklad v predošlých mapách, keď ste autom prechádzali cez vodu. Zdá sa mi to trochu pritiahnuté za vlny, keďže šofér s úsmevom zapína „diferák“, zatiaľ čo vozidlo sa do niekoľkých sekúnd dokáže rozpadnúť. Čo sa týka prostredia v novom DLC, nečakajte nič prelomové a ani nič inovatívne. Je to proste Spintires s novou mapou, a ani nie tak bahnitou. Možno práve to bahno a ťažko zvládnuteľný terén dodávali tejto hre ten jej nezameniteľný vzhľad.

Rýpme iba do bahna, ostatok nechajme tak

Atmosféra „mesta duchov“ musí byť pochmúrna. V tejto veci si možno autori povedali, že nebudú vylepšovať dizajn grafiky. Grafika pôsobí zastaralo, miestami akoby všetky staré textúry z Half-life 2 poskladali na jednu mapu (a to nechcem uraziť Valve), pripevnili známe kulisy a povedali hráčom, že sa práve nachádzajú pri černobyl'skej elektrárni. Nemôžem prirovnávať pompéznejšie projekty k tejto hre, ale treba si uvedomiť, že aj jeden mode dokáže častokrát prekopať celkový vzhľad hry. To som dal len taký príklad na to, aký malý vynaložili vývojári záujem o inovovanie vlastnej hry. Predsa si treba uvedomiť, že hra už má svoje duchovné pokračovanie a keď chcú priniesť skalným fanúšikom prvého dielu niečo nové, treba sa posnažiť viac. Druhá vec, ktorú by som chcel hre vytknúť, je kamera. Pamätám si obdobie, keď statická kamera v sérii Resident Evil bola utrpením, ale z kamery v Spintires som skoro oslepol. Vlastne doteraz neviem, ako sa ovláda. Naozaj už tento aspekt hry, ktorý bol vývojárom vyčítaný komunitou od vydania pôvodnej hry, nemohli opraviť, alebo aspoň vložiť



do hry pohľad zvnútra? Kamera z kabíny by hre neskutočne sadla. Hlavné menu tiež pôsobí, ako keby ho vyvíjali priamo vo vybuchnutom reaktore. Celkové ovládanie je spočiatku anti-intuitívne a celkom dlho mi trvalo, kým som vôbec zistil, čo vlastne mám v tejto hre za úlohu.

Viac vozidiel, viac zábavy

Aby som zas úplne nekrivdil vývojárom, musím spomenúť, že do hry pridali dva nové vozy Zil-157 a MAZ-505. V ponuke je okrem hlavnej aj menšia mapa s vývojárskymi nástrojmi, takže si budete môcť vyskúšať každé jedno vozidlo. Spolu s datadiskom pribudnú do Steamu aj tri nové achievementy. Hra je preložená do češtiny, aj keď po zvládnutí ovládania ju už nebudete potrebovať. Samozrejme, prítomnosť češtiny v hre vítam a pripisujem za ňu vývojárom bonusové body.

Chcel by som ešte spomenúť svetlejšiu stránku hry, a to multiplayer. Keď odložíme bokom všetky nedostatky a technické problémy, Spintires sa stáva výborným pieskoviskom až pre štyroch ľudí. Napriek tomu, že ide o starší kúsok, výlety s partiou v bahne proste neomrzia. Ak máte partiu kamarátov, alebo ste iba dvaja, vrelo vám hru odporúčam. V tomto ohľade dokáže Spintires ponúknuť skvelú zábavu na niekoľko hodín a okolie Černobyl'u sa zrazu bude javiť ako celkom fajn miesto.

Zapadnúť tu s vozidlom nie je vôbec ťažké a dobrý kamarát s navijakom je v takýchto situáciách na nezaplatenie. Pri zapnutom hardcore móde si dokonca môžete otestovať svoje kolektívne schopnosti. Takisto aj pri multiplayeri sa však občas môžete stretnúť s miernymi problémami a po padnutí serveru sa už do hry nevrátite. To znamená stratu celého progresu. No a to je všetko. Bohužiaľ som musel túto

vetu použiť už druhýkrát. Nechcem tým nikoho uraziť, len mne ako hráčovi sa to zdá málo. Môžeme sa iba domnievať, že vývojári z Oovee Štúdia sa snažia do hry prilákať nových hráčov. Myslím si to už len z toho dôvodu, že minulý rok vydali do päť rokov starej hry 3-krát nový DLC obsah, jeden dokonca zadarmo, a to už má aj Spintires svojho duchovného nástupcu.

Ak už hru vlastniete a ste stotožnení s tým, že si radi zahráte nový obsah, tak vám DLC odporúčam. Ak ste majiteľom pôvodnej hry a hľadáte nové výzvy, tu ich nenájdete, aj keď sa vývojári s niečím novým snažili prísť. Ak ste hráč obľubujúci off-road, ale hru ešte nevlastníte, siahnite radšej po jej nástupcovi.

Hodnotenie

Súdruhovia, častokrát sa stretávame s lenivosťou vývojárov, ktorí nám hru podsúvajú pod nos len so zámkou zarobiť si. Mne ako hráčovi to nestačí, pridať jednu mapu a dve nové vozidlá. Dokážem ale pochopiť cieľovú skupinu tejto hry a jej potrebu prekonať každú nástrahu, ktorá im príde do cesty. Cenovka 5 € nie je nič, za čo by sa strieľalo, a tak voči kúpe nemám žiadne výhrady.

Luboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulátor	Oovee Games	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ prostredie	- malá mapa
+ multiplayer	- technické problémy
+ nádych východu	- kamera
+ česká lokalizácia	- absencia noviniek

HODNOTENIE:



Metro Redux

POST-APOKALYPTICKÁ MOSKVA DO RUKY



Nikdy som nebol veľkým fanúšikom hernej série Metro. Vždy na mňa pôsobila akosi ťažkopádne. Mimochodom, je už akoby pravidlom, že vo mne interaktívne médiá z rusky hovoriacich krajín vyvolávajú podobné pocity. Zároveň mi nebola nikdy po chuti ich snaha vydávať sa za herné filmy. Prvé dva diely série sú na môj vkus až príliš pretkané rôznymi skriptovanými sekvenciami, ktoré sa snažia v hráčovi vyvolať úžas a navyše sú až priveľmi lineárne.

Nezačal som práve najlepšie, však? Skôr než ma priviažete k hranici a zapálite fakle, vypočujte si ma. Osobné preferencie bokom, kvality hier Metro, samozrejme, uznávam.

Uznávam, že to čo robia, robia kvalitne (obzvlášť citel'ne zrelšie Metro: Last Light), a preto sa ani náhodou nedá hovoriť o obyčajných, či, nedajbože, priemerných hrách. Či už Metro 2033 alebo aj jeho pokračovanie Metro: Last Light patria medzi ambiciózne

tituly s nadpriemernými produkčnými kvalitami, vynikajúcou atmosférou a rozmanitou hrateľnosťou.

Keďže kedysi patrili medzi technický vrchol PC platformy, ich port na omnoho slabšiu konzolu Nintendo Switch neznal práve ako najlepší nápad. Keď sa však na Switch podarilo dostať The Witcher 3: Wild Hunt v prekvapujúco slušnej kvalite (pričom nový patch 3.5 grafickú stránku hry ešte vylepšuje), zrejme ani neexistoval dôvod, prečo by sa na konzolu nemohlo v dôstojnej kvalite dostať aj Metro. A skutočne sa v dôstojnej podobe na Switchi aj objavilo.

Redux verzie Metro 2033 a Metro: Last Light (vylepšené verzie pôvodných hier) vyzerajú na Switchi jednoducho vynikajúco. Vývojári z 4A Games nepoverili portom iné štúdio, ako to v podobných prípadoch býva zvykom, ale sami sa zhostili tejto náročnej výzvy a výsledky hovoria samy za seba. Či už hovoríme o handheldovom

(do 720p) alebo dockovacím móde (do 1080p), čakajú na vás detailné textúry, krásne nasvietené scény, ostrý a čistý obraz a pozoruhodné detaily. Obe hry sa zaradujú medzi grafickú špičku hier na Switchi. Navyše si tituly udržujú stabilný framerate, ktorého pokles pocítite len sporadicky.

Aj keď grafika je na najvyššej úrovni, o zvuku nemožno povedať to isté. Pokles jeho kvality cítiť počas hrania v handheldovom móde a najmä pri hraní Metro 2033 Redux. Po zvukovej stránke pôsobia hry veľmi plocho. Zbrane znejú ako gumipušky a ambientné zvuky nemajú správnu hĺbku. Ak však hráte na TV, situácia sa výrazne zlepší hlavne na kvalitnejších televízoroch. Soundtrack má, paradoxne, grády aj v handheldovom móde, takže aspoň niečo.

Hrateľnosť oboch hier je viac-menej totožná. Sú to strieľačky z pohľadu prvej osoby so silným dôrazom na stealth a survival prvky, ktoré najmä



pri vyšších obt'ažnostiach naberajú čoraz väčšie grády. Nábojov nie je nikdy dost' a niektoré používate zároveň ako platidlo. Nepriatelia sú presní, odolní a silní, takže ak sa stretu s nimi nedokážete vyhnúť, čaká na vás nel'útostný boj o život, pri ktorom sa poriadne zapotíte. Nemôže za to však len nadpriemerne vysoká náročnosť hry. Ak totiž hráte s Joy-Conmi, pripravte si pevné nervy, pretože mieriť malými vratkými páčkami na takých rýchlych a agresívnych nepriateľov, nie je vôbec sranda. Ak Metro Redux nehráte s normálnym gamepadom, zábava a radosť z hrania sa rapídne znižujú, nastáva frustrácia a často aj znechutenie.

Manažment zdrojov je nutnosť – filtre do plynových masiek a zdravotné balíčky musíte používať s rozvahou. Svet týchto hier nie je pre padavky, ktoré milujú čisté postele a každodenný horúci kúpeľ. Je pre ostrých chlapov, ktorým neprekáža byť špinaví aj niekoľko dní v kuse, a zároveň sa nezľaknú zamorených oblastí, kde sa spomínané filtre stanú jedinými pomôckami, ktorým môžu dôverovať. V hre na vás okrem prirodzenej špiny čaká aj ľudská špina, ktorú zo seba len tak nezmyjete vodou. Ľudská špina vám totiž pôjde po krku a bude vás ohrozovať na živote. Podobne ako



plejáda rôznych monštier, démonov a výjavov. Post-apokalyptické Metro nie je žiadny turistický zájazd, ktorý absolvujete z bezpečia autobusu.

Ak po Metro Redux siahnete, určite neurobíte chybu. Nielenže sa stanete svedkami absolútneho maxima, čo sa dá zo Switchu vytriahnuť, ale taktiež zažijete hutný atmosférický zážitok. Potom už naozaj záleží len na vašom vkuse, či vám v hrách neprekážajú početné vopred naskriptované situácie slúžiace predovšetkým na posúvanie

príbehu vpred alebo preferujete skôr voľnejší štýl. Ak máte radi voľnosť, je možné, že vás tieto hry nakoniec omrzia pre ich obľubu držať hráča medzi svojimi mantinelmi až príliš natesno.

Metro 2033 a Metro: Last Light vôbec nie sú zlé hry. Na jednej strane síce frustrujú prílišnou lineárnosťou a až otravnou potrebou hrať sa na film, no na druhej strane bodujú skvelou atmosférou a hutnými survival prvkami. Port na Switch sa po technickej stránke podaril vynikajúco, na platforme sa snáď ani nenachádza krajšie vyzerajúca strieľačka. Povedzme len, že ak ju chcete hrať inak než na gamepade, nebude to práve najpríjemnejší zážitok.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	4A Games	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný port	- slabší zvuk
+ skvelá grafika	- hranie na Joy-Conoch
+ atmosféra	nepôsobí
a survival prvky	presvedčivo

HODNOTENIE:



Dreams

PRÍJEMNÉ PREKVAPENIE, KTORÉ PRERASTÁ DO ZÁVISLOSTI



Už to bude nejaký piatok, čo ma dokázala hra zaujať tak, že sa mi o nej aj snívalo. Nemyslím to tak, že ma chytila dejom a ja som pri nej nedýchal, skôr tak, že nápad vložený do hry bol naozajstným unikátom. Problém dnešnej doby tkvie v neustálom kopírovaní všetkého možného. Najlepším príkladom je asi žánr Battle Royale. V momente, keď sa zistilo, že štúdiu dokáže titul s prvkami tohto žánru zabezpečiť obrovské peniaze, okamžite to kopírovali aj ostatní. Ale prísť s niečím novým, na to potrebujú vývojári odvahy. Britské štúdio Media Molecule nám však dokazuje, že tá im nechýba, a v Dreams sa dokonca snažia využiť potenciál celého nápadu naplno.

Každý sen sa môže premeniť na skutočnosť

Ambiciózne štúdio Media Molecule na výstave Gamescom v roku 2012 prezradilo, že pracuje na dvoch hrách. Dnes už s určitosťou vieme povedať,

že jednou z nich bolo veľdielo Dreams. Ťažko sa mi určuje, či je Dreams komplexným titulom, user friendly editorom, prípadne dokonca sociálnou sieťou. V podstate máme pred sebou hybrid, ktorý nesie z každého spomínaného aspektu niečo. Aby som nepreskakoval, začnem obalom. Keď si hru rozoberieme do vrstiev, obalom celého projektu je sociálna sieť. Či už budete vytvárať svoje vlastné hry, scény, hudobné diela, alebo budete prezerat' projekty iných používateľ'ov, vždy sa tam dostanete cez model ich vlastnej sociálnej siete s názvom Dreamiverse.

Jadrom celého Dreams by mal byť bezpochyby editor. Ide o naozaj skvele prepracovaný systém, v ktorom si môžete vyrobiť v podstate všetko, čo sa vám prisní. Máte sen o malej hre, o ktorej si myslíte, že v ľud'och zanechá niečo, čo ešte nezažili? Vyrobte ju. Máte chuť skladať vlastnú hudbu? Tu máte voľné ruky a kopu nástrojov. Alebo

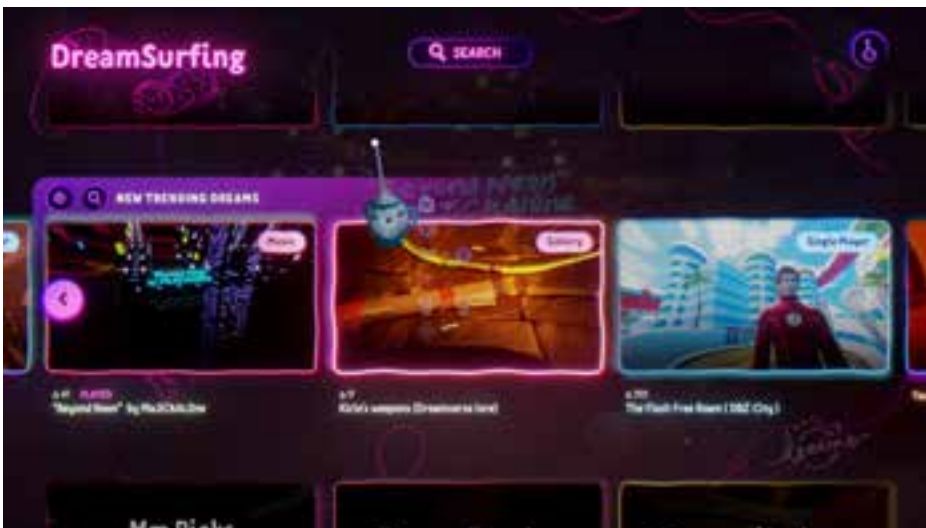
len máte plné zuby mainstreamového herného priemyslu a chcete si zahrať malé tituly so zábavnými nápadmi? Tu ich môžete hrať celý deň.

No a čo posledný aspekt z trojice hore spomínaných žánrov? Dreams by sa dalo označiť aj ako hra, pretože sami vývojári nám priniesli skoro trojhodinový príbeh, ktorý je vyrobený priamo v ich vlastnom editore Dreams. S určitosťou viem povedať, že aj tento kratučký príbeh by ako samostatná vec dokázal oslniť nejakého hráča.

V sne je možné všetko

Príbehová kampaň s názvom Art's Dream je vynikajúcou demonštráciou toho, čo všetko sa dá vďaka Dreams vyrobiť.

Dostávate sa do sna džezového hudobníka Arta, ktorý začína prehrávať boj s vlastnými démonmi. Jeho odchod z kapely celú frustráciu len prehlbuje,



hlavný protagonista sa preto vo svojich snoch dostáva hlbšie do svojho jadra, kde zisťuje, že nie všetko je tak, ako si myslel. Viac z príbehu prezrádzať nebudem, pretože ako som načrtol už vyššie, Art's Dream by si ako samostatný projekt našiel svoje miesto aj medzi dnešnými príbehovkami.

Celý príbeh nám vlastne približuje, ako môžu vyzerat' hry od každého jedného používateľa a Dreams. V Artovom sne sa striedajú hrateľné pasáže, ktoré sa od seba diametrálne odlišujú.

Chvíľu si zaspomínate na starého dobrého Poldu vďaka Point & Click adventúre, vzápätí už búčate kladivom v platformovej skákačke.

Logické hádanky vystriedajú výzvy, ktoré vyškolia vaše reflexy. Najlepší na tom je fakt, že celý príbeh ide ako nôž maslom a ani si nevšimnete, ako ste sa dostali do úplne inej, zároveň však nadväzujúcej pasáže. Po celom dohraní príbehu mi v hlave iba ostala otázka, či sa aj hráči dostanú k tak komplexným dielam, akým Art's Dream naozaj je. Nástroje k tomu majú, budú však mať chuť podstúpiť takú obeť? Viete, vytvorit' už len malú hru môže znamenať hodiny modelovania, skúšania a hlavne pádov na úplné dno.

Editovať na ovládači je snád' iba sen

Popri písaní tejto recenzie som sa stretával s názorom, že gamepad je dobrý akurát tak na skákačky, občas aj na jednoduchšie RPG, ale absolútne nie na editovanie. Celý projekt Dreams sa s týmto názorom musel stretávať už od počiatku vývoja. Editovanie s ovládačom je však zo strany vývojárov zvládnuté na výbornú. Pozor! Nejde o intuitívne ovládanie a celý proces sa budete musieť naozaj naučiť. Tutoriál vás bude



doslova t'ahať za ručičku a neraz som si všimol, že aj v pokročilých návodoch vám inštruktor znova opakuje základné editovacie mechanizmy. Tu a tam sa, samozrejme, stane, že vám objekt odbehne do aleluja a váš gamepad musí čeliť nervovému napätiu. V tomto prípade platí, že opakovanie je matkou múdrosti.

Jedna vec ma však vrátila do reality. Dreams ma zaujalo tak, že som prestal vnímať okolitý svet a projekt som vyzdvihoval v každom smere. Popri hraní som sa dostal do fázy modelovania, kde ma inštruktor zarazil svojimi pohybovými ovládačmi. Samozrejme, je tu možnosť zvládnuť všetko na gamepade, no tvorcovia týmto prezradili, že editovanie si vyžaduje viac. Alebo je to iba môj názor a len sa snažia využiť celý potenciál konzoly? To už je na zvážení každého jednotlivca. Na scénu by čoskoro mala vstúpiť aj podpora VR headsetu od Sony, ktorá hre určite pridá na popularite.

Dreams ponúka možnosti, ako zhmotniť svoje sny. Ak máte víziu novej hry, môžete ju vymodelovať od základov. Začnete so základnými kulismi, ktoré vám aj tak zaberú množstvo času. Vytvoríte si svojho protagonistu, prípadne antagonistu, a vymyslíte dej hry. Vo vymýšľaní príbehu a prepojení

algoritmov je Dreams naozaj skvelým pomocníkom. Určovanie logiky objektom sa mi už po pár hodinách zdalo naozaj jednoduché. Algoritmy v hre označované ako logika majú podobu ikon, ktoré medzi sebou prepájate drôti. Potom už v jednotlivých ikonkách nastavíte rôzne hodnoty ako časomieru, silu a kopu iného. Najlepšie na tom všetkom je, že je toho ešte viac, no ja som nemal odvahu pustiť sa do pompéznejších projektov. Svoj rozpracovaný projekt si môžete uložiť do svojej konzoly, prípadne ho zavesíte rovno na internet. Týmto by som premostil k ďalšiemu dôležitému aspektu.

Por... teda Dreamhub

Dreams prináša revolúciu v hraní aj tým, že je tak trochu aj sociálnou sieťou. Komunikácia s ostatnými hráčmi alebo lajkovanie a prezeranie nie sú veľmi odlišné od reálnych sociálnych sietí. Každý, kto hral Little Big Planet, vie, že štúdio Media Molecule má svojský štýl vytvárania hier. Už v predchádzajúcich tituloch sme sa stretli s experimentovaním pri hrateľnosti v podobe implementovania interakcie ostatných hráčov do vašej vlastnej hry. Podpis Media Molecule je vidieť aj v tomto titule a vôbec to neprekáža. Popri hraní obsahu priamo od tvorcov máte možnosť zbierať bublinky s rôznymi vecami, ktoré využijete pri editovaní vlastného obsahu. Lenže to ľudom s väčšou fantáziou určite nemôže stačiť. V rámci sociálnej siete si môžete stiahnuť obsah aj od ostatných hráčov. Je fajn, že žiadny projekt nie je limitovaný na jedného hráča, a tak si pokojne môžete stiahnuť modely od niekoho iného, prípadne sa s ním rovno dohodnúť.

Vo svete Dreams má každý svoje miesto a aj taký malý rojko, ako som ja, čo viac



prehľadával výtvary ostatných, ako tvoril svoje vlastné, má rovnako dôležitú úlohu. Ved' aj tvorcovia potrebujú testerov, nie? Už len z tohto uhla pohľadu si dovoľím tvrdiť, že hra je výbornou investíciou – hlavne pre ľudí ako ja, ktorí už ani nevedia, medzi ktorých fanúšikov sa zaradiť. Hráči budú pridávať obsah stále a dúfam, že rozpracované projekty sa budú rozširovať. Tvorcovia dokonca potvrdili, že obľúbené projekty sa môžu dostať až do fázy, keď sa z nich stanú standalone tituly. Takže ak ste boli vždy fascinovaný vývojom videohier a myslíte si, že by ste pre remeslo boli prínosom, pokojne sa do tvorenia ponorte a dajte o svojich dielach vedieť aj ostatným. Dreams má aj vlastnú stránku, takže nie je problém si novinky z Dreamverse pozerat' aj mimo PS4.

Nepochopíte každý sen

Chcem na koniec napísať pár viet, ktoré budú čisto subjektívnym názorom. Viac-menej by som hre vytkol dátum vydania. Hoci ide o ambiciózný projekt, ktorý podľa mňa zožne celosvetový

úspech, je škoda, že sa k hráčom dostal chvíľu pred príchodom next-gen konzol. S pravdepodobnosťou, že sa hra dostane aj na nové konzoly, sa ma zhmotnili obavy, ako to bude s hráčmi na tých starých. Bude titul podporovaný celý čas na oboch generáciách? A ak nie, prečo po ôsmich rokoch vývoja radšej nepočkali na nové konzoly? Týmto by som si chcel na koniec dať malý prísľub, že sa na Dreams pozriem o rok, keď už budú na trhu aj nové konzoly.

Verdikt

Dreams nám prináša niečo nové. Niečo, nad čím by sa malo zamyslieť každé jedno štúdio. Jedna vec je naštartovať hype train a priniesť starý koncept v novom kabáte. Druhá vec je tváriť sa skromne a konečným výsledkom vytriet' zrak všetkým hráčom. Dreams má svoje chyby a cez niektoré sa proste nedá prenieť, ale tak ambiciózný projekt nám tu už dlho chýbal. Titul odporúčam každému bez ohľadu na to, či ste hráčom zo starej školy alebo len malým rojkom, ktorý si potrebuje niekde nájsť svoje miesto. Hra je krátko po vydaní a tak vám viem s určitosťou povedať, že obsah sa bude nenávratne rozširovať. Dreams kúpite približne za polovicu ceny AAA hry.

Luboš Duraj



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Game creation sys.	Media Molecule	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena	- občas našťve
+ komplexnosť,	ovládanie v editore
univerzálnosť	- PS4 hučí aj pri
+ každý si tam nájde	jednoduchších hráč
svoje uplatnenie	

HODNOTENIE:

★★★★★

3 ŽENY, 4 MUŽI, 7 MOBILOV A 1 „NEVINNÁ“ HRA

NOVÁ KOMÉDIA OD TVORCOV TRILÓGIE

FAKJÚ PÁN PROFESOR

TAKMER DOKONALÉ TAJOMSTVÁ

V KINÁCH OD 26. MARCA 2020
S ČESKÝM DABINGOM

CONSTANTIN FILM ZEŠTĚ ENIE LENA SCHÖMANN / BORA DAGTEKIN PRODUKTION DER CONSTANTIN FILM PRODUKTION
„DAS PERFEKTE GEHEIMNIS“

ELYAS M'BAREK FLORIAN DAVID FITZ JELLA HAASE KAROLINE HERFURTH FREDERICK LAU WOTAN WILKE MÖHRING JESSICA SCHWARZ ZASTUPÍ DANIELA TOLKIEN KAMERA MORITZ ANTON SCENÁRIUM CHRISTIAN M. GOLOBECK VÝSTAVY REGINA THEEKEN MUSIKY KITTY KRATSCHE
SCHNITÍ SABINE PANEK MONTÁŽ EGBON RIEDEL SIMON HEEGER CHRISTIAN VORLANDER PRODUKČNÍ ŘEŠENÍ HENRY BEHÖREK VEŠTĚNÍ CHRISTINE RÖTBE PRODUKČNÍ NICOLE SPRINGSTÜBBE ASISTENT PRODUCER FARUK ALATIN REŽISÉR MARTIN MOSZKOWICZ PRODUCENT LENA SCHÖMANN BORA DAGTEKIN
INHABERIN DER AUSSCHLIESSLICHEN NUTZUNGSGRECHTE IST DIE CONSTANTIN FILM VERLEIH GMBH © 2018 CONSTANTIN FILM PRODUKTION GMBH

BEISPIEL ZUM FILM
EINSCHREIBEN



BONTONFILM

GEFÖRDERT DURCH

FFF Bayern

medienboard
Berlin/Brandenburg

FFA

Deutscher
Filmförderfonds
HAMBURG

PROROM
RETIRED PEOPLE

Constantin Film

KINO SÁLA

Jemné

PSYCHOLÓGIA

televízia

Pravda

FEMINITY

DÁMSKA JAZDA.sk

WEBMAGAZÍN

diva.sk

EMERKA

BABSKÉ VECI

Dermacol

fröbsh
FARMÁRIE - BEAUTÉ PÁRIE

FASH & FUNG

EUFORIA

HOTEL GARDEN

DISTRIBUČNÍ FILMOVÉ FINANČNÍ PODPORA
OF

ZOMBIE ARMY 4: DEAD WAR

KEĎ UŽ KLASICKÍ NÁCKOVIA NESTAČIA



Poznáte ten pocit, keď máte všetko, ale zároveň aj pocit, že vám niečo chýba? Samozrejme, všetci ho máme, je však zlé, že nie vždy sa nám podarí zistiť, čo to môže byť. Hier z prostredia druhej svetovej vojny je veľa. Oživenie série prišlo už v tituloch Wolfenstein. Či som mal pocit, že ešte chýba niečo? Absolútne nie, no napriek tomu je to tu. Je Zombie Army 4: Dead War povestný „chýbajúci článok“?

Keď som mal 12 rokov, prvýkrát som sa stretol s nacistami. Nie, nie som taký starý, bolo to v hre Medal of Honor: Allied Assault. Samozrejme, ako som ju prechádzal, tak som virtuálnych prívržencov nacizmu nenávidel čoraz viac. Už len z princípu, že to bola moja prvá hra na PC, takže som to nevedel poriadne ovládať a dosť často som umieral. Neskôr, keď už som tieto základy zvládol, bolo to lepšie a užíval som si to. Druhá svetová vojna ma začala zaujímať a ako tvor zvedavý som si dohľadal, čo sa len dalo. Absolútne

znechutený zverstvami tej nešťastnej doby som sa zaprel, že ich všetkých vyhladím (samozrejme, virtuálne).

Odvtedy sú to už roky a druhá svetová ma stále ma zaujíma. Hier však už veľa nevychádza, teda aspoň nie singleplayer

(nerátajúc Wolfensteia). Keď som sa dozvedel o Zombie Army, bral som to s nadhľadom a aj som sa na tom zasmial. Hovorím o E3, kde titul predstavili, pričom vtedy som ešte netušil, že budem písať recenziu. Ako už len popísať túto hru? Napadajú mi dve slová, ktorými by som





ju popísal, no to by ako recenzia neprešlo, takže to bude na dlhšie. Po zapnutí som nič nečakal. Všetci vieme, že to je ideálna príležitosť, ako urobiť dobrý dojem, hoci je jasné, nie vždy to vyjde. Ani v tomto prípade nemôžem s čistým svedomím povedať, že sa to podarilo.

Hra je predovšetkým neskutočne rýchla, a to konkrétne ovládanie, na ktoré som si musel zvykať. Citlivosť analógových páčok na Dualshocku navyše nešla nastaviť.

Prvý veľký problém, pretože len čo som pomyslel na pohyb, už som bol otočený o 180°. Chcelo to prax, no dostal som sa do toho a začal som pomaly prichádzať na chuť kúsku, ktorý mi pristál v konzole. Všetko však s mierou, keďže je tam veľa veľa „ale“.

Kampaň prejdete približne za 30 hodín. Na dnešné pomery úžasné, nie? To veru áno. Budem teda pokračovať tým „ale“ – každá iná hra by trvala ani nie polovicu. Dôvodom je trochu viac. Jedným z prvých je level dizajn, ktorý sa postupne pekne nabaluje, aby niekde od 25-30% spadol do čarovného kruhu, z ktorého vás trafi šíl'ak. Jednotlivé kapitoly nie sú nejaké dlhé, ide v podstate o to, aby ste sa dostali z bodu A do bodu B a zabili všetko, čo sa

vám postaví do cesty. Začínate zľahka, osvojujete si mechanizmy. Zombíci sú tí základní a nerobia žiadny problém.

Medzi každou kapitolou je „save room“, kde si doplníte muníciu (niežeby ste to potrebovali, lebo tej je všade dost), zdravie v podobe lekárničky, s ktorými to je horšie, pretože pri sebe môžete mať len jednu a medzi „bezpečnými izbami“ ich veľa nenájdete, často ani jednu. Ukazovateľ zdravia sa vám aj pri kritickom stave obnoví na nejakých 25%, takže pokiaľ sa viete uhýbať,

žiadna lekárnička nemusí automaticky znamenať reštart checkpointu. Pri sebe môžete mať štyri granáty alebo mýny, dve veľké zbrane a jednu pištoľ. Neskôr, keď začnú pribúdať minibossovia, ich môžete zbýjať o plameňomet alebo gul'omet. Okrem nich pribúdajú aj určité typy zombíkov, ktorí, bohužiaľ, tiež veľa vody nenamútia ani na vyšších obt'ažnostiach.

Príbeh, samozrejme, nestojí za veľa, naozaj je to len klasické „dostaň sa tam a tam, zabi všetko, toto zober, tam to dones, tu to odpáľ“. To je celé. Myslím si však, že toto asi čakal každý, kto o hre rozmýšľ'al. Nemôžem to ani brať ako mínus, to je niečo iné. Najväčší problém titulu je absolútne odfláknutá druhá polovica. Zo začiatku sú kapitoly väčšie, dlhšie, rozsiahlejšie. Celý čas ide o koridorovku prvej triedy, no máte možnosť pohybu a pocit, že niekam naozaj idete. V momente, kde prídete niekde k 40% hry, sa do popredia dostanú malé lokácie, ktoré nejde nijako prebehnúť – vaša úlohou bude len prežiť hordu alebo vyčistiť oblasť, aby sa odomkli dvere a vy ste mohli pokračovať. Žiadny nápad, nič, len kopa nepriateľov idúcich na popravu. Vybavíte, vstúpite do „save roomu“, doplníte výbavu, vyjdete a znova. Stovky a stovky nemŕtvych v jednom kole. Striel'ate, hádzate granáty,





uhýbate sa a beháte hore-dole. Stále to isté v nekonečnom kruhu a bez štipky motivácie. Keby tam tí zhnití smradi neboli, zo začiatku na koniec by vám to trvalo asi 15 až 20 minút. Bez srandy, niekde v troch štvrtinách hry som dostal trofej za 5000 zabitých zombíkov!

Frustrácia a nuda sa dostavia pomerne rýchlo a zostanú hrať len tí, ktorí to skúšajú s priateľmi (hra podporuje co-op), prípadne tí, čo sa chcú vylevelovať a odkryť všetky vylepšenia. V „save roomoch“ si môžete vylepšovať seba či zbrane, a to nielen vizuálne, ale aj funkčne. Svoju postavu môžete vylepšovať rôznymi útokmi na blízko alebo perkami, ktoré si postupne

odomknete. Tie sa tým, ako bojujete, postupne vylepšujú, takže majú väčší zmysel alebo dosah. Všetko záleží, koľko „combo“ útokov sa vám podarí v kapitolách získať – čím je ich viac, tým máte viac bodov, tým viac skúsenostných bodov dostanete, tým skôr budete lepší level, tým skôr si odomknete možnosť viacerých perkov naraz, lepšie útoky na blízko a podobne. Ako prechádzate z bodu A do B, máte možnosť oblasť trochu preskúmať a pozbierať komiksy, dokumenty a upgrade kity, ktorými si zlepšujete zbrane.

Vizuál ako taký je zaujímavý. Nie je to síce žiadna extratrieda, no pozerá sa na to dobre. Keďže ide o hru z dielne dievčat

a chlapcov zo štúdia, ktoré stojí za sériou Sniper Elite, spomalené zábery výstrelou zo sniperky sú samozrejmosťou a občas sprostria monotónnosť postupu. Ja som si z 80% vystačil s nadupanou brokovnicou a keby som veľmi chcel, celú hru prejdem iba s ňou (okrem finále, ale to nejdem spoilerovať!).

Aby som bol úprimný, hudbu som skoro vôbec neregistroval. Buď bola taká nevýrazná, alebo ma jednoducho neoslovila, pretože ani neviem, či tam nejaká bola. To boli stále len výstrely a revy, takže sa to možno aj dá pochopiť. Trošku škoda, na dobrú hudbu si potrpím, zvlášť pri príbehovkách, no toto nie je práve AAA titul... Alebo je? Dúfam, že nie, lebo ak áno, uberte z hodnotenia jeden a pol hviezdičky.

Prvý dojem, druhý názor

V prípade tejto recenzie vám netradične poskytneme názor nielen jej autora, ale aj druhého redaktora, keďže vydavateľ nám do redakcie poslal dva kľúče. Zatiaľ čo recenzia je, samozrejme, celkovo orientovaná na hru ako celok, tento druhý názor zahŕňa len prvú úroveň a počiatočné dojmy z tej druhej. Poznáte to, koniec koncov, sami – aj pri filmoch sa niekedy dej začína skvelo a nakoniec ho máte problém dopozerať. Alebo opačne!

„Zombie Army 4: Dead War je jednou z tých hier, ktoré vám neponúkajú mačku





vo vreci. Myslím, že v tomto prípade každý hráč vie, čo kupuje a čo má od takéhoto titulu očakávať: lineárnu striel'ačku, v ktorej kántrite hordy nacistických zombíkov. V zásade len držíte rýchly krok a prst na spúšti. Táto hra je solídny odreagovaním sa, kde sa musíte tešiť z drobných radostí – že ste „odbachli“ odseknutú ruku utekajúcu po vagóne alebo našli visiacu kosť vo vlaku, pri ktorej je nápis: „Hang on there“ (pre neznalých angličtiny, ide o idiom, ktorý v preklade znamená: „drž sa“).

Prvý veľký súboj s hordou nemŕtvych bol pre mňa vcelku adrenalínový a užil som si ho, ale keďže takýchto momentov už v prvej kapitole absolvujete niekoľko, napätie človeka rýchlo prejde a už krátko po úvode začnete mať pocit, že by ste chceli robiť niečo viac.

Napriek tomu som bol hrou príjemne prekvapený a ak by autori dokázali scenár postupne gradovať, viem si predstaviť, že by išlo o veľmi slušný titul. Prostredie hry, teda level dizajn, je zaujímavý a keď sa po prvej časti presuniete do



spustnutých a opustených Benátok, kde v kanáloch plávajú žralokoidné príšery, uvedomíte si, že Zombie Army 4 má potenciál. Jasne, príbehovo takéhoto hry nikdy nevyniknú, ale taký DOOM jasne ukázal, že prvoradá je pri hraní zábava. A ja som sa zabával, aspoň teda prvú hodinku až dve, oslobodený od myšlienok na to, či ma hra bude baviť

aj zajtra či pozajtra. Moje odporúčanie? Dávajte túto frenetickú akciu vždy po troškách, povedzte, keď prídete po ťažkom dni z práce, a bude to okej.

Nečakajte od tejto hry viac, než ako sa tvári, a nebudete sklamaní. Dead War nie je titulom, ktorý by vytíčal z davu, a lepšie vol'by existujú, aj pokiaľ ide o kooperatívny režim, ale ak máte radi zombie a hranie v štýle „vy a váš part'ák vs. celý svet“, prečo nie? Ale určite si počkajte na z'avu.'

Verdikt

Zombie Army 4 nie je zlá hra. Nie je ani dobrá. Je to hra pre ľudí, ktorí radi

striel'ajú do blba a možno nechcú multiplayer, hoci určite je lepšia práve vtedy, ak ju nehráte sami, pretože inak je to po chvíli nuda.

Na odreagovanie (keď máte nervy a máte chuť na masaker) určite najlepším titulom za poslednú dobu. Ako by povedal Yoda – cítim v tebe rozporuplnosť Zombie Army, rozporuplnosť cestou k temnej strane je, ty čakať pravidelný obsah musíš, inak do zabudnutia ty spadnúť.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Rebellion Dev.	Hypermax

PLUSY A MÍNUSY:

+ veľa nepriateľov na vybláznenie	- žiadna zapamätateľná hudba
+ možnosť co-op kampane	- absolútne bez nápadu, čo sa týka štýlu postupu
+ vylepšenia zbraní	
+ perky	

HODNOTENIE:

★★★★☆

Patapon 2 Remastered

JEDNOOKÍ HRDINOVIA SÚ SPÄŤ!



Po viac než 10 rokoch nám v rukách oživa legenda éry PSP. Patapon 2 sa vracia v HD obraze a aj po tak dlhej dobe prináša jedinečný zážitok, ktorý stojí za vyskúšanie.

Pôvodných Pataponov som hrával ešte na PSP – druhý diel patril k mojim najobľúbenejším titulom na konzole a hra ma lákala každých pár rokov. Predsa len ide o nezvyčajný kúsok. Keď som videl, že sa chystá remaster, potešil som sa a vkladal svoje nádeje do toho, že Sony nové vydanie neodflákne a ja tak budem môcť s radosťou vstúpiť do podivného sveta očných buliev, ktoré po sebe hádzajú oštep v rytme hudby.

Poved'te svoj národ vpred

Patapon 2 na PS4 je remaster, a tak v porovnaní s originálom netreba očakávať veľké zmeny. Hra je takmer totožná s PSP verziou, vo všetkom dobrom i zlom.

V prvom rade sa vylepšenia dočkala grafika. Rozlíšenie na PSP bolo oproti

moderným obrazovkám veľmi nízke. Je dobré vidieť, že jednoduchý kreslený vizuál, pre Patapon ikonický, obstál skúšku času a vývojári ho dokázali bezchybne preniesť do vysokých rozlíšení.

Trochu zamrzelo, že renderované custcény ostali na pôvodnom rozlíšení, a tak pôsobia popri zvyšku hry rozmazane a staro.

Vo svojej podstate je Patapon božský simulátor. Hneď v úvode ste postavení do roly boha Pataponov, ktorí vás prosia o to, aby ste ich dovedli do cieľa – na koniec Zeme. Cesta nie je prechádzka ružovou záhradou, čakajú vás súboje s inými kmeňmi, poprípade príšerami, či už ide o prerastené pavúky, dinosaurov, alebo mechanické strašidlá.

Príbeh nie je to, čo by Patapon 2 pozdvihlo nad iné tituly, je ale fajn, že ho autori neodflákli a nájdete tu vtipné momenty i zaujímavé zvraty. Mierne nadväzuje na predchádzajúci diel, no v podstate o nič neprichádzate, ak ste ho nehrali.

PATA-PATA-PATA-PON!

Je veľmi pravdepodobné, že vaša pozornosť počas hrania nebude stále sledovať bubliny textu, zameria sa na niečo úplne iné. Patapon je totiž popri všetkom inom rytmická hra. Či už ide o pohyb, alebo útok, vykonávate to prostredníctvom jednoduchých príkazov, ktoré musíte nat'ukať do rytmu, inak nemajú žiadny efekt. Ak ste dostatočne šikovní, budú malí Pataponi z hudobného ošiaľu nadšení. V opačnom prípade sa vaši bojovníci stanú krmivom pre monštrá.

Základ hrania je jednoduchý. Postupom času sa učíte viacero príkazov, no používate prevažne dva, ktoré získate už v úvode hry. Napriek tomu nie je hra monotónna, za čo môžeme vd'ačiť ako dizajnu úrovni, tak aj ostatným herným mechanikám.

V prvom rade sú to Pataponi, ktorých ovládáte. Do boja môžete poslať tri skupinky bojovníkov. Na začiatku máte klasických Pataponov s mečom a štítom,

poprípade lukom, neskôr získavate obrov, letcov na pegasoch alebo robotických Pataponov. Každý Patapon môže byť ďalej evolúovaný podľa toho, ako vám to vyhovuje. Evolúcie sa zameriavajú na rôzne druhy boja. Niektoré dokážu rýchlejšie omráčiť nepriateľa, iné sú silnejšie v útoku alebo vydržia viac zranení. Na čele družiny stojí hrdina, ktorý sa dokáže vžiť do akejkoľvek roly, a tak je na vás, aby ste si zvolili podobu svojej armády.

Hrou postupujete pomocou mapy, na ktorej sa odomykajú úrovne. Do niektorých zavítate iba raz, aby ste sa posunuli v príbehu, iné slúžia na zber surovín, materiálov a výbavy do boja. Či už ide o lov príšer, alebo o veľkolepé súboje s bossmi, jeden typ Pataponov neuspeje na každom bojisku, a preto sa budete musieť prispôbiť situácii.

Predsa len poslať Pataponov, ktorí vyzerajú ako strom (a rovnako tak dobre aj horia) do bojiska plného nepriateľov vyzbrojených ohnivými šípmi nie je dobrý nápad. Navyše v hre bojujete aj s počasím a ak vám nepraje vietor, šípy ďaleko nedoletia. Poprípade ak prší, len ťažko dokážete zapáliť nepriateľské pevnosti.

Ak vás omrzí lovenie potvor, v ponuke je aj zopár minihier slúžiacich na alternatívny spôsob zbierania surovín. Aj tieto minihry však preveria vaše schopnosti ťukať gombíky do rytmu.

Napriek tomu, že desiatky hodín hrania počujete od Pataponov tie isté pokriky a tomu, že je viackrát nutné farmiť rovnaké úrovne, hra nenudí. Vizual a dynamická hudba plná energie spolu záhadne fungujú a miestami pôsobia až hypnoticky. Svojou jednoduchosťou hrania dokáže Patapon udržať pozornosť a zabaviť aj dlho po tom, čo hru prvýkrát zapnete. Systém vylepšovania jednotiek

môže na prvý pohľad vystrašiť, po chvíli ale zistíte, že jeho zvládnutie nevyžaduje veľa námahy rovnako ako aj zvyšok hry. V tejto jednoduchosti je krása Patapon hier. V dnešnej dobe, kedy vidíme, že sa rušia herné projekty a zatvárajú štúdiá len preto, že ľudia s peniazmi nemajú jasnú víziu o tom, čo chcú, pôsobí jednoduchosť Patapon 2 až zázračne.

Hra nie je plná zbytočných mechaník, ktoré by sa navzájom ubíjali. Máte pár možností toho, čo sa dá robiť, viete si vylepšiť svoje jednotky tak, aby ste sa 50 hodín nepozerali na to isté a to je všetko, čo Patapon 2 potrebuje pre pobavenie. Nápad, ktorý autori dotiahli takmer do dokonalosti a neobalovali zbytočnou vatou.

Stará klasika by si zaslúžila modernejšie prevedenie

Fungovalo by to bezchybne, rovnako ako pred 12 rokmi, ak by sa tu neprejavili nedostatky remasteru. Prvým je absencia multiplayeru, ktorý bol v pôvodnej hre. Herný režim tu ostal, no nebojujú v ňom s vami hráči, ale NPC. Je smutné, že vývojári neponúkli možnosť lokálneho alebo online co-op režimu, a namiesto toho máme bezduchú náhradu.

Druhým zádrhelom je technický stav. Najprv som nedokázal pochopiť, prečo neviem efektívne postupovať v hre a moje príkazy zlyhávajú, akoby som bol úplne mimo rytmu. Najprv som vinil svoje upadnuté herné schopnosti. No keďže mám stále svoje PSP a kópiu Patapon hier, rýchlo som sa presvedčil o tom, že problém je inde. Konkrétne ide o rozdiel v hernom hardvéri. Zatiaľ čo PSP sa mohlo pýšiť nulovým input lagom medzi jednotlivými HW komponentami. Na moderných zariadeniach to je iné. Málokto bude mať doma obrazovku s najnižšou možnou odozvou. A ak aj

áno, problém je aj so zvukom, ktorý nie je perfektne zosynchronizovaný oproti vizuálnym napovedám na obrazovke. Zvuk sa dá riešiť, ak si do svojho PS4 controllera zapojíte slúchadlá. No obmedzovať konzolový herný zážitok iba na určité kombinácie zapojeného hardvéru sa mi zdá ako lenivosť.

Je smutné, že hre v modernom vydaní nie sú žiadne možnosti kalibrácie ovládania, čo je pri rytmických hrách bežné, dokonca aj na mobilných zariadeniach. Na jednej strane je to cena za autenticnosť voči originálu, no myslím si, že takáto zmena by nikoho neodradila. Do istej miery sa dajú tieto problémy zmierniť tým, že pustíte hru na EASY náročnosti, kde hra toleruje mierne odchýlky od rytmu. To avšak nie je riešenie problému, iba potlačenie následkov. Tento nešťastný stav sa spája aj s tým, že niektorým minihram miestami vypadáva zvuk. Nedeje sa to náhodne, zažil som to pri jednej minihre opakovane. Keďže je celá hra založená na zvuku, je nešťastné, keď zvuk nefunguje. Našťastie, hlavné úrovne tento problém nemali a všetko ostatné vyriešil EASY mód. Kvôli týmto negatívam mám pocit, že remaster priniesol iba vyššie rozlíšenie, no v iných smeroch zaostáva.

Zhrnutie

Patapon 2 dokazuje, že aj v jednoduchosti je krása. Oproti prvému dielu má pokračovanie zopár noviniek, no autori to neprehnali a dodali hráčom jedinečný titul, ktorý si aj po 12 rokoch od svojho prvého vydania nájde svojich fanúšikov. Remasteru sa podarilo úspešne priniesť Patapon 2 zo starého PSP na moderné PS4 konzoly, i keď režim pre viacerých hráčov musel byť obetovaný a menšie technické nedostatky bránia bezchybnému vychutnaniu si hry, pokiaľ sa rozhodnete hrať na vyššej náročnosti.

Napriek tomu má hra svoje čaro a prináša desiatky hodín zábavy, ktoré vás prinúti pohmkávať si PATA-PATA pesničky aj dlho po tom, čo konzolu vypnete.

Peter Bagoňa

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Rytmická hra	Pyramid	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavný rytmický gameplay	- input lag a desynchronizované audio
+ viacero možností, ako si vylepšiť Pataponon	- absencia ozajstného multiplayer-režimu

HODNOTENIE:

★★★★☆



Warcraft III: Reforged

STAČÍ IBA NOVÝ GRAFICKÝ KABÁT?



Písal sa rok 2002 a mne sa do rúk dostal tretí diel Warcraftu. Prvá a druhá časť boli zaujímavým štartom, no až tá tretia priniesla na svoju dobu výborné cutscény a fenomenálny príbeh. V tej dobe išlo o prevratnú hru, ved' bola v 3D kabáte a navyše mala český dabing. Ten, ktorý si pamätá azda každý, kto Warcraft III skúsil. A práve z príbehu trojky tvorcovia World of Warcraft čerpajú doposiaľ. Niet sa čomu diviť, keď sa vývojári po rokoch rozhodli, že hre dodajú konečné novú šat v podobe Warcraft III: Reforged. Pýtate sa, či úspešne?

Nostalgické spomienky sú tu

To, čo sa Blizzardu podarilo na 100%, je neopísateľný návrat nostalgie. Každá kultová hra si z času na čas zaslúži spraviť remake a pri Warcraft III to bola otázka času. Teda, dlho-predlho sa v hráčskej komunite špekulovalo o tom, či by nebolo lepšie spraviť štvrté pokračovanie, no keďže tu máme MMORPG World of Warcraft, až tak dobrý nápad to nebol. Pri

radosti z nostalgie narážame aj na jeden problém, ktorý mňa ako hráča a fanúšika univerza Warcraftu trápi už dlhšie. A to, že celé spomínané univerzum žije v podstate z toho, čo sa vytvorilo vo Warcraft III. Niekedy mám pocit, že z tvorcov sála akýsi „strach“ čo i len pohnúť celý príbeh výrazne iným smerom. Myslím si, že keby

namiesto trojky prerobia prvý a druhý diel, spravia výborné filmy medzi „misiami“, tak by šlo o perfektný nápad a ja by som túto hru bral všetkými desiatimi. Navyše, nič by sa nestalo, keby pôvodný „príbeh“ z prvých dvoch dielov trochu upravili. Celá táto moja fantazmagória je pekná na papieri, no musím sa





uspokojit' aj s tým, čo máme teraz. A aj tak musím dať pomyselný klobúk dole pred tvorcami, že sa do toho pustili.

Hratel'nosť je taká, akú si pamätáme

Ak s láskou spomínate na pôvodnú verziu Warcraft III, rovnako sa vám bude páčiť aj Reforged. V podstate sa nič nezmenilo a to, čo fungovalo v roku 2002, funguje aj tu. Teda, v dnešnej dobe sa môže zdať ovládanie tak trochu kostrbaté. Každý hrdina, ktorý sa v hre objaví, má svoje vlastné špeciálne schopnosti. Tie sa dajú časom, samozrejme, vylepšovať a pribúdajú nové. Spúšťajú stlačením určitej klávesy, no každý hrdina to má inak. Taká Jaina spúšťa plošný útok pomocou klávesy „B“, Arthas zas pre zmenu lieči pomocou klávesy „T“. Má to aj svoj zmysel, keďže niektorí hrdinovia sa v hre vyskytnú zároveň a mohlo by to byť pre hráča pomerne máťuce. V podstate staré dobré ovládanie RTS sa ani časom nemení a hoc môžu byť hráči napríklad MOBA titulov trochu zmätení, časom si isto zvyknú. A my, tí starší, si to ovládanie jednoducho pamätáme. No uvedenie Reforged na trh bolo pomerne chaotické a pre Blizzard nešťastné. Množstvo ľudí sa sťažovalo na rôzne bugy, ktoré ich obmedzovali v hraní, niektoré dokonca až tak, že nemohli pokračovať. Mne sa do rúk dostala už opravená verzia a počas hrania som na žiaden bug a ani grafický glitch, našťastie, nenarazil a užíval som si hranie tak, ako kedysi pri pôvodnej verzii.

Grafické vylepšenie je výborné, avšak tie filmy...

Tvorcovia sa s grafikou vyhrali do najmenších detailov. Či už to sú jednotky alebo hrdinovia, všetky modely postáv vyzerajú perfektne. Aj kúzla jednotlivých hrdinov sú znamenité. MOBA Heroes of the Storm bola v podstate pre vývojárov určite výborným podkladom. A často som sa prichytil pri tom, že som si hrdinov „zoomoval“ a pozeral sa na nich. S priblížením je však problém – keď sa

priblížite až príliš, zavádzajú vám stromy či budovy a pohyb po mape je extrémne rýchly. Určite by sa hodila možnosť točiť mapu, no to by som chcel asi príliš. Neprijemne ma však prekvapili intrá a outrá, ktoré sa v Reforged nachádzajú. Tie sú v podstate „vernou kópiou“ tých z pôvodnej hry. Čakal som však, že Blizzard sa s filmami pohrá a vytvorí nové. Viem, ide o zložitý proces, no mali na to kopec času a za titul si pýtajú celkom nemalé peniaze, tak prečo neinvestovať do hráčov, keď sú im verní už nejakú tú dekádu? Rovnako bolo pre mňa sklamaním aj to, že „in-game“ cutscény, ktoré sú vyrobené v podstate z hry, sú veľmi podobné tým pôvodným. Pred vydaním Blizzard predsa ukazoval a sľuboval niečo úplne iné. A to, že sa dočkáme filmového pocitu. Či to spravili tvorcovia z nedostatku času, alebo sa prostě na to „vybodli“, neviem, no príde mi to pomerne nefér voči nám, hráčom. Snáď sa v budúcnosti dočkáme nejakej aktualizácie, ktorá to celé napraviť.

Editor vlastných máp poteší

Ak si hru zakúpite, v programe Battle.net vám v záložke pribudne aj editor máp. Ten je pomerne komplexný, hoc jeho UI/UX vyzerá na dnešnú dobu otrasne. Navyše mám pocit, že mi počas spustenia začal „žrať“ výkon počítača neúmerným spôsobom, keďže ide len o editor. Ak to však prežijete, môžete si vytvárať krásne mapy a ak ste šikovnejší, tak aj vlastne modifikácie. Tu je však jeden háčik – v podstate všetko, čo vo Warcraft III: Reforged vyrobíte, je majetkom spoločnosti Blizzard. Chápem tento ťah s ohľadom na to, čo sa stalo pri hre DOTA. No ak sa niekomu podarí úspech MOBA modifikácie nejakým spôsobom napodobniť, určite by si od Blizzardu zaslúžil aspoň menšiu odmenu, nemyslíte?

Multiplayer je základný kameň tejto hry

Ak sa povie Warcraft, prvé, čo niekomu príde hneď na um, je hra pre viac

hráčov. Blizzard však pri spustení Reforged spravil jednu vec. Dovolí vám spojiť si starý účet Warcraft III s novým Reforged. Ide o fajn vec, no množstvo ľudí sa na internete neskôr sťažovalo na rôzne chyby a problémy s tým spojené. Nehovoriac o tom, že hra bola pri štarte plná bugov a rôznych chýb, ktoré niekedy vedeli multiplayer poriadne zneprijemniť. Na druhej strane, už teraz tu nájdeme kopy „custom máp“ a spoluhráčov na hranie. A práve tu je obrovský potenciál celej hry. Nájdeť tu mapy ako DOTA, Vampirism, Wintermaul a mnoho ďalších svetovo známych máp. Samozrejme, kampaň a hra pre jedného hráča je povinnou jazdou, no ak ju už po stýkrát ako ja dohráte, určite sa radi vrhnete do sveta multiplayeru. A že je čo hrať a najmä s kým!

Verdikt

Blizzard štart hry pokaziť viac nemohol. Warcraft III: Reforged je kultová stratégia a to mal mať na pamäti, pretože ľudia sú na takéto klenoty extrémne citliví. Štart bol naozaj chaotický a to hru poškodilo asi najviac. Pritom ide o pomerne dobre zvládnutý remaster plný značného potenciálu či už na strane hry, alebo aj hráčov. Graficky vyzerá Reforged perfektne, ale to momentálne úplne nestačí. Uvidíme, ako sa v najbližšom období tvorcovia so všetkým vysporiadajú, no stále majú šancu z hry vydolovať maximum a všetko napraviť. A ja im držím všetky palce!

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Real-time stratégia	Blizzard Ent.	Kon-Tiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ nostalgia	- nesplnené sľuby
+ graficky vyzerá úžasne	- chaos pri vydaní
+ v podstate dve hry v jednom	
+ ohromný potenciál	

HODNOTENIE:



Ash of Gods: Redemption

KEĎ SKONČÍ SVET A S NÍM AJ ZÁBAVA



Hoci som sériu hier Banner Saga nikdy nehral, už na prvý pohľad mi je jasné, kde sa autori Ash of Gods: Redemption inšpirovali. Či už po vizuálnej stránke, alebo v herných systémoch, podobností tu nájdeme veľa. Po tom, čo som s Ash of Gods strávil desiatky hodín dúfam, že podobnosti sú iba na povrchu, keďže v Ash of Gods: Redemption je mnoho zaujímavých prvkov, no dokopy nefungujú tak, ako by sa patrilo.

Vitajte na konci sveta

Hra vás privíta v stredovekom mestečku, kde idylka pokojného života netrvá veľmi dlho. Ľudia si skáču po krku, sú ako zmyslov zbavení a vy máte čo robiť, aby ste sa so svojou dcérou a bandou schopných bojovníkov dostali za brány mesta skôr, než šialenstvo postihne aj vás. V hre však nasledujete len príbeh Thorna a jeho družiny. Postupne skáčete medzi tromi príbehovými líniami, a tak na vás čaká aj útek z otroctva v koži tichého bojovníka Lo

Phenga alebo odkrývanie tajomstiev pohromy v podaní starca Hoppera.

Rozhodnutia, ktoré počas cesty urobíte, mierne ovplyvňujú to, čo zažijete s inými postavami a zároveň majú všetky 3 skupinky hrdinov rovnaký cieľ. Počas

dobrodružstiev stretávate rôzne postavy, občas sa k vám niekto pridá, inokedy vás napadnú banditi, zavrú do žalára alebo niektorý spoločník príde o život. Z tohto pohľadu vyzerá hra zaujímavo. O to viac, že pri putovaní po mape máte na výber viaceré cesty, a preto sa tak dá teoreticky



hovorí o veľkej miere znovuhratelnosti. Vaša púť je prezentovaná prevažne v 2D obrázkoch postáv a prostredí, a aj keď má hra taktické súboje, väčšinu z desiatok herného času strávite čítaním. To je aj najväčší neuh celého titulu. Príbeh sám o sebe zaujme: úvod hry a dejové línie troch hlavných postáv majú potenciál. Herný svet a hlavný konflikt nie je možno najoriginálnejší, no hráča, resp. čitateľa, dokáže vtiahnuť a udržať v napätí. Celkový dojem kazí to, ako je hra napísaná (hlavne dialógy postáv). Jedna strana problému je samotný príbeh. Svet je plný mágie, na ktorú nikto neverí.

Pohroma zvaná Reaping je opakovaný jav, ktorý všetkých prevapil. Následne o ňom vie každý vandrák, ktorého na ceste stretnete, lebo o tom čítal alebo počul v príbehoch starých mám. Každý vie všetko a zároveň nič. Popritom na vás hra chrľí množstvo informácií o svete, ako sú názvy miest či mená dôležitých postáv. Nie sú však podané s mierou a zrozumiteľne, a tak hráčovi veľa súvislostí unikne. Akoby hra predpokladala, že svet už poznáte.

Ešte viac sklamá interakcie medzi postavami, ktoré predstavujú jadro textu. Často sa mi stalo, že som sa nejakej postavy opýtal jednoduchú priamu otázku a odpovedala mi textom v podobe niekoľkých odstavcov, akoby mi chcela vyrozprávať svoj životný príbeh. Inokedy som mal pocit, že hrdinovia si pri hovorení päťkrát rozmysleli, o čom chcú rozprávať a skákali z jednej témy do druhej. Ako keby ste sa na ulici kamaráta spýtali, čo bude variť na obed a on vám odpovie, že pred 5 rokmi si pri páde udrel koleno, že mal zlé sny, že počasie vyzerá na nič, a že musí ísť vyvenčiť psa. Neraz sa mi stalo aj to, že keď som za svoju postavu zvolil jednu z možných odpovedí, hra akoby preskočila strany textu a všetci sa tváрили, že sa rozprávame o niečom



úplne inom. Inokedy si zase dialógy logicky odporovali. Napríklad v úvode som sa bavil s jednou postavou o tom, čo robiť ďalej. Najprv mi hovorila, že by sa chcela skryť na chránenom pozemku, ale neskôr na mňa vykrikovala, že na mieste nemôžeme zostať ani chvíľu, lebo nie je bezpečné a nikto by sa tam nemal zdržiavať. Takto si odporujú obyvatelia sveta Ash of Gods často. Možnože všetci skutočne zošaleli. Existuje však aj druhé vysvetlenie a ním je amatérske písanie. Titul vznikol pomocou crowd-sourcingu. Nechcem urážať autorov, avšak je vidieť, že hra by si zaslúžila v niektorých smeroch profesionálnejší prístup či aspoň svedomitejšiu editáciu. Na druhej strane je nutné uviesť, že hra je založená na románoch ruského autora fantasy Sergeja Malického. Je teda ťažké určiť, či sú problémy dôsledkom zlého prekladu alebo nedostatočnej práce s textom.

Cesta tam a späť

Cieľom jednotlivých hrdinských družín je dostať sa na určité miesto a odvrátiť pohromu, ktorá sa na svet valí. Robíte tak

prostredníctvom interaktívnej mapy, kde si vyberáte, ktorou cestou sa vydáte vpred. Rôzne cesty vás zavedú na rôzne miesta. Môžete si zvoliť či pôjdete cez močiare, alebo navštívite opustenú vežu, či sa oblúkom vyhnete pochodujúcemu vojsku.

Cesta, ktorou sa vyberiete, priamo ovplyvňuje aj vaše šance na prežitie. Keďže je svet v zlom stave, na ochranu pred šíalenstvom potrebujete špeciálne amulety. Tie sú vzácne, no predá vám ich každý pofidérny obchodník, ktorého stretnete. Nikdy ich nebudete mať dost, a tak sa občas stane, že si budete musieť vybrať, koho z družiny necháte bez nadprirodzenej ochrany. A ak máte smolu, následne sa s danou postavou navždy rozlúčite. Smrť postáv je jedna z mála scén s filmovým podaním, aj keď iba v malej miere. Síce vo vás vyvolá isté emócie, no keď sa táto scéna dokola opakuje a mení sa len meno mŕtvej postavy, stráca žiadaný účinok. Respektíve, nezapôsobí skoro vôbec, keďže hrdinov ani poriadne nespoznáte, lebo vás vedľajšie dialógy začnú nudiť natoľko, že ich budete preskakovať. V jednej neskoršej kapitole sa mi takáto situácia stala. Počas cesty som prišiel o viacero členov partie. Zo začiatku to malo istý emocionálny náboj, no záujem sa rýchlo vytratil a zo scén sa stala iba rýchla preklíkačka.

Hru však zachraňuje vizuálna prezentácia. Kresby sú detailné a zdá sa, že práve do nich autori investovali najviac času. Nielen scény herného sveta či samotné postavy, ale aj dizajn je skvelý a pomáha vtiahnuť hráča do temného fantasy sveta. Miestami je škoda, že hlavné postavy majú málo nakreslených modelov, a tak ich vidíte v rovnakom postoji či už idú do boja, plačú nad smrťou iných postáv, alebo kupujú šál. Napriek tomu je to jeden z najlepších aspektov hry. Vizuál je doplnený o kvalitný soundtrack. Jedným zo skladateľov hudby pre Ash of Gods je





Krzysztof Wierzynekiewicz. Keďže nám priniesol OST pre hry zo sveta Zaklínača, je istou zárukou kvality. Vytkol by som však časté opakovanie sa skladieb počas dlhšieho čítania. I keď ide o dobrý hudobný „podmaz“, pridáva to na monotónnosti celkového zážitku. Navyše absencia dabingu (až na pár pokrikov a viet od rozprávača) jednotvárnosť iba prehľbuje.

Okrem dizajnových problémov trpí Ash of Gods aj niekoľkými technickými nedostatkami. Keby išlo o nový titul, nebál by som sa povedať, že ich časom opravia. Ja som hru hral na PS4 a PC verziu sme tu už mali pred niekoľkými mesiacmi, preto je ťažko odhadnúť, či sa dočkáme zlepšenia. Mám na mysli hlavne dlhé a časté loadingy, ktoré sú prítomné pri mnohých činnostiach, napríklad aj počas obyčajného otvárania menu, keď si chcete skontrolovať inventár alebo stav postáv. Hra značne sekala aj pri vylepšovaní schopností postáv, kedy som musel čakať aj niekoľko sekúnd, než sa menu preplo z jednej postavy na druhú. Nešikovné ovládanie v menu a v súbojoch hre nepridáva na sláve, pretože si nie ste istý, či ste zadali zlý input alebo sa hra zasekla.

Nepříjemne prekvapil aj auto-save. Ten sa zobrazuje pravidelne, no napriek tomu som po odohratí kapitoly prišiel o



časť progressu, pretože po opätovnom zapnutí konzoly ma hra vrátila niekam pred koniec kapitoly, ktorú som úspešne dokončil. Občas poteší aj čierna obrazovka. Akoby vám hra chcela povedať, že si máte dať pauzu a konzolu vypnúť.

Zhrnutie

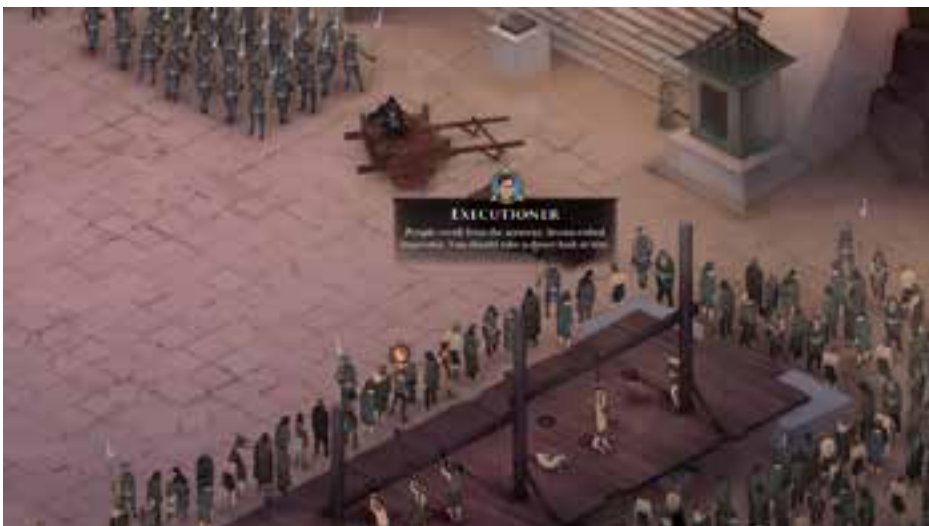
Ash of Gods: Redemption je adaptácia temných fantasy románov čerpajúca inšpiráciu z iných úspešných herných sérií. Autori nám prinášajú herný román s občasnými taktickými súbojmi, RPG

a rogue-like prvkami. Text je často kostrbatý a zlyháva jeho zámer udržať si pozornosť hráča, pričom práve jeho čítaním strávite veľkú časť hrania.

Zážitok ďalej podkopáva viacero nešikovných rozhodnutí ohľadne dizajnu súbojov a postupu v hre, čo sa spája aj s horším technickým stavom hry.

Pozitívom je dobré vizuálne a zvukové spracovanie, ktoré dokáže uspieť tam, kde príbeh zlyháva, a prenáša hráča do temného fantasy sveta. Ak vám neprekáža nižšia kvalita textu, poprípade máte radi náročný taktické súboje s minimálnym vplyvom náhody, má vám hra čo ponúknuť.

Peter Bagoňa



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: taktické RPG	Výrobca: AurumDust	Zapožičal: Comgad
-------------------------------	------------------------------	-----------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafické spracovanie	- technické problémy
+ soundtrack	- nudné dialógy
+ herný svet	- absencia dabingu
	- premrhaný potenciál príbehu

HODNOTENIE:



chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

Genesis Trit 500



Vďaka RGB LED podsvieteniu v stovke režimov nie je možné herné kreslo prehliadnuť. Vďaka plnému ovládaniu a kontrole podsvietenia diaľkovým ovládaním je možné

nastaviť takmer nekonečnú kombináciu farebných zmien, rýchlosti a jasů.

Herné kreslo má navyše prvky v efektnom karbónovom dekoratívnom

vzore. Stačí len sadnúť a užívať si maximálne pohodlie a záplavu svetelných efektov. Podsvietenie je napájané externou powerbankou, ktorú je možné ľahko a účelne umiestniť do špeciálneho vrecka pod sedákom. Mechanika stoličky znesie záťaž až 120 kilogramov a poskytuje potrebnú silu, stabilitu a dlhú životnosť. Základ stoličky je vybavený nylonovými kolieskami s priemerom 50 mm, ktoré poskytujú optimálnu mobilitu stoličky, prevedenie koliesok navyše chráni podlahu. Kreslo má dva vankúšiky, ktoré poskytujú potrebnú podporu v zraniteľných oblastiach. Jeden vankúš podopiera bedrá, druhý odstraňuje napätie krčnej chrbtice. Povrchová úprava kresla využíva tkaninu odolnú voči oteru, ktorá ďalej zabezpečuje vetranie a odvod tepla a počas horúcich dní zabraňuje nepríjemnému „prilepeniu sa“.

Herné kreslo Genesis Trit 500 je dostupné za odporúčanú koncovú cenu 187 EUR s DPH.

Cooler Master MasterBox TD500 Mesh



Počítačové skrine formátu E-ATX s prispôbitelným RGB podsvietením menia prúdenie vzduchu na umelecké dielo.

Dizajn oboch skriň ukazuje nový rozmer podsvietenia. Jasné obrysy a celkové poňatie priestoru poskytuje vynikajúcu prezentáciu

systému za dvojrozmernými bočnými panelmi z tvrdeného skla. Perforovaný predný panel s trojrozmernými prvkami dokresľujú futuristický charakter skrine.

Číry bočný panel z tvrdeného skla, resp. jeho nerovný profil, reaguje na podsvietenie komponentov. Precízne prevedenie je dosiahnuté vďaka CNC obrábaniu a zaručuje odolnosť a estetickosť. Štýlové úpravy povrchu v hornej a spodnej časti umocňujú zážitok pri pohľade z uhla. Netradične tvarovaná predná mriežka využíva rovnaké technológie preverené recenzentmi a zároveň poskytuje voľný priechod vzduchu, filtráciu prachu a spevnenú štruktúru.

Nové počítačové skrine radu TD500 sa dodávajú s tromi ventilátormi s ARGB podsvietením, ktoré sa na pohľad odlišujú od profilu mriežkového panelu a tiež v závislosti od uhla pohľadu.

Cooler Master MasterBox TD500 Mesh a Mesh White sú dostupné za odporúčanú koncovú cenu 99,99 EUR s DPH.

Logitech StreamCam



Logitech predstavilo novú webovú kameru Logitech StreamCam určenú špeciálne pre streamerov a tvorcov video obsahu.

StreamCam ponúka video s rozlíšením 1080p pri rýchlosti 60 fps, rozhranie USB-C a flexibilnú inštaláciu. Prednosti StreamCam vyniknú najmä pri použití s programom Logitech Capture, ktoré umožňuje využívať funkcie StreamCam, ktoré automatizujú expozíciu, orámovanie a stabilizáciu obrazu, takže sa používatelia môžu naplno sústrediť na vytváranie čo najlepšieho obsahu.

Kamera Logitech StreamCam v bielom alebo tmavošedom prevedení bude k dispozícii od apríla za 159 EUR s DPH.

Synology DS420j



DS420j je 4-šachtový NAS server pre domácnosti a súkromných používateľov.

Ide o multimediálne úložisko s maximálnou kapacitou 64 TB pre efektívnu správu a zdieľanie multimediálnych súborov, ktoré je ideálnou voľbou pre uchovávanie fotografií a prenášanie dátového video streamu. Výkonný 64-bitový 4-jadrový procesor s operačnou pamäťou 1 GB DDR4 zabezpečuje plynulú správu fotografií aj multimédií.

DS420j používa systém DiskStation Manager, stabilnú platformu na správu dát, ktorá zabezpečuje bezpečnosť dát aj efektívnosť práce.

Genesis Xenon 220



Myš Xenon 220 je vybavená tichými spínačmi hlavných tlačidiel, ktoré znižujú hluk na minimum, čím nerušia iných členov domu, či kancelárie.

Kvalitné spracovanie a ergonomický tvar poskytujú precízne zamierenie a pohodlie pri niekoľkohodinovom používaní. Myš Genesis Xenon 220 je vybavená optickým snímačom s maximálnym rozlíšením 6400 DPI s dynamickou zmenou citlivosti v 6 úrovniach. Herný vzhľad Xenon 220 podčiarkuje RGB podsvietenie s efektom PRISMO. Podsvietenie je možné ľubovoľne nastavovať a meniť pomocou tlačidla na zadnej strane myši, alebo pomocou priloženého softvéru. Odporúčaná koncová cena myši Xenon 220 je 19 EUR s DPH.

ADATA SE 760



ADATA SE760 sa vyznačuje kompaktným a praktickým designom, ktorý sa výborne osvedčí na cestách.

Celkový elegantný a štíhly vzhľad je navyše podporený kovovým jemne brúseným povrchom. SSD disk je vybavený rozhraním USB 3.2 Gen 2 pre dosahovanie rýchlostí čítania/zápisu až 1 000 MB/s, čo je viac ako 12krát viac než pri externom pevnom disku. Blesková rýchlosť umožňuje používateľom skopírovanie 10 GB 4K filmu za približne dvadsať sekúnd. SE760 ponúka všetky možnosti, ktoré zvyhodňujú SSD disky pred HDD, vrátane tichej prevádzky a odolnosti voči otrasom. Navyše využíva najmodernejší konektor USB-C (typ C).

ACER Swift 5

ELEGANTNÝ SPOLOČNÍK, EFEKTÍVNY PRACOVNÍK



Ultrabooky sú dnes neodmysliteľnou súčasťou trhu, v ktorom má každý väčší výrobca svoje zastúpenie. Tieto ultra prenosné zariadenia sa tešia veľkej obľube u rôznych manažérov, učiteľov, ľudí často vysielaných na pracovné cesty, ale už aj mladých a mobilných ľudí. Po mojej prvej skúsenosti s takýmto zariadením musím uznať, že ultrabooky majú svoje čaro a zmysel a je oveľa pohodlnejšie, keď si pred spaním pozriete Facebook a odpíšete na správy z notebooku ako z mobilu.

Obal a jeho obsah

ACER Swift 5 SF514-54T-56LQ prichádza zabalený vo veľmi obvyčajne vyzerajúcej kartónovej škatuli. Nachádza sa tu

len notebook, adaptér a produktová dokumentácia. Žiadnu prémiovosť balenia tu nehľadajte, vzhľadom k tejto cenovej kategórii totiž pôsobí veľmi lacno. Šetrenie na obalových materiáloch je však súčasťou politiky výrobcu ACER a aj táto skutočnosť prispieva k tomu, že notebooky tejto značky sú mnohokrát v popredí rebríčka pomeru cena a výkon. Krabica od notebooku väčšinou aj tak končí v pivnici a zapadnutá prachom, takže za negatívum toto nepovažujeme.

Prvé dojmy a spracovanie

Swift je na prvý pocit naozaj ľahký a pekný notebook. Svojou váhou len okolo 940 gramov sa radí medzi

najľahšie ultrabooky. Základňa tela je tvorená zo špeciálnej magnéziovo-lítiovej a magnéziovo-hliníkovej zliatiny, ktorú dopĺňajú plastové kryty.

Matná povrchová úprava vzbudzuje pocit minimalistickej elegancie a hoci na nej okamžite vidieť fláky, ak má človek čo i len trochu mastné ruky, môžeme povedať, že celý notebook má naozaj pekný modrý „kabátik“ doplnený bronzovo-ružovou farbou. Na ľavej strane monitora notebooku mierne nedoliehal materiál (viď foto), obťažujúce to však nebolo a nejavil sa žiaden náznak, že by sa „trhlna“ zväčšovala. Ľavá strana notebooku je vybavená nabíjacím portom, HDMI, USB 3.1 typu A a konektorom Thunderbolt 3.



Výbava pravej strany notebooku je tvorená zámkom Kensington, LED indikátormi na nabíjanie batérie a zapnutie počítača, USB 2.0 typu A a 3,5 mm výstupom.

Používanie

Model Swift 5 je vybavený najmodernejším úsporným procesorom Intel i5 1035G1, ktorého maximálny boost dosahuje až 3,6 GHz, obsahuje tiež integrovanú grafickú kartu Intel UHD G1. Náš model bol vybavený aj 16 GB RAM a 500 GB SSD diskom a prišiel s už predinštalovaným 64-bitovým systémom Windows 10 Home. Takáto zostava je výkonovo plne postačujúca na to, na čo bol primárne tento notebook robený - na bežnú kancelársku prácu či prezentácie, na cestách i v kanceláriách.

Písanie na klávesnici s tromi úrovňami podsvietenia je veľmi pohodlné. Kvôli použitému fontu na tlačidlách v žltej farbe sme mali pochybnosti, či budú dobre viditeľné aj v tme, Swift však naše pochybnosti hneď po zotmení okamžite odstránil a klávesnica je dobre čitateľná aj v šere či v tme.

Pri používaní sme si však všimli, že keď je notebook zatvorený, klávesnica a displej sa vzájomne dotýkajú - nebolo by zlé, keby ACER k notebooku pribalil aspoň ochrannú textíliu, ktorú mnoho iných výrobcov štandardne dodáva. Dva vstavané stereo reproduktory sú skôr provizórne. Ich zvuk nie je zlý a hrajú celkom čisto, avšak kvôli veľkostným obmedzeniam použil ACER maličké reproduktory a maximálna hlasitosť nie je príliš vysoká. V súvislosti

s hlasitosťou len poznamenáme, že chladenie pri bežnej práci je prakticky nepočuteľné a aj počas záťažového testu bol ventilátor stále extrémne tichý.

Musíme tiež vyzdvihnúť pohodlie pri používaní touchpadu, ktorý je dostatočne veľký a je presný aj pri multitouch gestách. Ku konektivitě notebooku nemáme výhrady, veľkou výhodou je použitie novej technológie Bluetooth 5.0 pre párovanie s externými zariadeniami.

Niekomu môže prekážať absencia čítačky SD kariet, konektora RJ-45 či optickej mechaniky, každý z týchto problémov sa však dá rýchlo vyriešiť použitím externého zariadenia cez USB. Použitý snímač odtlačkov prstov by mohol byť aj lepší, svoju úlohu si však splní.

Použitý 14-palcový displej je dostatočne veľký na to, aby sa na notebooku dobre pracovalo aj vo vlaku, a v kombinácii so vstavanou Li-Ion batériou môžete Swift pokojne používať celú cestu. Musíme pochváliť veľmi peknú farebnosť displeja. Pri nastavení maximálneho jasú a zapnutom filme má plne nabitá batéria vydrž okolo 6 hodín, pri menej náročnej práci s MS Office s nižším jasom bez problémov vydrží aj 8 hodín. Nabíjanie batérie však nie je najrýchlejšie, zo stavu 5% jej to do plného nabitia môže trvať cez 2 hodiny.

Od Swiftu nie je na mieste čakať obrovský grafický výkon, práca s videom či hranie najnovších herných titulov tu teda nepripadá do úvahy. Používateľ a však poteší, že grafický výkon postačuje na



veľmi nenáročným starším hram a celkom dobre si poradí aj s Counter-Strike: Global Offensive a League of Legends.

Zhrnutie

Nový Acer Swift 5 si určite nájde mnoho spokojných používateľov vďaka jeho lákavým rozmerom, váhe, dizajnu a výbornému výkonu.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer
Cena s DPH: 1 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výdrž batérie
- + elegantný dizajn
- + výkon vzhľadom na veľkosť
- + farby displeja
- relatívne tiché reproduktory
- snímač odtlačkov prstov by mohol byť lepší

HODNOTENIE:



HP Pavilion Gaming 15

NIE JE VŠETKO GAMING, ČO SA BLYŠTÍ.



Herný rad Pavilion Gaming 15 je lacnejším variantom modelu Omen 15 od spoločného výrobcu – HP. V jeho útrobach by sme márne hľadali najvýkonnejší procesor alebo RTX grafiku. Je totiž určený pre mainstream a jeho cieľovou skupinou je predovšetkým Full HD herný zážitok za cenu od 739€. Nenechajte sa však zmiasť cenou, pretože niektoré hry, najmä eSports tituly, nevyžadujú najvýkonnejší hardvér. Na testovanie tohto herného radu sme dostali model s procesorom Ryzen 5 a GTX 1650. Pod'me sa spoločne pozrieť tomuto notebooku na zúbok.

Obsah balenia a prvý dojem

Balenie zariadenia je naozaj jednoduché – ide len o kartónovú škatuľu, v ktorej nájdeme notebook, návod na rýchle spustenie a nabíjačku. Notebook je v škatuli dobre ukotvený pomocou

molitanovej výstuže, aby pri preprave neutrpel žiadne poškodenie.

Trocha neštandardne, na rozdiel od ostatných výrobcov, je vonkajšia schránka ladená do čiernej a zelenej. HP sa vôbec nebálo ostrejších línií a celkovo v tom vidím znaky dizajnu Omenu.

Rozmery sú priaznivé pre každodenné nosenie do práce alebo do školy, konkrétne rozmery základne sú 360 x 257 x 23.5 mm. Váha notebooku je 1.98 kg a spolu s trochu rozmernejšou 135W nabíjačkou je váha spolu okolo 2.5 kg.

Kvalitná konštrukcia je základ

Čierne chassy prepožičiava notebooku pevnosť a ani pri veľkom tlaku sa základňa výrazne neprehýba. Konektorová výbava sa skladá z trojice USB portov

(USB-C 3. gen., USB 3.2 typ A, USB 2.0 typ A), HDMI výstupu, RJ-45 Ethernetu, Combo audio 3.5mm jacku, čítačky SD kariet a nabíjacieho konektora.

Po odklopení veka sa dostávame ku klávesnici, touchpadu, displeju a reproduktorom. Hneď mi padlo do oka logo B&O, ktoré sa postaralo o ozvučenie. Pod displejom, resp. nad klávesnicou sú pod mriežkou umiestnené duálne reproduktory.

Ich zvuk je na bežné použitie postačujúci, avšak výrazná absencia basov ich ani zd'aleka neradí do herného segmentu. Pravdepodobne najvhodnejším riešením budú staré dobré slúchadlá.

Ked' už spomínam displej, výrobca osadil náš kúsok Full HD IPS panelom s 60Hz obnovovacou frekvenciou. Maximálny jas je dostatočný pre použitie v interiéri, no pre

využitie vonku by som ocenil trochu vyšší maximálny jas. Farby sú žiarivé a pri zmene pozorovacích uhlov sa výrazne nemenia.

Touchpad v sebe má integrované aj pravé a ľavé tlačidlo. Jeho povrch dáva primeraný odpor a je celkom presný. Trochu som mal problém s registrovaním stlačenia pravého tlačidla. Celkovo mohli byť obe tlačidlá oddelené od touchpadu.

Dobrá klávesnica je nutnou podmienkou nielen herného, ale aj pracovného zariadenia. Netradične má zelené podsvietenie, ktoré ladí so zeleným logom HP na veku.

Vďaka ideálnej výške a rozmiestneniu klávesov som písal rýchlo a pohodlne. Podsvietenie je rovnomerné a aj v noci je veľmi zreteľne vidieť označenie klávesov vďaka správnej veľkosti a výške písmen.

Posledným vstupno-výstupným zariadením je webkamera. Tá je tradične umiestnená nad displejom spolu s duálnym mikrofónom. Zvuk aj obraz webkamery je viac než postačujúci pre videohovory.

Dostačujúci výkon pre každodenné použitie

Modelový rad Pavilion Gaming 15 pokrýva rozsiahle cenové rozpätie od 739 € do 1369 €. Pod kapotou nášho modelu nájdeme procesor AMD Ryzen 5 3550H spolu s integrovanou grafickou kartou Radeon Vega 8 s ôsmimi grafickými jednotkami.

Na graficky náročnejšie úlohy výrobca pridal aj externé grafické jadro v podobe Nvidia GeForce GTX 1650 4 GB. Nechýba ani 16 GB operačná pamäť a 512 GB NVMe SSD od Intelu pre vaše dáta.



Notebook prichádza s predinštalovanou a aktivovanou licenciou Windows 10 Home. Ak si odmyslíme bloátvér, ktorý tvorí McAfee, tak je operačný systém úplne čistý. Celkovo sa od stlačenia tlačidla až na plochu dostanete za niekoľko sekúnd.

Procesor si hravo dokáže poradiť s bežnými činnosťami ako je prehliadanie webu, prácu v Office, čítanie e-mailov. Či už používate notebook na nabíjačke v režime maximálneho výkonu alebo na batérii, zariadenie zostáva veľmi tiché a ventilátory takmer nepočuť.

Stvorený pre eSport tituly

Ako je na tom však tá herná stránka Pavilion Gaming 15? Menej náročné tituly ako sú CS:GO alebo League of Legends rozbehnete hravo. Náročnejšie tituly, hlavne na vyššie detaily, stabilne len ťažko rozbehnete.

Procesor 3550H beží prakticky stále na 100% a grafická karta sa relatívne „fláka“, aj keď by vzhľadom na graficky náročné tituly

nemala. Môžeme teda hovoriť o akejsi forme bottlenecku. Odporúčam teda zvoliť radšej variant s procesorom Ryzen 7 3750H alebo i5-9300H, poprípade si priplatiť za procesor i7-9750H. Treba vyzdvihnúť dobré chladenie procesora, ktoré ho drží stabilne v boost frekvencii bez thermal throttlingu.

Systém prichádza s predinštalovanými aplikáciami od HP, kde si môžete skontrolovať stav záruky, aktualizovať ovládače atď.

Batéria

Výdrž batérie pri surfovaní internetu bola skoro sedem hodín na strednom jase. V zátiaži sme namerali výdrž len niečo vyššie hodiny.

Záverečné hodnotenie

HP Pavilion Gaming 15 v nami testovanej konfigurácii za 889 € dobrým notebookom. Či by som ho vyslovene označil ako gaming? To asi nie.

Označil by som ho skôr ako pracovný notebook s lepším výpočtovým výkonom, či už grafickým, alebo procesorovým. Dobrá výdrž batérie a priaznivá váha umožňujú tomuto notebooku stať sa ľahkým prenosným. Pre skutočne herné zameranie by som volil inú, drahšiu, konfiguráciu.

Lukáš Batora



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo Cena s DPH: 889€

PLUSY A MÍNUSY:

+ váha	- reproduktory
+ batéria	- nižší maximálny jas
+ konštrukcia	- tlačidlá spojené s touchpadom
+ klávesnica	
+ displej	

HODNOTENIE:



MSI Optix MAG272CQR

DOBRY VO VSETKYCH SMEROCH A PRITOM V NIČOM VÝNIMOČNÝ



Za posledných pár rokov sa vďaka veľkému skokom na poli počítačového výkonu, ako pri procesoroch, tak grafický kartách, opäť začali preteky aj na poli monitorov. Tam, kde hráčom pred pár rokmi stačili ešte 1080P TN panely s obnovovacou frekvenciou, sa zrazu objavujú cenovo dostupné kúsky s architektúrou VA, či IPS, rozlíšením 2K a obnovovacími frekvenciami blížiacimi sa k 200 Hz. Je to už pár rokov čo sme sa boli osobne pozrieť na workshop spoločnosti MSI v Amsterdame, kde bolo predstavené plánované smerovanie a kde sme mali možnosť nielen prezrieť si úplné novinky, ale aj vypočúť si čo-to o produktoch, ktoré boli len v prvotných štádiách plánovania a dizajnu. Teraz prichádza monitor s označením MSI Optix MAG272CQR, ktorý je jedným z produktov, o ktorých sa pred rokmi ešte ani len nešepkalo.

QuadHD rozlíšenie, vysoká obnovovacia frekvencia, 1 ms odozva, VA panel a rad ďalších vychytávkov znie nadmieru dobre, no tak ako pri všetkých produktoch, ktoré k nám zavítajú na testovanie, sa riadime heslom dôveruj, ale preveruj. Trh s monitorami je totiž oveľa neúprosnejší ako minulý rok, kedy by sme takýto monitor s cenovkou, akú MAG272CQR ponúka, okamžite ospevovali.

Obal a jeho obsah

Vnútri rozmernej a vcelku ťažkej kartónovej krabice sa nachádza monitor uložený do sendviču polystyrénových nárazníkov. Okrem toho sa v balení nachádza manuál, podstavec rozložený na dve časti, USB kábel na prepojenie s počítačom a video káble. Zloženie podstavca je jednoduché a dá sa zvládnuť aj bez dodatočného náradia, no pre bezpečné pripevnenie stojanu

k panelu je už nutný skrutkovač. A tiež asi 5 minút, ktoré som strávil hľadáním skrutiek, ukrývajúcich sa v plastovom vrecku s manuálom a brožúrkami.

Prvé dojmy a spracovanie

Kovový stojan sa drží moderného štýlu, ktorý je možné vidieť nielen pri značke MSI, ale používajú ho aj iní výrobcovia monitorov. Tento štýl, s nohami v trojuholníkovom rozložení, vysunutými trochu viac dopredu, je bežný hlavne pri zakrivených monitoroch, vďaka čomu sú stabilné aj napriek mierne odlišnému ťažisku. Hráčov s menšími stolmi môže táto konfigurácia odradiť, alebo po kúpe mrziť, no dobrou správou je štandardný VESA systém uchytenia, takže monitor sa dá v prípade potreby umiestniť aj na iný podstavec. MSI sa aj pri tomto monitore drží rovnakého dizajnového štýlu ako pri

iných moderných Optix produktoch, čo znamená takmer úplnú absenciu rámkov okolo displeja a takisto programovateľné LED podsvietenie na zadnej strane.

Parametre a konektivita

Monitor Optix MAG272CQR sa môže pochváliť novým štandardom na poli rýchlej obnovovacej frekvencie, teda 165 Hz, rozlíšením 2560 x 1440 pixelov a avizovanou odozvou 1 ms. Poteší tiež podpora FreeSync technológie s teoretickou podporou G-Syncu a zakrivením obrazovky na úrovni 1500R. Samotný panel disponuje technológiou VA (Vertical Alignment), ktorá vznikla ako kompromis medzi bleskurýchlou odozvou TN panelov a schopnosťou vierohodného zobrazovania farieb s lepšimi pozorovacími uhlami IPS panelov.

Samozrejme ako vždy rád a dookola omieľam, VA panely majú pár nedostatkov, no ten najväčší, ktorým sú o niečo horšie pozorovacie uhly, vyriešili v MSI už dávno, spomínaným zaoblením. Pri



monitoroch s uhlopriečkou väčšou ako 25 palcov sa totiž môžu používatel'om sediacim bližšie pri monitore zdať farby na okrajoch monitora vyblednuté a takisto sa môžu vytrácať detaily.

Zakrivenie tento problém takmer úplne neguje a s inzerovaným pokrytím 90% DCI-P3/100% sRGB farebného priestoru, maximálnym jasom 300 cd/

m2 a kontrastom 3000:1 ulahodí takmer každému oku bez výnimky. Po stránke pripojiteľnosti ponúka MAG272CQR USB 3.1 Typ B port na prepojenie s počítačom, 2 x USB 3.1 A ako HUB, dva HDMI 2.0b, jeden DisplayPort 1.2a, novinku v podobe USB-C konektoru a jeden 3.5 mm jack na pripojenie slúchadiel.

Kvitujem zakomponovanie USB-C konektoru, nakoľko stále viac ľudí s modernými notebookmi prechádza práve na tento štandard, vďaka ktorému je niektoré modely možné nielen pripojiť s monitorom, ale, och, rovno cez neho aj nabíjať!

Dojmy z testovania

Parametre sú na tom papierovo fajn, konektivita tiež nesklame, no hlavné je, aký je monitor pri bežnom (aj nie úplne bežnom) používaní.

Keď MSI avizuje 165 Hz a 1 ms odozvu pri 2K rozlíšení, budem si chcieť tieto parametre aj náležito užiť. A tu nastalo





pri mojom testovaní pár menších problémov. Prvým bol celkový vzhľad a vizuál po pripojení monitoru.

V základných nastaveniach sa mi po prechode na MAG272CQR zdali všetky farby mierne „vyt'ahané“. To sa našťastie vyriešilo rýchlym preklikaním medzi ponúkanými módmí zobrazenia a upravením toho, ktorý sa mi zdal najprívetivejší pre moje oči.

Samozrejme, štýl zobrazovania je silno subjektívna téma a preto niekomu bude viac vyhovovať štandardný mód. Druhý problém sa však ukázal pri nastavení avizovaných parametrov 165 Hz, 1 ms odozva a 2K rozlíšenie. Použitý VA panel totiž pri týchto nastaveniach trpel, síce miernymi, ale voľným okom stále viditeľnými artefaktami kvôli takzvanému overdrive-u.

Ten vzniká v situáciách, keď sú pixely v monitore „pretaktované“ snahou dosiahnuť naozaj krátke časy odozvy, no výsledkom je, že pixely pri prechode z jednej

farby na druhú často mierne „prestrelia“ a pri scrollovaní textom alebo rýchlejších pohyboch myškou tak vznikajú akési tieň.

Niekomu bude tento problém vadit' viac ako iným, no musím povedať, že hoci pri hraní som si tento problém veľmi nevnímal, avšak pri bežnom čítaní textov alebo zbežnom scrollovaní po webe ma to párkrát vytrhlo zo zamyslenia. Samozrejme, MSI nie je jediný výrobca pri koho monitoroch sa tento problém objavil a jednoduchým riešením by bolo znížiť rýchlosť odozvy. No zamrzí, že keď už je raz produkt inzerovaný s danými parametrami, tie sú dosahované na úkor celkovej funkcionality.

Vychytávky a softvér

Rad Optix monitorov doposiaľ vždy ponúkal nejakú bonusovú funkcionality, či už to bolo zaujímavé zapracované RGB podsvietenie, vylepšenia po stránke ergonómie, alebo len jednoduché maličkosti, ktoré hráčom uľahčovali život. MAG272CQR samozrejme nie je výnimkou, takže ponúka nielen programovateľný RGB LED pásik na

zadnej strane, ale ako malý bonus aj zabudovaný držiak na slúchadlá na ľavej strane. Osobne som síce tento držiak aktívne nevyužíval, nakoľko a) fungujem najmä na reproduktoroch a b) môj setup pozostáva z dvoch monitorov, hlavného a druhého, menšieho, umiestneného hneď naľavo od hlavného. Verím však, že viacerí hráčov túto funkcionality uvíta a ocení. MSI pri Optix monitoroch ponúka aj ďalšie dva tromfy. Kto sa už snažil prispôsobiť si monitor podľa svojich predstáv vie, že hrať sa s maličkými tlačidlami umiestnenými úplne nelogicky a často na ťažko dostupnom mieste je čisté utrpenie.

MSI preto ponúka hneď dve jednoduché možnosti riešenia. Na zadnej strane monitora sa nachádza joystick, vďaka ktorému je navigácia v menu nastavení takmer zábavou a kto už tento systém vyskúšal, vie, že je cca milionkrát lepší ako tlačidlá na spodnej/prednej/zadnej časti. Pokiaľ však máte úplne najradšej klávesnicu a myš, ponúka MSI aj samostatnú aplikáciu s menom Gaming OSD, ktorá sa dá spustiť priamo vo Windows a všetky nastavenia monitora zvládne každý bez stresu. A podsvietenie sa dá ovládať cez MSI Mystic Light, vďaka čomu je možné zosynchronizovať všetky komponenty podporujúce tento štandard.

Zhrnutie

Papierovo vyzerá MAG272CQR naozaj dobre. Pri reálnom používaní zamrzí prestrelený overdrive aj mierne nižšia svetelnosť, ktorá s 300 cd/m² a bez lokálneho stmievania ani nie je definovateľná ako HDR. Pokiaľ vaše srdce naozaj baží po zakrivenom 2K monitore s obnovovacou frekvenciou 165 Hz, odhovárať vás nemáme prečo. Celkovo ide o veľmi dobrý monitor, i keď po stránke výzoru, ceny, či kvality zobrazenia nepatrí medzi úplnú špičku. Jedinou radou by možno bolo, pokiaľ by ste boli ochotní vzdať sa zakrivenia, siahnuť po modeli MAG272QP, ktorý ponúka takmer totožné parametre, ale stojí o takmer 100 eur menej.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena s DPH: 440€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Obstojné parametre	- Mierny overdrive artefacing
+ 1500R zakrivený panel	- 100 eurový príplatok len za prehnutý displej
+ Bezrámkový dizajn	
+ USB-C input	

HODNOTENIE:

★★★★☆

Súťaž



1. cena

LAMAX

Black Edition

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



ilustračné foto

LAMAX

© 2018 LAMAX s.r.o. Všetky práva vyhradené. LAMAX je registrovaná obchodná firma. LAMAX je ochranná známka spoločnosti LAMAX s.r.o. Všetky ostatné názvy sú ochrannými značkami ich príslušných vlastníkov. LAMAX s.r.o. nie je zodpovedná za obsah stránok tretích strán. LAMAX s.r.o. nie je zodpovedná za obsah stránok tretích strán. LAMAX s.r.o. nie je zodpovedná za obsah stránok tretích strán.

Fractal Design Define 7

PÁR KRÔČIKOV OD DOKONALOSTI



Január a február sa v našich končinách obvykle nesú v znamení zimy, snehu a nízkych teplôt, čo mi pripadá ako pekná paralela k najnovšej skrinke od spoločnosti Fractal Design. Plným menom „Fractal Design Define 7“ k nám dorazila ešte počas mínusových teplôt a ja som jej dával do tela posledných pár týždňov, no počas testovania a používania sa počasie (najmä na západnom Slovensku) správalo čoraz bláznivejšie a prechádzalo už do jarných/letných teplôt. Že by ďalšia paralela? To sa, samozrejme, dozvieme v recenzii nižšie.

Švédská značka počítačových komponentov a príslušenstva Fractal Design vo svojich produktoch v druhej väčšine prípadov spája funkčnosť s nenápadnosťou a jednoduchosťou používania s kvalitnými materiálmi. Skrinka Define 7 je spirituálnym nástupcom obľúbeného a osvedčeného modelu Define R6, ktorý sme mali možnosť otestovať v redakcii

začiatkom roka 2018. Od tej doby sa však trh s komponentmi a príslušenstvom opäť posunul míľovými krokmi a na mieste sú teda otázky, či je Define 7 evolúciou, teda miernym zlepšením svojich predchodcov, alebo ide o revolučnú novinku. Na Define R6 sme si veľmi pochvalovali rad vylepšení, ktoré nám chýbali na predošlých skrinkách od Fractal Design a ktoré spolu ponúkali takmer perfektný celok. Ako sa teda v testoch a testovaní darilo Define 7?

Obal a jeho obsah

Pri obale a preprave nejde o žiadne veľké prekvapenia, keďže skrinka dorazila už v tradičnej kartónovej škatuli, ktorej zovňajšok poukazuje na jej vzhľad (na prednej strane), na možnosti upravenia podľa svojich predstáv (na strane zadnej) a na bližšie špecifikácie vpredu a na bokoch. Vnútri naozaj rozmernej krabice je už samotná skrinka, ktorá je chránená

z čelných strán tvrdším polystyrénom a kartónovou krabičkou s príslušenstvom z jedného boku. Trochu zamrzí, že vo Fractale neinvestovali aj pár centov navyše za väčšiu penu na druhý bok, no skrinka je celkovo chránená naozaj dobre a hlavne nemá obe bočnice z temperovaného skla, ako to bolo pri Define S2 Vision. Strana so sklom bola chránená spomínanou škatulou s príslušenstvom, strana s kovovou bočnicou toľko ochrany nepotrebuje. Účinnosť balenia potvrdil aj fakt, že škatuľka dorazila s mierne poškodeným kartónom bez toho, aby na samotnej skrinke došlo k akejkoľvek viditeľnej ujme. Aby som nezabudol – keď už som škatuľku s príslušenstvom viackrát spomenul – ide o kartónový obal, v ktorom sa nachádzajú tradičné veci ako skrutky na pripevnenie matičnej dosky, zdroja, harddiskov a ďalšieho príslušenstva, ale takisto aj antivibračné podložky pre harddisky a sťahovacie



pásy pre jednoduchý manažment káblov. Už menej tradičná je štvorica dodatočných plošín pre 3,5" a 2,5" disky a takmer úplne netradičná je perforovaná verzia vrchného panelu, ktorý je možné vymeniť za zaužívaný plný kus plechu, vďaka čomu získajú majitelia možnosť umiestniť do vrchnej časti skrinky podľa potreby radiátor či ventilátory a zlepšiť tak termálne schopnosti skrinky.

Prvé dojmy a spracovanie

Ako to už pri full-tower skrinkách od Fractal Design býva, po vybalení skrinky z kartónu sa nasýť pohľad na masívny monolit, ktorého rozmery prezrádzajú, že nejde o žiaden lacný či nekvalitný špás pre používateľov plánujúcich používať slabšie procesory a len jednu grafickú kartu. Define 7 jednoducho nie je produktom pre ľudí, ktorí majú doma limitované miesto a snažia sa vtiesnať čo najviac vecí do čo najmenších priestorov. Hoci si trúfnem povedať, že Define 7 je vďaka svojmu múdre mu vnútornému rozvrhnutiu po stránke manažmentu priestoru a schopnosti pojať veľké množstvo komponentov lepšia ako iné menej rozmerné skrinky. Takmer okamžite

po vybalení ma potešilo, že po stránke spracovania a kvality materiálov ostali vo Fractal Design verní svojej minulosti a skrinke takmer nie je čo vyčítať ako po stránke prémiovo vyzerajúcich materiálov, tak absencii na špičke, čo sa týka kvality a materiálov. Prázdna skrinke nie je sama o sebe najľahšou, ale to len

vypovedá o robustnosti a dbaní na dlhú životnosť. Na váhe skrinke nepridáva tiež odhlučňovací materiál, ktorý je použitý na všetkých väčších paneloch, samozrejme, okrem sklenenej bočnice.

Vizuál a materiál

Fractal Design je značka, ktorá sa na poli skriniek vždy držala striedamejšieho a neokázalého dizajnu. Zo všetkých skriniek, ktoré sú v ponuke tejto spoločnosti, je len malé percento v inej farbe ako čiernej alebo bielej a takmer bez výnimiek sa držia osvedčeného receptu jednoduchého kvádra. Čo ale Fractal Design neponúka v rámci extravagantného dizajnu, o to viac to vynahrádza na poli vnútorného rozloženia, kvalitného prevedenia a modulárnosti. Kovové šasi je na rozdiel od niektorých lacnejších modelov od konkurencie pevné aj bez nainštalovaných bočníc či vrchného panelu a na celej skrinke sa mi nepodarilo nájsť ani jednu ostrú hranu. Define 7, podobne ako predošlé modely od Fractalu, ponúka stále nadmieru dobrú ochranu



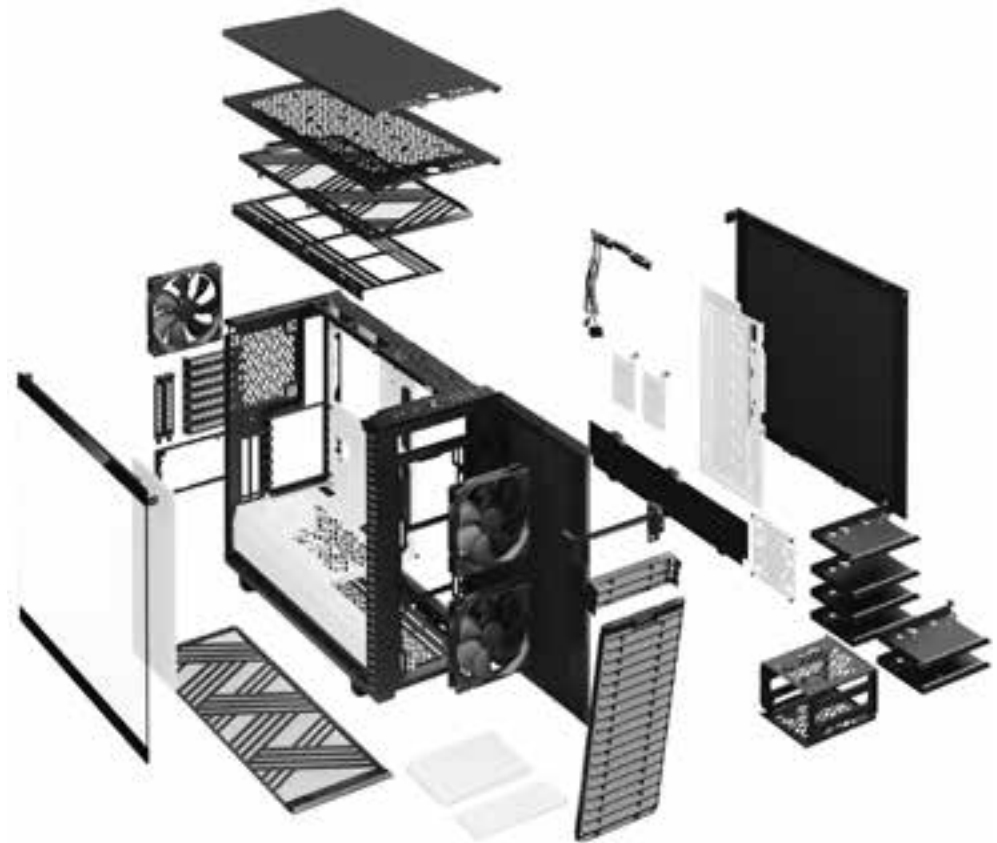
proti prachu, čo znamená odnímateľné filtre nielen na čele skrinky, ale aj po celej dĺžke vrchnej a spodnej časti.

Rozvrhnutie

Vnútorne rozloženie Define v praxi nadväzuje na všetko, čo sme si obľúbili pri modeloch Define S2 a R6. To znamená krytý tunel ukrývajúci zdroj a väčšinu káblov, a veľmi dobre riešenú pravú stranu skrinky, ktorá svojou modulárnosťou osloví ako milovníkov custom vodného chladenia, tak aj ľudí, čo potrebujú do skrinky napratať množstvo diskov a vedľa oželiť priestor pre rezervoár chladiaceho roztoku. Novinkou je plastový kryt tunela na zadnej strane, ktorý zakryje aj najmenej spratné káble, a takisto aj celkový systém pripevňovania panelov na skrinku. Po novom už na otváranie bočnic či odnímanie vrchného a predného krytu netreba žiaden skrutkovač, prípadne iné nástroje, ale za všetkým stoja zacvakávacie plastové úchyty a magnety.

Po stránke pozícií pre disky je v základnom rozložení, v akom je skrinka Define 7 dodávaná, možné osadiť dvojicu čisto 2,5-palcových diskov a 4+1 3,5"/2,5" diskov. Po presunutí pár vnútorných priečok toto číslo stúpne o ďalšie 4 pozície vďaka priloženému príslušenstvu, no celkovo sa do Define 7 teoreticky zmestí až 18 2,5" diskov či 14 3,5" modelov, čo z tejto skrinky robí zaujímavú voľbu napríklad pre domáci NAS server.

Kto však nepotrebuje toľko úložiska, no chce chladit' výkonný hardvér, bude určite vďačný za veľkú podporu chladenia, ktorá pri Define 7 predstavuje až 420mm radiátory vo vrchnej časti, 360mm vpredú a dokonca 280mm kúsky



v spodnej časti. Skrinka je od výrobcu dodávaná s trojicou 140mm Dynamic X2 GP-14 ventilátorov umiestnených v konfigurácii 2x intake vpredú a jeden exhaust vzadu, čo by malo postačiť na bežnú prevádzku, no je mi jasné, že potenciálni majitelia tejto skrinky do nej určite dokúpia ďalšie kúsky, prípadne ich možno vymenia za RGB modely.

Vychytávky

Prvá z vychytávok tejto skrinky, ktorá ma mierne prekvapila, je zakomponovanie predných dvierok, čo sa v dnešnej dobe už

tak často nevidí. Toto riešenie však bolo rýchlo vysvetlené jednou 5,25" pozíciou pre interné DVD/BluRay mechaniky, ktoré niektorí ľudia stále využívajú. Viac by som sa uspokojil s lepšie riešeným prietokom vzduchu cez prednú stranu, o ktorom budem viac písať v ďalšom odseku, no viac možností je stále lepšie, ako keby ste nemali na výber. Ďalší bonus, na ktorý si už fanúšikovia Fractal Design mohli zvyknúť, je zabudovaný ovládač ventilátorov Nexus+ 2, do ktorého sa dá zapojiť až 9 ventilátorov (6x 3PIN + 3x PWM) rozmiestnených po celej skrinke a ktoré sa dajú následne ovládať cez PWM konektor pripojený do matičnej dosky.

Stále totiž neexistuje príliš veľá matičných dosiek, ktoré by až 9 ventilátorov podporovali bez ďalších investícií, a mať možnosť jedným kliknutím zmeniť skrinku z tichého spoločníka na maximálne monstrum na poli odstraňovania tepla bolo pri používaní naozaj príjemné. Ovládač je napájaný SATA konektorom a nie MOLEXom, ako to býva pri lacnejších skrinkách, a zvládne napájať ventilátory s celkovým výkonom až 30W, čo by malo postačiť aj tým najnáročnejším majiteľom. Ďalšie vychytávky, na ktoré môžu byť budúci majitelia pripravení, pozostávajú zo spomínaného vymeniteľného vrchného panelu, možnosti nastavenia otvárania predných dvierok doprava alebo doľava a, samozrejme, aj možnosti nainštalovať jednu grafickú kartu vertikálne, vďaka čomu nebude





vidno iba nudnú vrchnú časť, ale priamo chladič s ventilátormi a podsvietením.

Možnosti chladenia a testovanie

Do správnej skrinky sa nemôže iba zmestiť tona komponentov, ale mala by byť schopná ich aj uchladiť. Na prvý pohľad sa môže zdať, že Define 7 bude na chladenie naozaj dokonalou voľbou, avšak pri bližšom skúmaní sa objaví zopár nedostatkov. Ide síce hlavne o maličkosti, ktoré je možné viacerými spôsobmi negovať, resp. aspoň zmenšiť ich dopad na hardvér, ale predsa len to nie je všetko úplne ružové. Hlavný problém, ktorý som pri testovaní skrinky Define 7 mal, sa týka predného panelu, dvierok a filtra, ktorý je umiestnený len pár milimetrov od ventilátorov. Po osadení skrinky konfiguráciou i5-9600K, 16GB RAM a RTX 2080 sa v základnom nastavení, v akom je skrinka dodávaná z výroby, pohybovali teploty komponentov len pár stupňov (3-5 °C) nad teplotou miestnosti. To však bolo bez zát'aže. V momente, keď som zapol syntetické benchmarky alebo začal hrať hry, stúpili teploty procesora o 50-60 °C nad teplotu v miestnosti. Procesor aj grafická karta mali nastavené iba základné taktý, krivky ventilátorov boli v „továrenských nastaveniach“ a pri prvých testoch v základnom rozložení som používal chladič Arctic Freezer 34 eSports DUO. Takéto výsledky som naozaj nečakal, no je pravda, že celý systém bol aj pod syntetickou zát'ažou stále nadmieru tichý. Po chvíľke uvažovania som sa rozhodol skúsiť otvoriť predné dvierka, ktoré zakrývajú filter a dvojicu 140mm ventilátorov, a zrazu teplota procesora klesla o takmer 10 °C. Do tretice som vybral aj predný filter a teplota opäť klesla o 3 až 5 °C. Nemám až taký problém s používaním počítača takýmto štýlom, keď by pri vyšších zát'ažiach, ako sú napríklad renderovanie videa či iné, na procesor náročné úlohy, stačilo otvoriť predné dvierka a získať tak za cenu mierne vyššieho hluku oveľa lepšie



teploty. Avšak mierne ma zamrzelo, že vo Fractal Design nepremýšľali nad jednoduchým riešením, akým by boli napríklad perforované predné dvierka so zabudovaným filtrom, vďaka ktorým by mali ventilátory dostatočný priestor na dýchanie a používatelia by nemuseli premýšľať nad tým, ako presne riešiť správne chladenie či obísť tento problém. Samozrejme, najjednoduchší spôsob, ako problémy s vyššími teplotami vyriešiť a ako som ich vyriešil aj ja, bola výmena vzdušného chladiča za AIO vodný chladič s nainštalovaním radiátora do vrchnej časti. Vďaka tomu sa z Define 7 stalo naozaj tiché a chladné monštrum, ktoré si bez problémov poradilo aj s vysokými taktmi. Bol by som však naozaj rád, ak by Fractal predstavil napríklad verziu Define 7, ktorá by spájala celkové rozloženie tohto modelu s predným panelom v štýle Meshify. Alebo keby aspoň ponúkol možnosť dokúpiť si takú verziu dvierok.

Zhrnutie

Define 7 je opäť takmer dokonalým evolučným krokom. Dávno za nami sú

časy funkčných, no nedomyslených šasi. Prispôsobiteľnosť, kvalitné spracovanie a možnosť dokúpiť si presne tie doplnky, aké ten-ktorý majiteľ potrebuje, je naozaj prít'azlivá. Nanešťastie, kvôli prednému panelu zameranému skôr na tiché fungovanie ako na jednoduchý tok vzduchu je Define 7 stále tých pár krôčikov od dokonalosti. Dobrou správou však ostáva jednoduchosť, s akou sa tieto nedostatky dajú odstrániť, a tiež fakt, že Fractal Design túto skrinku nepredáva pod sloganom v štýle „najlepšie chladenie“, ale skôr „tichý a prispôsobiteľný spoločník“.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design Cena s DPH: 170€

PLUSY A MÍNUSY:

- + striedmy dizajn
- + zabudovaný ovládač ventilátorov
- + špičkové prevedenie
- vyššia cena
- príslušenstvo, ktoré nevyužije každý

HODNOTENIE:



MSI Radeon RX 5700 XT Gaming X

KRÁL' VYŠŠEJ STREDNEJ TRIEDY OD MSI



AMD Radeon RX 5700 XT dnes patrí k najvýhodnejším grafickým kartám vo vyššej strednej triede. Za dostupnú cenu ponúka výborný výkon, ktorý prekonáva konkurenciu v podobe nVidia RTX 2060 Super a dot'ahuje sa na kartu nVidia RTX 2070 Super, ktorá je drahšia. Dnes sa pozrieme na jednu z najlepších nereferenčných edícií, ktorú je možné kúpiť, a to MSI Radeon RX 5700 XT Gaming X.

Predstavenie karty

Gaming X edícia grafických kariet od MSI je známa už pár rokov a patrí k veľmi populárnym. Prezентuje totiž to najlepšie na trhu. Je známa charakteristickým dizajnom, ktorý sa postupne modernizuje a je nasadený aj na Radeon 5700 XT. Karta je vybavená zosilneným napájaním a má masívny chladič TWIN FROZR 7. Ide o 2,5-slotovú kartu, teda poriadny

kus „železa“. Chladič je veľmi kvalitný a je vybavený mohutnými heatpipe trubicami. V kl'udovom režime je dvojica ventilátorov úplne vypnutá, do 50 stupňov ide výhradne v pasívnom režime, čo je fajn.

Balenie je jednoduché, nečakajte žiadne extra bonusy. Poteší kupón, ktorým je po registrácii možné predĺženie záruky

o jeden rok. Rozmery karty sú 297 mm na dĺžku, 140 mm na šírku a 58 mm je hrúbka. Hmotnosť je až 1,4 kg, karta teda patrí k tým ťažším, čo svedčí o robustnosti chladenia. Čo sa týka RGB podsvietenia – nachádza sa na menšom logu MSI. Konektivita je na triedu grafických kariet štandardná a je tvorená 3 x Display portom a 1x HDMI. Karta podporuje aj



rozhranie PCI Express 4.0, ktoré poskytuje vysokú prenosovú rýchlosť dát.

Frekvencie a výkon

Gaming X edícia je pochopiteľne inde ako referenčná verzia. MSI nastavilo boost až na 1980 MHz, čo je o 75 MHz viac ako referencia. Podotýkame, že v zát'aži ide o takty stabilné, čo sa nedá o referenčnej edícii povedať. Pri dobrom chladení v skrinke frekvencie niekedy preskočia aj 2000 MHz. 8GB GDDR6 pamäte bežia na pomerne konzervatívnej frekvencii 14 GHz. Čo sa týka oficiálne udávaného TDP, to stúplo o 30W na 215W.

Grafická karta bola testovaná na nasledujúcej zostave:

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

Chladienie: Noctua D15

MB: Asrock Z370 Extreme 4

RAM: 2 x 8GB Crucial Ballistix 3333MHz CL14-15-15-34@1T

PSU: Seasonic Focus+ Platinum 650W

CASE: Fractal Design Meshify C

OS: Windows 10 PRO

SSD: Samsung 960 EVO NVMe M.2 250GB + ADATA XPG SX8200 SSD 480 GB

Monitor: Dell S2716DG 27" 2k 144Hz G-Sync



Testovali sme v rozlíšení 1440p (2560x1440) v maximálnej možnej kvalite, aby sme dostatočne preverili výkonové možnosti grafickej karty. Testované boli hry Far Cry New Dawn, Shadow of Tomb Raider, Metro Exodus a Battlefield 5. Na testovanie slúžili vstavané benchmarky a softvér MSI Afterburner. Testovanie bolo vykonávané trikrát v každej hre a výsledky následne spriemerované, aby sme sa vyhlili prípadným výsledkovým anomáliám. Grafickú kartu sme mali možnosť priamo porovnať s Gigabyte RTX 2070 Super Gaming OC a výsledky sú viac ako zaujímavé. Z testovaných hier vyplýva (priložený graf), že grafická karta je vhodná a dostatočne výkonná na hranie najnovších titulov v 2k

rozlíšení a v maximálnych detailoch. RTX 2070 Super je niekde výkonnejšia, niekde slabšia. Má ale o málo nižšiu spotrebu, zase je aj podstatne drahšia a disponuje podporou technológie raytracing.

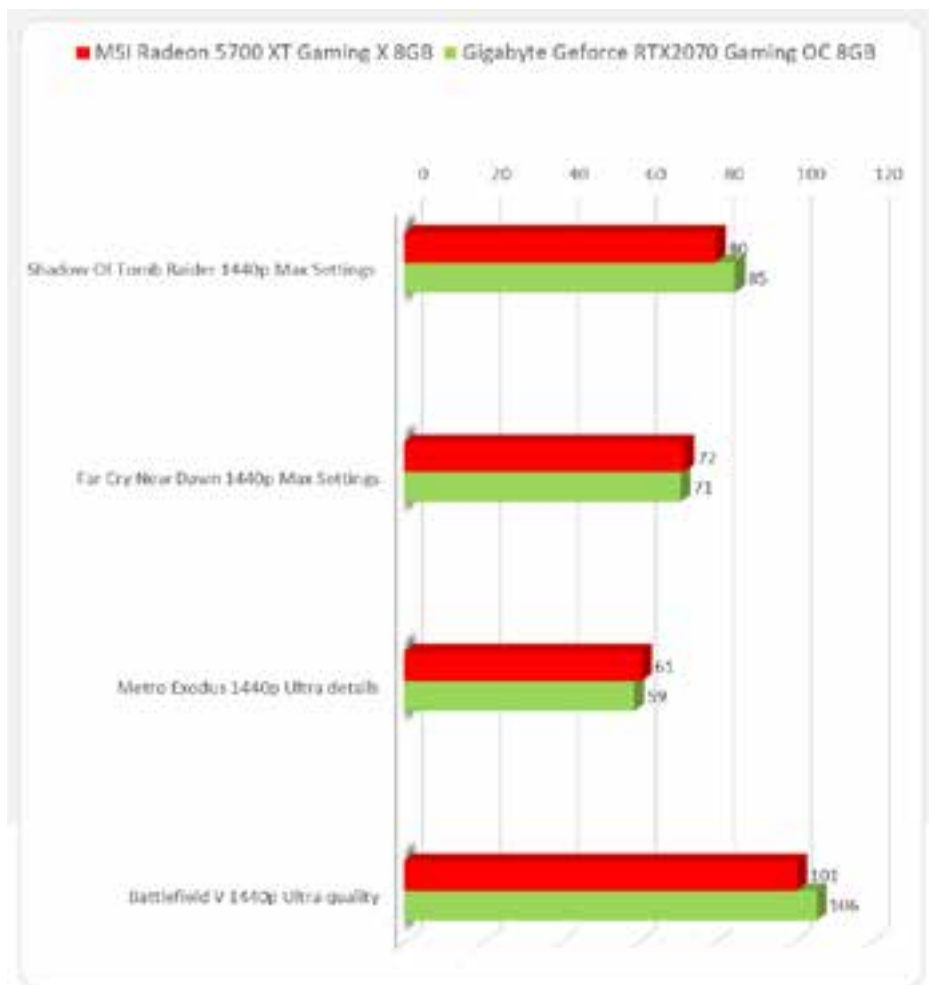
Prevádzkové vlastnosti a pretaktovanie

Teploty v plnej zát'aži sa ustálili po polhodine v zavretej skrinke na hodnote 69 stupňov, čo hodnotíme ako výborný výsledok. Hlučnosť karty bola nízka, vzhľadom na vysoký výkon je to veľmi dobrá vlastnosť, MSI musím za chladienie pochváliť. Pretaktovanie tejto karty bolo o niečo slabšie, keďže už výrobca nastavil takty blízko maxima. Pre jadro sa nám podarilo dosiahnuť až 2080 Mhz a pre pamäte až 15,5 GHz. Výkon karty stúpil o ďalších 5%. Jedným slovom – slušné.

Záverečné hodnotenie

Radeon 5700XT od MSI je skvelá grafická karta. Ponúka vysoký výkon, prijateľnú spotrebu a rozumne nastavenú cenovku (od 420 eur). Na testovanej karte sme nenašli v podstate žiadne mínusy. Spracovanie je bez diskusie špičkové, chladienie výkonné a tiché. Pretaktovaním dosiahneme ešte ďalších 5% výkonu navyše. Trocha zamrzí absencia podpory raytracingu, ale titulov na trhu zatiaľ aj tak nie je veľa. Grafická karta je ideálna pre rozlíšenie 1440p, v ktorom je doma a ponúka výborný výkon a je rozhodne veľmi zaujímavou konkurenciou GeForce RTX 2070 Super, ktorej najlacnejšie verzie stoja minimálne o 50 Eur viac.

Viliam Valent



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:

MSI

Cena s DPH:

420€

PLUSY A MÍNUSY:

+ veľmi dobré spracovanie
+ veľmi tichá prevádzka
+ nízke teploty

- nepodporuje raytracing

HODNOTENIE:

★★★★★

WD Blue SN550 NVMe M.2 SSD 1 TB

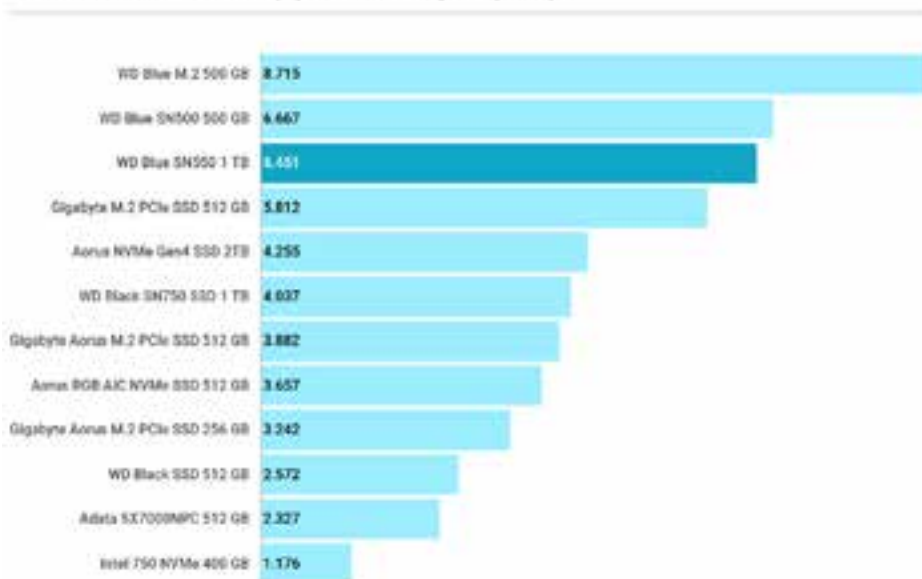
CENOVO DOSTUPNÉ SA STALO EŠTE RÝCHLEJŠÍM



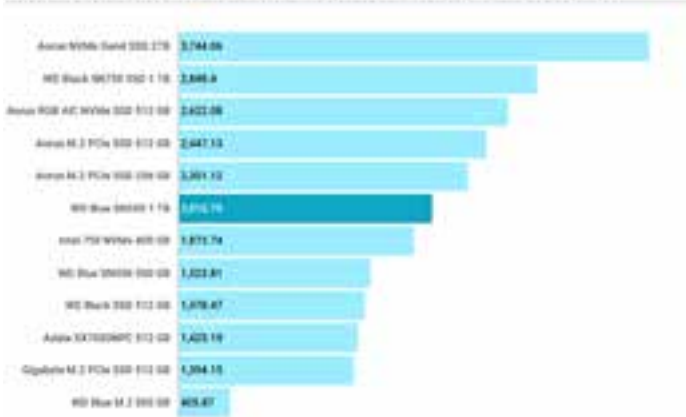
Začiatkom minulého roka spoločnosť WD príjemne prekvapila svojich fanúšikov (a možno aj ľudí, ktorí dovtedy jej fanúšikmi neboli) predstavením úplne nových SSD diskov. Samozrejme, za menom spoločnosti WD, respektíve po starom Western Digital, si množstvo ľudí stále predstaví staré HDD, no pokrok sa nedá zastaviť, a tak WD ponúkalo SSD disky už niekoľko rokov. Minulý rok však akoby prešli z primárnej ponuky HDD a sekundárnej úlohy SSD-čiek na opačný prístup. Ultrarýchly kúsok Black SN750 či cenovo dostupnejší Blue SN500 som si mal možnosť vyskúšať na vlastnej koži, a preto som sa celkom potešil, že rad dostupných Blue SSD diskov sa rozrastie o nového, o čosi rýchlejšie člena.

Disky z radu Blue SNXXX už nie sú takou veľkou novinkou, no stále oslovujú náročnejších používateľov, ktorí však nevidia dôvod či potrebu platiť za úplnú špičku.

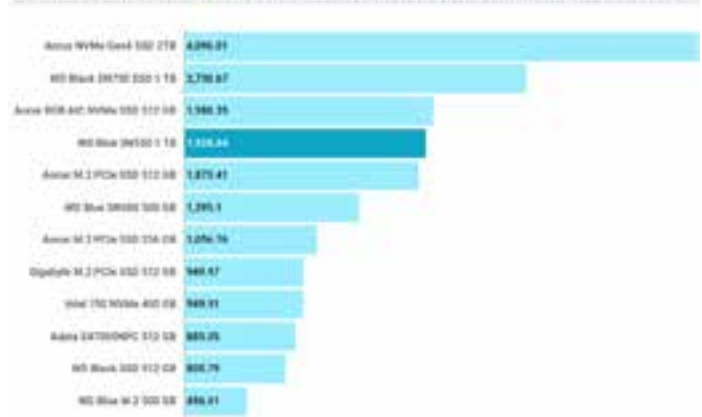
Počet GB za 1 euro (vyššie číslo je lepšie)



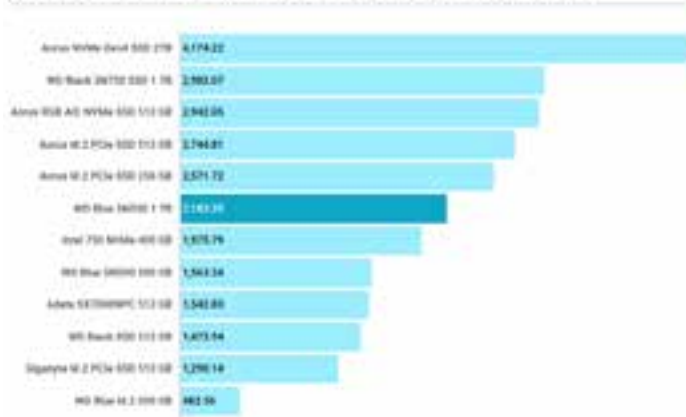
Anvil's Storage Utilities Čítanie (rýchlosť v MB/s, viac je lepšie)



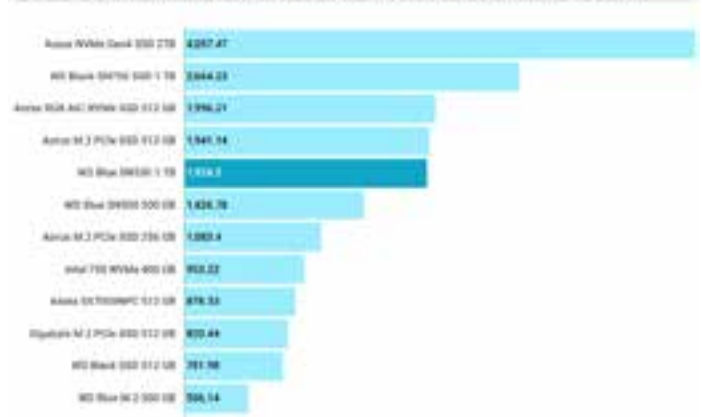
Anvil's Storage Utilities Zapisovanie (rýchlosť v MB/s, viac je lepšie)



AS SSD Benchmark Čítanie (rýchlosť v MB/s, viac je lepšie)



AS SSD Benchmark Zapisovanie (rýchlosť v MB/s, viac je lepšie)



Aj SN550 ponúka formát disku M.2 2280, no na rozdiel od svojich dávnych, cenovo dostupných predchodcov netrpí neduhom limitácie SATA III rýchlosťami. Tentokrát na rozdiel od svojho staršieho súrodca nie je limitovaný ani maximálnou kapacitou 500 GB a neponúka už iba prepojenie PCIe Gen3 x 2, no prechádza rovno na PCIe Gen3 x 4, vďaka čomu ponúka teoretické rýchlosti prenosu dát až okolo 3500 MB/s. Samozrejme, SN550 nebude atakovať úplnú špičku rýchlostí, ale jeho výsledky by mali byť aj v porovnaní s SN500 viac ako viditeľné.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Obal v už tradične moderne ladenej grafike v kombinácii bielej a modrej hrdo hlása tie najdôležitejšie informácie ako rýchlosti čítania až do 2400 MB/s, 1 TB kapacitu či podporu NVMe. Inak sa na celom obale už nič viac zaujímavejšieho nenachádza. Vnútri krabičky menších rozmerov sa ale nachádza to najhlavnejšie – nový disk M.2 2280 formátu a vždy prítomná malá brožúrka s právnickými a záručnými informáciami.

Komponenty disku a avizované parametre

Pamäte sú pri diskoch z radu SN550 vyrábané na báze 3D NAND architektúry, čo môže znamenať mierne kratšiu životnosť

či menšie rýchlosti ako SLC a MLC pamäte, no ide o oveľa lacnejší a rýchlejší proces. V konečnom dôsledku tak majú zákazníci prístup k rýchlym diskom za nižšiu cenu a kompromis na poli rýchlosti či životnosti nie je až natoľko citelný. Po stránke ovládačov pri svojich diskoch už WD nie je odkázané na komponenty od iných spoločností ako Marvell alebo Micron, ale vyvíja a vyrába svoje vlastné ovládače. Interne vyvinutým kúskom by mali byť osadené všetky disky z modelových radov SNXXX, čo opäť o niečo zefektívňuje výrobu a znižuje koncovú cenu. Nehovoriac o tom, že jedna spoločnosť vyrábajúca nielen svoje pamäte, ale aj ovládač špecificky pre ne znie oveľa lepšie ako používanie štandardných kúskov od iných firiem, dizajnovaných s čo najväčším množstvom pamäťových čipov. WD preto pri 1 TB modeli, ktorý sme testovali, slubuje rýchlosti až do 2400 MB/s pri čítaní, 1950 MB/s pri zapisovaní a životnosť disku 600 TBW, čo ho zaraďuje medzi to lepšie v aktuálnej ponuke obchodov.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10-krát a výsledok je ich priemer.

Zhrnutie

Ako nástupca populárneho modelu SN500 to SN550 definitívne nemá jednoduché, no vďaka prechodu na PCIe Gen3 x 4 sú jeho rýchlosti čítania a zápisy markantne vyššie pri porovnateľnej počítačovej cene, s akou prichádzal SN500. Prišiel takisto s ponukou ešte väčšej maximálnej kapacity a celkom vtipne je napríklad 500 GB model SN550 dostupný za o niekoľko nižšiu cenu ako SN500. Samozrejme, staršie (no hlavne pomalšie) disky sú cenovo ešte dostupnejšie, no SN550 sa so svojimi výsledkami zaraďuje do panteónu modelov ešte pred niekoľkými rokmi považovaných za absolútnu špičku, pokiaľ boli vôbec bežným smrteľníkom dostupné.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: WD Cena s DPH: 155€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nadštandardné rýchlosti čítania aj zapisovania
- + dobrý pomer cena/kapacita/výkon
- nič

HODNOTENIE:



Genesis Irid 505 ARGB

PRIESTRANNÁ SKRINKA S RGB PODSVIETENÍM.



Počítačová skrinka začína pomaly patriť k nenahraditeľným dizajnovým prvkom tvoriacich herný set. Mám na mysli hlavne presklené skrinky s RGB podsvietením, mnohými ventilátormi, priestorom pre vodné chladenie atď. Presne do tejto kategórie zapadá aj skrinka Irid 505 ARGB od spoločnosti Genesis.

Nemám rád predsudky voči produktom, ktoré som sám nikdy neotestoval, avšak pri množstve skriniek, do ktorých som už skladal počítač, som bol celkom skeptický.

Väčšinou, ak skrinka príliš stavia na svoj vzhľad a stojí menej ako 100 eur, chýba jej funkčnosť a nemá niektoré kľúčové vlastnosti dotiahnuté do konca. Našťastie som sa pri tomto modeli mýlil, veď presvedčte sa sami...

Obsah balenia

Irid 505 ARGB prichádza v kartónovej škatuli, v ktorej okrem samotnej skrinky nájdeme len veľmi stručný manuál a škatuľku s príslušenstvom. Príslušenstvo obsahuje všemožné skrutky. Genesis predpokladá, že sa rozhodnete osadiť všetky voľné sloty, či už pre SSD, HDD, ventilátory atď., a preto sú všetky skrutky, ktoré môžete potrebovať, pribalené.

Kombinácia skla a kovu frčí

Skrinka bez pevnej konštrukcie je len polovičatá práca, a aj tak ich na trhu nájdeme mnoho. Irid 505 je konštrukčne postavená na znitovaných a zoskrutkovaných kusoch SPCC ocele. Pevnosť konštrukcie je perfektná.

Ani použité plastové kryty a prvky nevzgjajú a pôsobia kvalitným dojmom.

Irid 505 je midtower skrinka s rozmermi 510 x 220 x 447 mm a váhou 6 950 g.

Spredu užívateľ a osloví kovová mriežka, ktorá pokrýva celú prednú stranu. Pod ňu výrobca umiestnil trojicu RGB ventilátorov. Medzi mriežkou a ventilátormi nechýba prachový filter uchytený magnetmi pre ľahké čistenie. Na hornej strane sídli ovládací panel, ktorý okrem tlačidiel reset a power tvorí aj dvojica 3,5 mm jackov pre mikrofón a slúchadlá, rovnako ako aj dvojica USB 2.0 a dvojica USB 3.0 portov.

Celosklenená ľavá bočnica drží na štyroch skrutkách. Jej odňatím sa



dostaneme do priestoru pre základnú dosku, teda k miestu, kde osadzujeme všetky naše komponenty. Aj keď Genesis v dokumentácii píše, že skrinka podporuje mini-ITX, mATX a ATX základné dosky, tak som si všimol otvory pre dištančné stĺpiky určené a



značené pre eATX dosky. Myslím si, že by sa sem bez problémov zmestila. Otázkou zostáva, prečo to výrobca nedeclaruje, keďže by išlo o veľmi dobrý ťah. Maximálna dĺžka grafickej karty činí 38 cm. Najvyšší chladič procesora, ktorý je možné osadiť, je 16,5 cm.

Zadný ventilátor, ktorý odvetráva teplý vzduch, je taktiež RGB. Na vrchnú stranu možno osadiť až 280 mm (2 x 140 mm) vodné chladenie, ktorého ventilátory na radiátore budú taktiež kryté pod magnetickým prachovým filtrom. Na prednú stranu sa dajú osadiť až 3 SSD disky tak, že budú viditeľné cez sklo bočnice. Ďalšie 2, tentokrát 3.5" sloty, sú prístupné po odňatí pravej bočnice. Štandardne sú tvorené z dvoch zásuviek, do ktorých viete osadiť 3.5" disk aj bez skrutičiek. Podporujú však aj 2.5" disky. Tieto zásuvky majú aj vibračné podložky.

Zdroj sa inštaluje zospodu, dostaneme sa k nemu hneď vedľa už spomenutých 3.5" pozícií. Prvá inštalácia je pre protivibračné podložky trochu náročnejšia. Výrobca udáva maximálnu dĺžku zdroja 19 cm. Skrinka poskytne 6 relatívne veľkých otvorov pre organizáciu káblov, do ktorého sa rozhodne zmestia všetky potrebné káble. Problém však vidím v trochu menšom mieste vzadu, a teda nasadenie pravej bočnice nie je najjednoduchšie.

Bez RGB ani na krok

Množstvo RGB podsvietenia na tejto skrinke je naozaj úctyhodné. Úctyhodnejšie však je, že prichádza s predinštalovaným RGB ovládačom. Ovládať podsvietenie skrinky s pomocou svojho softvéru môžu navyše aj kompatibilné základné dosky.



Iné alternatívy

Okrem skrinky Irid 505 ARGB výrobca ponúka obdobnú skrinku Irid 353 ARGB určenú pre mATX a mini-ITX základné dosky, s podobnou funkcionalitou a v menšom a ľahšom balíčku.

Jediným výraznejším rozdielom je sklenená predná maska na rozdiel od tej kovovej.

Záverečné hodnotenie

Ako som načrtol v úvode, skrinka Genesis Irid 505 ARGB vo mne zanechala veľmi dobrý dojem. Za cenu 75 eur ide o veľmi konkurencieschopnú skrinku. Jej možnosti, či už v osadení veľkého počtu 2.5" diskov, alebo rôznorodých častí vodného chladenia, ju dobre odlišujú od konkurencie. Aj napriek trochu náročnejšej prvotnej inštalácii možno bez väčších mínusov túto skrinku odporučiť.

Lukáš Batora

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis Cena s DPH: 75€

PLUSY A MÍNUSY:

- + konštrukcia
- + RGB elementy
- + 4 predinštalované ventilátory
- + prachové filtre
- nič

HODNOTENIE:



SanDisk Extreme Pro Portable SSD 1 TB

KEĎ PRO ZNAMENÁ NAOZAJ PROFESIONÁLNE VÝSLEDKY



Potreba zálohovať si dôležité súbory, prenášať väčšie objemy dát z miesta na miesto alebo rad ďalších dôvodov môže znamenať, že by sa do vášho života hodil externý disk. Už dávno to však nemusí znamenať pomalú rýchlosť a nutnosť tahať so sebou veľké krabičky, ktoré je navyše potrebné napájať viacerými káblami z počítača či priamo z normálnej siete. Bežné 2,5 a 3,5-palcové HDD síce stále ponúkajú vysokú kapacitu za veľmi prijateľnú cenu, no v externom používaní sú nevýhody HDD ešte znateľnejšie ako pri internom použití v počítačoch či notebookoch. SanDisk má vo svojom portfóliu množstvo externých SSD diskov a my sme mali už minulý rok možnosť pozrieť sa zblízka na naozaj šikovný kúsok s názvom SanDisk Extreme Portable. Čo sa však stane, ak sa v jeho mene objaví slovíčko "Pro"?

Podobne ako minulý rok testovaný Extreme Portable, aj Extreme Pro Portable disponuje kapacitou 1 TB, čo je už celkom plne využiteľné. Samozrejme, sto ľudí, sto chutí a pri určitých situáciách ako napríklad práca s 4K videom je možné takýto disk zaplniť aj rýchlejšie.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

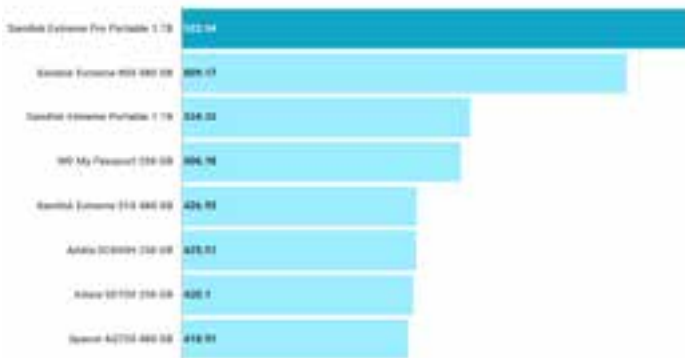
SanDisk Extreme Pro Portable je dodávaný v moderne ladenej krabičke, ktorá, ako aj ďalšie produkty z radu Extreme, už na prvý pohľad evokuje odolnosť a moderný dizajn samotného zariadenia. Vnútri balenia sa nachádza externý disk s povrchom zo „soft-touch“ plastu, ktorý mierne prekvapivo priťahuje malé nečistoty ako chĺpky z oblečenia, no je jednoducho očistiteľný obyčajným otretním o ruku. Okrem disku je v krabičke, samozrejme, aj

malý manuál a tentokrát dvojica kratších káblov, USB-C/USB-C a USB-C/USB-A. Osobne som zástancom jedného kábla s pripevneným adaptérom USB-C na USB-A, ale nosiť si so sebou dva menšie káblíky nie je až taká veľká prekážka. Len si na ne treba dávať pozor a nestratiť ich, hoci je pravda, že väčšina ľudí siahajúcich po novších externých SSD s USB-C portom už ani bežné USB-A nevyužívajú.

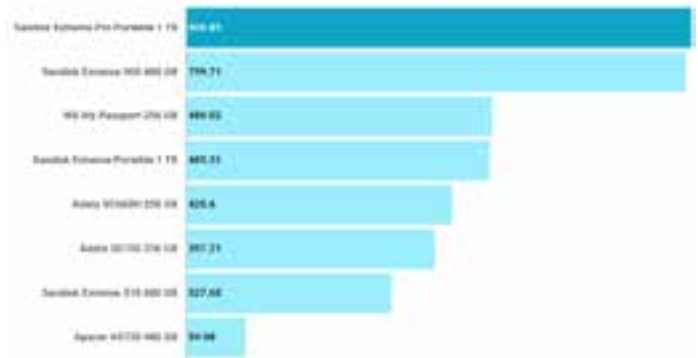
Komponenty diskov a avizované parametre

Rýchlosti externých diskov neustále zvädzajú súboj s možnosťami moderných počítačov a zariadení. Keď existovalo ešte len USB 2.0 pripojenie schopné prenášať maximálne 480 Mbps (čo znamená 60 MB/s), stačili aj externé harddisky. Akonáhle sa však objavil štandard USB 3.0,

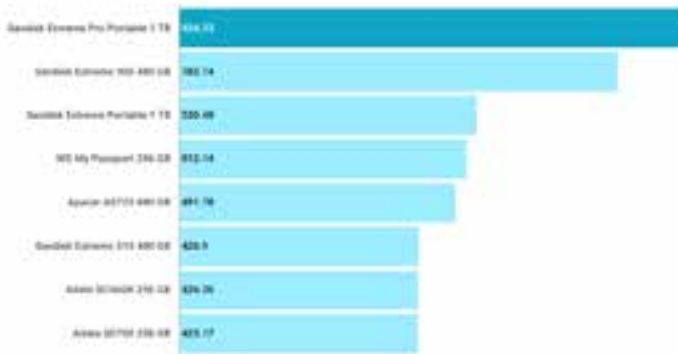
Anvil's Storage Utilities Čítanie (rýchlosť v MB/s, viac je lepšie)



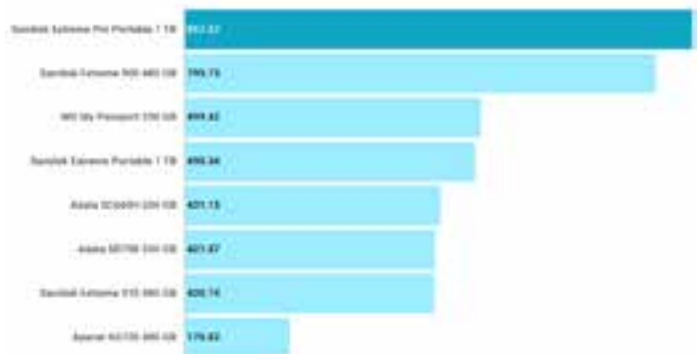
Anvil's Storage Utilities Zapisovanie (rýchlosť v MB/s, viac je lepšie)



AS SSD Benchmark Čítanie (rýchlosť v MB/s, viac je lepšie)



AS SSD Benchmark Zapisovanie (rýchlosť v MB/s, viac je lepšie)



starajúci sa o zvýšenie rýchlosti na 5 Gb/ps, teda 640 MB/s, začali dávať zmysel aj SSD-čka, keďže ani tie najrýchlejšie harddisky nie sú schopné prekročiť hranicu 200 MB/s. A zrazu prišiel USB-C štandard, schopný prenášať aj 1 GB dát. Preto je slovíčko Pro v názve tohto produktu naozaj dôležité. Tam, kde jeho ne-Pro súrodeneц ponúkal len SATA SSD rýchlosti (hoci stále úctyhodné v porovnaní s iným externým SSD diskom), je tento model vybavený pamäťou na architektúre NVMe. Vďaka tomu tento externý disk slubuje, že v rýchlostiach porazí aj množstvo interných SSD riešení. Pri Extreme Pro Portable 1 TB uvádza SanDisk rýchlosť až 1050 MB/s, čo sú čísla, s ktorými môžu pracovať už aj na profesionálne úlohy zat'ažení

l'udia. Extreme Pro Portable sa takisto môže pochváliť svojou odolnosťou voči pádom z až 2-metrovej výšky a takisto certifikáciou IP55 predstavujúcou ochranu voči vniknutiu bežného prachu a odolnosť voči ošpliechaniu vodou z ktoréhokol'vek smeru. Disk by mal teoreticky prežiť aj krátke ponorenie, no takéto zaobchádzanie sa, samozrejme, neodporúča.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10-krát a výsledok je ich priemer.

Zhrnutie

SanDisk Extreme Pro Portable 1 TB absolútne valcuje konkurenciu ako rýchlosťami, tak pomerom cena/výkon. Navyše je naozaj kompaktný, odolný a kompatibilný aj s tými najnovšími zariadeniami.

Keď prišiel do obchodov, začínala jeho cena približne na 400 eurách, no teraz je možné zohnať ho pri troche št'astia aj pod 150 eur. Samozrejme, externé HDD s kapacitou 1 TB stoja od tretiny do polovice jeho ceny, no tento disk nie je pre každého. Vôbec by som ho nepoužíval na zálohovanie fotiek z dovolenky alebo ako knižnicu filmov a hudby, no pre l'udí často prenášajúcich veľké súbory alebo vyžadujúcich si vysokú rýchlosť, napríklad pri natáčaní 4K videa, bude tento produkt neoceniteľný.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SanDisk
Cena s DPH: 160€

PLUSY A MÍNUSY:

+ odolné telo
+ neskutočná rýchlosť
+ IP55 certifikácia
+ už nižšia cena v obchodoch
- nič

HODNOTENIE:



Samsung C49RG90

PRVÉ, ČO MI PRIŠLO NA JAZYK, BOLO SLOVNÉ SPOJENIE: PLUTVA VEĽRYBY



Dlhé roky som sa po návštevách herných veľtrhov a súkromných firemných prezentácií vždy sám seba pýtal, pre koho sa vlastne robia tie ultra-široké monitory, ktoré pripomínajú čoraz viac výrez z vodovodného potrubia, než nejakú praktickú elektroniku? Tieto moje prvotné predsudky sa ale skôr či neskôr museli definitívne rozpadnúť na prach. Ved' kuriér, čo mi do redakcie nedávno pritiahol monštruózu zásielku zo spoločnosti Samsung, netrpel len pre svoje vlastné pracovné potešenie a je preto mojou morálnou povinnosťou jeho bolesť vyvážiť aspoň raz takým počtom písmeňiek. Nebude to pre vás teda asi žiadny šok, ak začneme rovno pri celkovej váhe tejto 49-palcovej obrazovky, ktorá vrátane masívneho kovového podstavca váži takmer 15 úctyhodných kilogramov.

Apelujem na kompetentných so žiadosťou o zvýšenie plátov pre všetkých poctivých kuriérov

Uvedená váha je relevantná s ohľadom na fakt, že sa tu rozprávame o dvoch 27-palcových QHD obrazovkách zaliatych do jedného širokouhlého QLED zobrazovača a to vo výsledku so šialeným pomerom 32:9. Pýtate sa aj vy, načo to je dobré? Uvediem vám v nasledujúcom texte niekoľko pregnantných príkladov. Keďže ale sám Samsung definuje tento produkt ako výhradne a v prvom rade herné náradie, odrazíme sa od onoho pomyselného brehu práve touto charakteristikou. Za ich ikonkou QLED nehľadajte nič iné než interné pomenovanie panelu s vysokým rozlíšením, ktorý, na rozdiel od IPS technológie, neponúka z môjho pohľadu

až tak suverénne odôvodnenie cenovky presahujúcej sumu 1 000 eur. Musel som sa tak opäť a na vlastné oči presvedčiť, že moje prvotné obavy boli neopodstatnené. Nie snáď že by C49RG90 ponúkal odozvu na úrovni 1 ms, avšak ani garantovaných 4 ms nie je vôbec na zahodenie a uspokojí tak aj náročnejších hráčov, ktorí však nesmú nutne žiť len pre online multiplayer. Účelnosť tohto monitoru totiž tkvie predovšetkým v spojení zážitkového single hrania s dokonalým prispôbením na kancelársku prácu.

Nal'avo hra a napravo biznis

Úprimne, nič takého obrovské som nikdy na kancelársku prácu nevyužíval. Ten mesiac, čo som strávil pozorovaním tejto neživej veľrybej plutvy, som sa

do nej pozvoľna viac a viac zal'úbil. Najviac sa mi monitor osvedčil, okrem videohier samozrejme, počas písania investigatívnych novínok a článkov všeobecne. Jeho neuveriteľný pomer dokáže s prehľadom ponúknuť priestor pre otvorenie piatich webových záložiek súčasne, a to s maximálnou ostrosťou a zmyslom pre detail. Dokázal som tak pracovať oveľa efektívnejšie a s vysokým tempom, a to všetko bez otravného prerušovania neustálym prechodom z jedného okna na druhé a naopak.

Tak ako máte možnosť si pred sebou rozložiť niekoľko internetových okien súčasne, môžete rovnako celý priestor prepnúť na selektívnu interakciu. To znamená, že na jednej z tých dvoch 27-palcových obrazoviek necháte bežať klasický profil takzvaného „pracovníka mesiaca“ a na tej druhej si naopak spustíte svoju obľúbenú hru. Vďaka dvom vstupom pre Display-port vám tak Samsung umožní pripojiť dve od seba nezávislé platformy, nech už je reč o duu klasických PC, jednom notebooku a PC, alebo pokojne duálnom zrkadlení telefónu/tabletu cez Samsung DeX. Ten, logicky, podporuje.

Monitor dokáže ponúknuť obraz v obraze

Spravme však teraz krok stranou a vráťme sa k tomu efektu padnutej sánky, ktorý na každého suverénne dopadne už pri prvom zoznámení s týmto neobyčajným výrobkom. Na scéne je dnes ostatne dostatok videohier s podporou širokouhlejšej prezentácie, a preto som s radosťou využil možnosť nazrieť do mnohých z nich a overiť si, o čo viac je hra lepšia, ak vidíte v jednom okne o kus viac, než je bežné.

Samozrejme, že pri online multiplayer sa na základe nejakého zvýhodnenia nedočkáte takejto vizuálnej nadstavby, ale u tradičných titulov, primárne zameraných na príbeh, máte už voľnú ruku. Tá moja sa s radosťou zhostila hrdinu menom Artyom, aby sme spoločne ochutnali jedinečnú atmosféru úžasného post-apo projektu Metro Exodus a musím vám povedať, že zážitok to bol priam neskutočný.

Rovnako tak recenzovanie jednej z najlepších hier minulého roka, detektívnej RPG Disco Elysium, ktorá sa vďaka poslednému balíčku vylepšení rozhodla sprístupniť nastavenia pre širokouhlé monitory formátu C49RG90.

Takže áno, pri vybraných a vysoko kvalitných projektoch je podpora rozšíreného videnia krokom správnym smerom, čo však neznamená, že ide o



nejaký pádny dôvod na okamžitý nákup. Berme to teda skôr ako príjemnú výhodu, okrem už uvedených argumentov.

Quad HD sa pri uhlopriečke 124,46 cm stará o rozlíšenie 5120 x 1440 px

Všetko pozitívne má ale aj svoje isté úskalia. Veľkosť tohto ultra-širokého zariadenia si vyberá svoju daň, hlavne v zmysle priestoru na vašom pracovnom stole. Ak si teda zvyknete na dosku bežne vykladať turecký bazár aj s novou kolekciou prázdnych obalov od čínskeho jedla, očakávajte razantné narušenie tejto scenerie. V balení sa našťastie nachádza aj menšia kovová konzola na prípadné uchytenie monitoru o stenu, čo by do istej miery mohlo tento problém vyriešiť. Masívny nosník na klasické stolové použitie môže rovnako zaberat' priestor tam, kde ste mávali položenú klávesnicu a jeho tvar nespadá do sekcie praktického dizajnu. Osobne si však myslím, že tieto chrupavky s radosťou prehltnete, len aby ste pred seba mohli posadiť neskutočne efektívny VA panel s obnovovacou frekvenciou 120 hertzov a HDR 1000. Všetky tieto funkcie regulujete priamo cez intuitívny trojbodový joystick, ktorý sa nachádza na dolnej strane obrazovky. V nastaveniach sa okrem klasických profilov definovaných pre konkrétny formát hry dá nájsť aj prepínanie FreeSync na elimináciu typického blikania. Rovnako tak poteší schéma pre úpravu čiernej farby. Vyššie som spomínal akési automatické nadržiavanie pre IPS panely, ktoré voči VA ponúkajú lepšie výsledky, a to v mnohých oblastiach. Tento monitor to však ani náhodou nedáva najavo a čo sa týka odozvy 4 ms, je schopný uspokojiť aj náročnejších hráčov.

Škála farieb a ich prirodzenosť vám vyrazí dych

Jeden z pádných argumentov, prečo by som bol ochotný investovať do novej generácie ultra-širokého monitoru od firmy Samsung, je dozaista prezentácia farieb. Pokojne si môžete vypnúť HDR efekt a sledovať videá a fotky s nádhernými a hlavne prirodzenými farbami, čo sa možno v súvislosti s QLED technológiou nestáva úplne bežne.

V kombinácii s pomerom 32:9 alebo dvakrát 16:9 vedľa seba sa juhokórejský výrobok dá označiť za unikátne zariadenie hodné vysokej cenovky, ktoré vám bude slúžiť dlhšie než len obvyklú dobu vyhradenú pred kúpou ďalšieho monitora.

Verdikt

Napriek svojej vysokej cenovke môžeme C49RG90 pasovať za kráľa krížencov herného a biznis monitora s bezkonkurenčným pomerom zobrazenia.

Ideálnym scenárom a argumentom na jeho kúpu sa tak v prvom rade stáva vaša potreba jeho hybridného využívania.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung Cena s DPH: 1 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pomer zobrazenia 32:9
+ Ideálny na hry, ako aj na kancelársku prácu
- Rozmery

HODNOTENIE:



Acer ConceptD 5 Pro

AKO ACER NAMIEŠAL SILNÝ STROJ NIELEN PRE KREATÍVNU TVORBU



Počas minuloročnej akcie IFA v nemeckom Berlíne som, po boku kolegov z celého sveta, sedel v tret'om rade na podujatí spoločnosti Acer, aby sme spoločne obdivovali novinky z dielne tohto taiwanského elektro koncernu. Živo si vybavujem moment, keď sa na pódiu objavilo farebné art logo zložené zo siedmych ťahov štetca, každý inou farbou, ktoré jasne oznamovalo evolúciu notebookov zo série ConceptD. Moje vnímanie ako osoby, ktorá má problém nakresliť obyčajného snehuliaka bez toho aby nevyzeral ako zlomené okuliare, tak trochu pol'avilo. Avšak akonáhle som zbadal tabuľkové výpisy výkonu tejto série prenosných počítačov určených primárne pre kreatívnu tvorbu, zopol sa vo mne ten neutíchajúci herný redaktor. Ved' to železo rozbehne v pohode akúkoľvek hru súčasnosti, pomyslel som si. To som však ešte presne nevedel, čo vlastne filozofia ConceptD chce reprezentovať a čo vo finále ponúka cieľovej skupine konzumentov, na ktorých Acer mieri.

Výkonný až do skorého vyčerpania

Dáme teraz bokom moju profesionálnu deformáciu upnutú na hernú sféru

a opíšeme si stručne dušu skrytú za ikonkou ConceptD. Tá je určená výhradne pre kreatívne zmýšľajúcich ľudí, ktorí sa živia grafickou tvorbou alebo produkciou videí, čo dokonale reprezentuje očarujúca 4K obrazovka po boku spol'ahlivého procesora. Všetko však stojí a padá na rozmanitej konfigurácii, ktorú Acer ponúka a ak vám poviem, že strop vhodne zvolených čriev v tomto dizajnovu pekne podareného laptopu sa pohybuje za hranicou dvoch tisícok eur, asi si moje spodobenie s využitím na hranie videohier okamžite rozmyslíte.

ConceptD 5 Pro je totižto stále len akýmsi medzikusom pred vyšším stupňom, teda ConceptD 9 Pro, ktorý môžeme pokojne titulovať ako umelecky zameraného brata pre slávny čisto herný notebook Acer Predator Triton 900. Než sa však kompletne zamotám do rôznych komplikovaných špecifikácií (ach tie naše prosté konzoly), tak radšej uberiem plyn a vrátim sa späť k samotnej testovacej vzorke D 5 Pro. Na stole mi konkrétne pristála verzia s 16 GB Ram a Intel Core i7, ktorú výrobca zapiekol do kovového šasi s výrazne ostrými hranami a





nezabudol priložiť podpriemerne kvalitnú batériu. Od tejto Achillovej päty sa môžeme odpichnúť v ďalšom odseku.

Dizajn vo vás môže správne evokovať Nitro 7

Udržateľnosť batérie je v tomto prípade dosť chabá. Počas testu stroja v klasickom kancelárskom moduse s pár náhlymi odbočkami k väčšej záťaž, teda nič náročné na výkon, sa stroj dokázal udržať tesne nad hranicou troch hodín a to počas jasného nastaveného do strednej polohy.

Akonáhle som s ním začal kresliť toho snehuliaka, teda som spustil „profil skicár“, nasadil čierny baret a otvoril fľašku červeného vína, baterka sa nedostala cez jednu obyčajnú hodinu nepretržitého chodu. Tento aspekt je veľkým sklamaním, zvlášť ak sa rozprávame o produkte určenom

primárne na prenosné využívanie. Predstavujem si teraz všetkých tých začínajúcich grafikov z predmestia New Yorku, ktorým aktuálne beží Kickstarter kampaň na v poradí milióntu peňaženku z ekologickej kože.

Ráno odpoja svoj drahý laptop od elektrickej siete, nabehnú do prvej kaviarne na Manhattane a ešte než si stihnúť vypit' svoje tekvicové latté za desať dolárov, ich Acer sa vypne aj s dozvukom tvrdej facky.

Presne pre takýchto spotrebiteľov je pritom séria ConceptD 5 určená a nevidím preto väčšej dôležitosti tlačiť na výkon akumulátora. Tak či onak, v mojom prípade platia stanovené časové úseky a to je dosť zásadná prekážka pred samotnou kúpou. Ak by ste tento stroj chceli využívať striktno len na prezeranie mailov a surfovanie po internete (bizarná predstava pri

mašinke za cca 2k), dostane vás batéria tesne za hranicu štyroch hodín, avšak jas, ktorý je tu doslova alfou a omegou, musí byť opäť na strednom nastavení.

Core i7 je neskutočne spol'ahlivým pomocníkom

Vráťme sa zase o krok späť, konkrétne k celej filozofii tohto výrobku. Ako už názov napovedá, tak ConceptD si nekupujete na nič iné, než na kreatívnu tvorbu. Na tento popud je nutné očakávať, že si na pozadí W10 spustíte hneď niekoľko náročnejších aplikácií a zatiaľ čo vás podrží slušné SSD a časy načítania ani prenosu dát vám nepridajú nové šediny, máte možnosť premýšľať o realizácii svojich geniálnych nápadov, čo zmenia svet. Intel a ich Core i7 sa tu cítia byť ako viac než len spol'ahlivým pomocníkom a jeho šesť jadier tiká ako dobre naolejovaný strojček na srdce.

Testovaná vzorka, s IPS panelom, ponúka dokonalé biele plátno pre tvorbu v oblasti editácie fotografií alebo videa a v závislosti na zvolenej grafickej karte sa potom môžete snáď čiastočne obávať (pri tom najlacnejšom variante) len o strih 4K videí. Ak sa však pozrieme na nejakú pestrosť a sviežosť farieb všeobecne, tento notebook disponuje istou suverénnosťou a náskokom pred konkurenciou, myslené v danej kategórii.

Trackpad a klávesnica sa nemajú začo hanbiť

Už spomínané ostré hrany, ako istá dominancia celého laptopu, efektne



lemujú okraj trackpadu a zároveň aj celú hranu v oblasti zlomu displeja z vrchnej strany. Ide o linku brúseného kovu, ktorý krásne vystupuje z inak celoplošne matnej čiernej farby. Jediná prítomnosť plastu sa následne dotýka zadnej strany notebooku rozdelenej na dve zóny a tie sú určené pre cirkuláciu vzduchu.

Z jednej polovice si systém nasáva čerstvý kyslík a naopak z tej druhej vyháňa preč pekelný opar s prímiesou spálenej elektroniky. Toto riešenie sa mi zdalo viac ako efektívne a funkčné, čo však automaticky neznamená, že by samotný stroj v istých situáciách netrpel na klasické prehrievanie.

To som pozoroval logicky pri najvyššej záťaži, nech už sa procesor z celej sily snažil pochopiť, prečo si na ňom púšťam Disco Elysium s rozlíšením 3840 x 2160, alebo pri tvorbe môjho vrcholného výjavu s názvom Snehuliak v záhrade. Nechať si ConceptD len tak položený na kolenách a pustiť jeho strojovňu na plné obrátky dokáže po nejakom čase vyvolať minimálne popáleniny druhého stupňa, čiže očakávajte rýchly nástup klasického ventilátora imitujúceho lietadlo pri štarte.

Podpora takmer všetkých potrebných pripojení

Záverom nám ostáva priestor na pár technických zhrnutí. Klávesnica je pochopiteľne podsvietená, a to aj s variabilným nastavením jasů. Po oboch stranách ConceptD 5 Pro nájdete vstupy rôzneho zamerania. Od USB 3.2 prvej generácie, cez klasický USB-C či HDMI, až po priestor na pripojenie ethernetového káblu a slúchadiel s 3,5 mm konektorom. Za zmienku potom určite stojí možnosť využiť jedno z troch USB pripojení



aj ako nabíjaciu stanicu pre externé zariadenie, to všetko v stave vypnutia samotného počítača. Pre ľudí mysliacich na bezpečnosť je v obehú aj verzia s čítačkou prsta, umiestnená tradične pod numerickou časťou klávesnice. Tento zastaraný prežitok prejdem radšej bez detailnejšieho komentára, ostatne vo vrchnej časti toho nádherne vyvedeného panelu sa nachádza aj obstojná webová kamera, ktorá by bola schopná zastúpiť hlavný bezpečnostný prvok oveľa lepšie. Opisovať vám tu potom ďalšie samozrejmosti, ako je spolaživé Wi-Fi šiestej generácie a Bluetooth 5, je opäť istým druhom mlátenia prázdnej slamy. Oveľa viac totižto zamrzí absencia DisplayPortu, prípadne Thunderboltu.

Váha sa ustálila na 2,2 kilogramoch pri výške 21 milimetrov

Držať v ruke nový ConceptD 5 Pro dlhší čas vám síce môže natiahnúť paže ako opičku z animovaného seriálu, každopádne tu sa platí daň za istú formu odolnosti voči vonkajším vplyvom, čo ja

kvitujem s maximálnym pochopením. Ako som už uviedol viackrát v tomto texte, dizajn vrátane výberu materiálov, ktoré ho definujú, radím k plusovým bodom finálneho hodnotenia. Dnes toľko spomínaný odkaz na filozofiu série notebookov určených pre kreatívnu prácu tu môžeme nájsť v menších či väčších detailoch a po stránke výzoru tak s týmto výrobkom nemám ja osobne žiadny problém. Ten vyvstáva až v konfrontácii so slabou batériou, ktorá dost' razantne zabíja onú neustále proklamovanú filozofiu akéhosi umelca na voľnej nohe.

Taký človek totižto nemá čas hľadať elektrické zásuvky a rovnako tak so sebou tahať pomerne veľký akumulátor. Kreatívna práca stojí a padá presne na takýchto detailoch a nemyslím si, že človek živiaci sa grafickým dizajnom, úpravou fotografií alebo strihom videa by túžil vyhodit' dve tisícky dolárov (pokojne aj viac pri vyššej konfigurácii), len aby mal pocit, že mu slabá batéria zväzuje ruky.

Verdikt

Taiwanský Acer nedávno otvoril expozíciu výrobkov vhodných primárne pre tvorivú časť našej populácie. Tvrdiť, že ich ConceptD je od základu zlým, by bolo z mojej strany určite chybou, každopádne sú tu isté prekážky, ktoré je pred samotnou kúpou nutné brať na zreteľ.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer
Cena s DPH: 1 800€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Krásny a efektívny dizajn	- Slabá výdrž batérie
+ 4K panel s úžasnou paletou farieb	- V istých konfiguráciách zbytočne vysoká cena
+ Výkon a spolaživosť	

HODNOTENIE:




AORUS



TEAM UP. FIGHT ON.

AORUS **Z390**
DESIGN FOR
ALL CORES **5GHz+**



 aorusczsk

 aorus_czsk

TRUST DALYX 7-IN-1 USB-C ADAPTÉR

MALÝ, ALE ŠIKOVNÝ



Moderné notebooky sú prakticky dokonalé stroje, ktoré však často trpia doslova detskými chorobami. Keď sa zamyslím nad svojím milovaným Macbookom, ide o špičkové zariadenie s unikátnym dizajnom a vynikajúcim výkonom, ktoré však totálne brzdí nedostatok portov. Nie sú to len Macbooky, aby som nepl'oval len na Apple. Aj iné značky v záujme minimalistického dizajnu orezávajú, čo sa dá a hrdia sa tým, že majú ultra-tenučký notebook. No majte si ho, keď jeho používateľ a ide poraziť zakaždým, keď mu hocikto, kto ešte nie je v oblasti IT hardvéru tak d'aleko ako HP, Dell, Apple a spol., donesie dáta na USB kľúči alebo na externom HDD, ktorý nemá USB C koncovku. HDMI na spojenie s projektorom? Prosím vás, z ktorého ste storočia?

Dokovacie stanice, redukcie, adaptéry, to sú verní spoločníci pracujúceho človeka

využívajúceho Macbook vyrobený po roku 2016. A keďže som sa dlhodobo sťažoval aj na to, že si v recenzovaných notebookoch nemám kam pichnúť SD kartu z dronu, náš pán šéfredaktor sa našťval, poslal mi adaptér so slovami: „Drž hub...“, ehm, „Nechcel by si zrecenzovať aj nejakú dokovaciu stanicu?“ No jasné, že chcel.

Cestujte vždy pripravení

TRUST DALYX 7-IN-1 USB-C, ktorý som dostal, je minimalistická dokovacia stanica, ktorú využije priemerný používateľ doma aj na cestách. Priznám sa, že od spoločnosti Trust mám doma viacero redukcií, pretože pomer kvalita/cena býva u nich veľmi priaznivý. Bol som teda zvedavý, ako si poradia s USB C adaptérom.

Poradili si veľmi zručne, už na prvý pohľad sa adaptér javil ako kvalitne spracované

zariadenie, samozrejme s prihliadnutím na cenu, ktorá začína niekde od 60 eur.

Hliníkové šasi hranolovitého tvaru so zaoblením na prednej hrane síce neohúri krásou, ale čo sa funkčnosti týka, dostal z neho výrobca asi maximum. Potešili ma kompaktné rozmery 11,2 × 4 × 1,5 cm. Oceníte to vždy, keď budete potrebovať stanicu prenášať. Váha je 57 g, čo je minimum.

Malé zariadenie so slušnou výbavou

Dôležitejšia ako výzor a cena je samozrejme výbava dokovacej stanice. Tá je dostatočne štedrá na tak malé zariadenie, aj keď mohlo to byť lepšie. K vášmu notebooku sa pripojíte pomocou USB-C portu. Prídete tak síce o jeden port priamo na počítači, no rovnaký



nájdete aj na samotnom zariadení, takže máte náhradu. USB-C port je však iba jeden, trochu mi chýbal jeho kamarát. Dobrou správou je, že USB-C port má označenie „Power delivery“, čiže podporuje rýchle 60 W nabíjanie.

Pri takýchto malých zariadeniach to ešte stále nie je úplný štandard. Ďalšie dva USB porty už sú typu USB-A (3.2 Gen 1) s prenosom dát až 5 Gbps. Nasleduje HDMI port s marketingovo veľmi lákavým popisom Ultra HD 4K. Znamená to, že si k notebooku môžete pripojiť aj monitor so 4K (3840 x 2160) rozlíšením, ibaže

pri tomto nastavení bude obnovovacia frekvencia len 30 Hz. To vás síce nemusí trápiť pri starších notebookoch, ale ak máte napríklad Mac z roku 2017 a neskôr, tak vám je to prakticky nanič, lebo pracovať pri 30 Hz frekvencii nie je úplne ideálne.

Privítal som, že sa na stanici nachádza ethernetový sieťový port. Veľakrát totiž ešte stále WiFi situáciu nezachráni a kábel je jednoducho kábel. Nakoniec som si nechal mnou zbožňované čítačky SD a dokonca aj microSD kariet. Trust mi spravil veľkú radosť, že ich sem osadil. S výbavou som bol spokojný, ba



dokonca aj rozmiestnenie mi sedelo. Na prednej strane nájdete 2-krát USB-A a HDMI port, vzadu sú čítačky kariet a na bočnej hrane USB-C port a ethernet port. Manipulácia tak bola takmer bezchybná a káble sa príliš nemotali.

Aby som však len nechválil, dve veci mi chýbali. Jednak druhý USB-C port a takisto, keďže som stará, odporná konzerva, chýbal mi tu aj 3,5 mm jack pre slúchadlá. Zároveň však čestne priznávam, že obe spomínané veci som počas recenzovania nepotreboval. Takže je na vás, či vás ich absencia odradí.



Prekvapujúco kvalitné rozšírenie

Záverečné zhrnutie bude pozitívne. Sám viem, že je niekedy zložitý zohnať dokovacia stanica za rozumnú cenu. Hlavne pre tých, čo často cestujú. Trust vyrába šikovné, cenovo dostupné veci a toto je jedna z nich.

Netreba sa však báť. Kvalita spracovania je veľmi dobrá, výbava štandardná a rozmery natoľko kompaktné, že pokiaľ hľadáte praktického pomocníka na rozšírenie kompatibility vášho notebooku, neexistuje veľa dôvodov, prečo by ste mali hľadať niečo iné. Bol som maximálne spokojný a budete aj vy.

Branislav Hujo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Cena s DPH: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kompaktné rozmery
- + Dostatočná konektorová výbava
- + Kompatibilita
- Iba 30 Hz 4K rozlíšenie
- Chýbajúci 3,5 mm jack
- Málo USB-C portov

HODNOTENIE:



uGo Ranger MC100

LACNÝ, ALE NESPOLAHLIVÝ POMOCNÍK DO AUTA



Segment takzvaných autokamier sa za posledné roky dostal z pozície luxusného tovaru, ktorý si cenovo mohol dovoliť len málokto, do dostatočne širokej škály ponúk, aká uspokojí každého nenáročného konzumenta. Môže za to, pochopiteľne, jednak vývoj samotných technológií, ale zároveň aj produkcia rôznych neoznačených nepodarkov z Číny, ktoré presvedčajú hlavne svojou cenovkou. V prípade firmy uGo a ich produktu Ranger MC100 sa ocitáme v akejsi šedej zóne týchto protipólov, keďže nie je možné označiť kameru za totálny odpad, ale zároveň ju ani stavať na úrovni niekolkonásobne drahšej konkurencie.

Nie práve ideálna vec na slovenské cesty

Začnem, pochopiteľne, dizajnom úzko naviazaným na inštaláciu do vozidla.

Ranger MC100 je fakticky spätným zrkadlom väčších rozmerov než sú tradičné štandardy (viac než 30 cm dĺžky je toho jasným dôkazom). Pripevňuje sa na továrne pomocou dvoch gumových úchytozov zo zadnej strany a ak som mal počas inštalácie nejaké tie obavy o výsledný vzhľad tejto kombinácie, ukázali sa nakoniec ako neopodstatnené. Umiestnenie je totižto úplne jednoduché, samotný produkt sa napevno usadí a na základe protit'ahu sa už viac ani nepohne. Nemôže pritom dôjsť ani k mechanickému poškodeniu žiadnej časti vášho auta, keďže všetky dotýkajúce sa súčiastky sú opreté o gumu. Horšie to už ale vidím s vôbec najdôležitejším aspektom u každej jednej kamery v aute, teda objektívom na snímanie záznamov z čelného skla. Jeho sklon je totižto možné regulovať mechanickým pohybom a celá šošovka má obrovskú vôľu. Stačí preto na ceste

nabehnúť na väčší výtlk a smer snímania záznamu sa razom môže posunúť o niekoľko milimetrov na akúkoľvek stranu.

Obraz v obraze

Keďže je uGo Ranger MC100 dostatočne veľký (dokonca väčší než štandardné spätné zrkadlo, ako som uviedol vyššie), podarilo sa dizajnérom do jeho pravej strany integrovať malú obrazovku s rozmerom 4,3" a rozlíšením 1280 x 720. Tá síce slúži hlavne na orientačné zobrazenie snímanej oblasti pred autom, ale v kombinácii so zadnou kamerou určenou na cúvanie (je súčasťou balenia) je využiteľná aj ako moderný prvok snímania okolia za autom. Toto všetko vyzerá na papieri slušne, je tu ale obrovský zástup prekážok – od inštalácie až po následky dlhodobého používania. Začnem rovno kamerou určenou na cúvanie. Tá sa k celému zrkadlu

pripája, pochopiteľne, pomocou kábla, mimochodom dostatočne dlhého kábla, a v balení je k nemu pripevnené aj duo skrutiek na mechanickú inštaláciu. Osobne si neviem predstaviť, ako by som si niečo podobné sám t'ahal cez interiér vlastného vozidla a pri pomyslení na to, ako mi niekto víta do automobilu s hurónskym rehotom, sa mi rosí čelo a budím sa zo sna s mláskou na matraci. Nanešťastie má moje vlastné auto kamerový systém, s ktorým vzišlo už v továrni, kde ho vyrobili, a tak dobre viem, že podobné dodatočné inštalácie stoja na vratkej nohe.

Cestárska sol' vám vyžerie dieru aj do kovu

Garantujem vám, že akonáhle si tento produkt zakúpite a podstúpite jeho nie práve praktický proces inštalácie, budete musieť kameru v priebehu jednej zimy vytrhnúť a vraziť do prvého kontajnera v okolí. Chemické zmesi používané na solenie ciest v kombinácii s vodou a vlhkosťou spravia zo zadnej parkovacej kamery značky uGo alebo akejkoľvek inej značky trhací kalendár rovnako tak, ako to spôsobí efekt počasia aj pri kamerách v luxusných vozoch za desiatky tisíc eur. Rozhodovať sa teda pri kúpe klasickej autokamery len na základe pridanej hodnoty, čo je v tomto prípade kamera na cúvanie, je úplná hlúposť a zbytočnosť. Okrem toho, MC 100 vás v súčasnosti bude stáť sumu cca 30 eur a od nej sa teraz môžeme odpichnúť k tomu vôbec najdôležitejšiemu, a teda čo má kamera vlastne na záznam udalostí počas cestnej premávky zachytávať. Už raz spomínaná a pevnosťou usadenia nie práve spol'ahlivá šošovka dokáže ukladať záznam vo Full HD rozlíšení pri 25 snímkach za sekundu. Ak by ste sa rozhodli zhotoviť s ňou fotografiu, výrobca uvádza slušných 12 MPX, čo je ale podmienené svetlými podmienkami. uGo v tomto



smere nedisponuje žiadnou technológiou na automatické regulovanie nepriaznivého svetla, čo je ďalší a dosť zásadný problém.

V nočných podmienkach totálne nepoužiteľné

Ani konkurenčné produkty s rovnakým zameraním sa dodnes nevedia tak úplne vysporiadať s potláčaním šumu počas stmievania sa a tmy samotnej. Sám mám kameru za tristo eur a pri istých nepriaznivých situáciách si nemôžem byť úplne istý tým, že bude možné dopátrať sa identifikácie poznávacej značky na zázname pri prípadnej nehode. uGo tak berie skôr a výhradne len na pomoc počas dennej prevádzky a za ideálneho počasia, kedy by sa teoreticky po kolízii dalo odhaliť značku vinníka, ktorý z miesta činu utečie. Celé zariadenie sa napája pomocou USB vstupu v hornej časti zrkadla (trocha nechápem toto nelogické umiestnenie, keďže na spodnej

strane by to dávalo väčší zmysel) a pevného pripojenia na elektriku v aute. Záznamy je možné ukladať v slučke na Micro SD kartu až do veľkosti 32 GB (nie je súčasťou balenia), čo je dostatočný objem zvlášť na kvalitu, v akej sa záznamy vyhotovujú. Systém vám rovnako ponúka automatickú detekciu pohybu pred kamerou s rybím okom v uhle 120 stupňov s tým, že do vyhotoveného záznamu zapíše aj presný čas a dátum, v ktorom bol zaznamenaný. Koho by otravovala neustále aktívna funkcia obrazu v obraze, je možné ho napevno deaktivovať a spoľahnúť sa tak na pevné usadenie šošovky aj po jazde v teréne.

Verdikt

Len s veľkým sebazaprením hl'adám aspoň jeden jediný dôvod, prečo by som vám mal práve túto lacnú autokameru odporučiť. V prípade, že hl'adáte niečo cenovo dostupné na skúšku pre svoje prvé auto a nemáte chuť vyhodit' prehnane veľký balík peňazí, uGo vám môže čiastočne poslúžiť. Neskočte mu však na kobyľku len na základe pridanej hodnoty v podobe druhej kamery na cúvanie, jej životnosť je totižto zrovnateľná s vínnou muškou.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: uGo
Cena s DPH: 30€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Veľké a funkčné spätné zrkadlo
- Kvalita záznamu
- Nekvalitné uchytenie šošovky
- V noci takmer nepoužiteľné

HODNOTENIE:



Lenovo Yoga A940-27ICB

KREATÍVNE RIEŠENIE DO KAŽDÉHO ATELIÉRU



Lenovo Yoga A940-27ICB je all-in-one dotykový PC, ktorý poteší najmä kreatívcov a určite si nájde svoje miesto v nejednom ateliéri. Čínska spoločnosť rozširuje svoje portfólio aj týmto smerom. Aký dojem urobilo Lenovo Surface Studio na nás?

Nie tak úplne all-in-one

Dovoliť som si takú malú recenziu, keď som dal novinke od Lenova prívlastok Surface Studio, tento produkt je totiž konkurenciou pre doteraz unikátne zariadenie od Microsoftu. Číňania bojujú o zákazníka oproti Microsoftu lepšou cenovkou a niekoľkými zaujímavými funkciami. Keď Yoga A940 dorazila, mal som čo robiť, aby som tú gigantickú krabicu vyteperil na stôl a začal s rozbalovaním. Ale kto som ja, že sa sťažujem? Chudák kuriér musel tú ozrutu trepať ku mne na tretie poschodie. Česť jeho pamiatke. Po rozrezaní lepiacej pásky, ktorá držala pokope kartónové "dvere", som začal postupne vytáhať

všetky súčasti zariadenia. A teda samotný AIO PC, klávesnicu, myš, externý zdroj, externú DVD napalovačku, dotykové pero a malé valcovité USB zariadenie, o ktorom som chvíľu premýšľal, na čo je a kam patrí. Z toho čo som vymenoval je jasné, že o pojme all-in-one majú v Lenove trochu iné ponímanie. Do tela sa mu nevošiel spomenutý zdroj a DVD mechanika tiež nie. S tým som sa doteraz nezmieril a popravde mi dosť lezie na nervy hlavne externý zdroj. Radšej by som uvítal, keby bolo celé zariadenie o niečo hrubšie, väčšie a tieto súčasti by boli zabudované. No nestalo sa tak a my sa musíme zmieriť s tým, že ten zdroj jednoducho bude na stole či niekde inde prekážať. Rovnaký prípad je aj externá mechanika.

Periférie

Skôr ako prejdeme k samotnému PC, podme hodiť očkom aj na periférie. Lenovo pridáva kompletnú výbavu, a tak

v balení nájdeme aj klávesnicu a myš. Nízko profilová klávesnica je príjemná na dotyk a vďaka drsnejšej povrchovej úprave sa na nej pracuje naozaj dobre. Povrch svojím vzhľadom imituje kov, ale nenechajte sa oklamať, telo je plastové. Napriek tomu však nič nikde nevzrga ani sa neprehýba. Klávesnica a myš sú pripojené cez spoločný "dongle". Klávesnica má vstavanú batériu, nabíja sa cez starší micro-usb konektor a kábel v balení (úplne nepochopiteľne) nenájdete. Klávesnici chýba akékoľvek polohovanie. Celkovo je však naozaj fajn a patrí kvalitatívne k tým lepším kusom. Aj hlasitosť klávesov je príjemná, jediný hlučnejší je kláves backspace, nevedno prečo. Čo musím vyzdvihnúť je, že Lenovo zvolilo práve tento typ klávesnice. Má nízky profil a kompaktné rozmery. To sa môže hodiť, keďže tento stroj mieri na skupinu ľudí, ktorí pracujú s grafikou. Každý, kto profesionálne pracuje vo Photoshope alebo iných grafických programoch, určite dobre



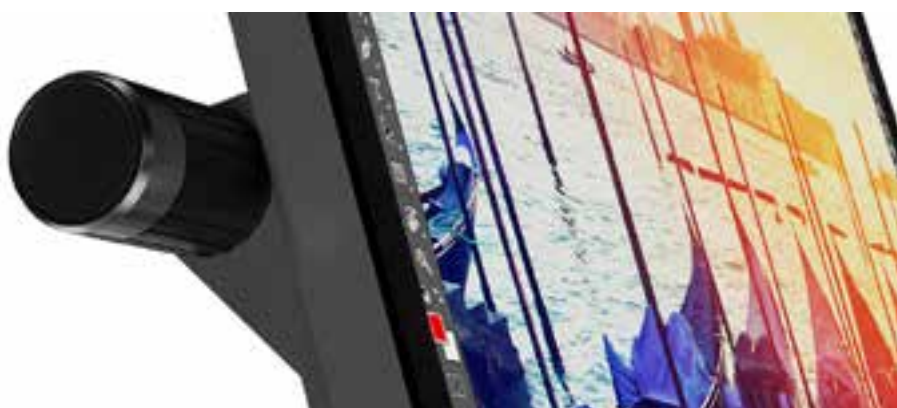
viete celým mechanizmom hýbať len po predurčenej trajektórii. 27 palcový LCD IPS panel má rozlíšenie 3840x2160, teda 4K a pokrýva až 100% farebného gamutu RGB. Vernosti farieb dopomáha aj jeho lesklé spracovanie. Lesklý monitor nie je príliš praktický, pretože nepohlcuje dobre okolité odlesky, ale keď chceme dosiahnuť čo najdokonalejšiu vernosť farieb, musíme zaplatiť túto daň. Šťasti pomáha odlesky spôsobené okolitým osvetlením odbúrať vysoký kontrast monitora. Okolie panela je orámované čiernym asi jeden a pol centimetra širokým rámkom, ktorého úplnosť narúša predná kamera. Ale nebojte sa, ani vládni špióni si na vás neprídu, kamera má totiž zabudovanú krytku. Po jej odsunutí nájdeme v hornej časti RGB

pozná, aké peklo je "vychytávať" klávesové skratky na veľkej klávesnici. Keby bola podsvietená a mala výškové polohovanie, bola by to stelesnená dokonalosť.

Na druhej strane myš, to je už o inom. Má čudný tvar, ktorý nepadne dobre do ruky a aj keď jej pridáva na imidži, praktická stránka pokrívka. Myška je, na rozdiel od klávesnice, závislá na dvoch vymeniteľných AAA batériách a takého luxusu, ako je vstavaná batéria sa jej nedostalo. Škoda. Na spodnej strane uvidíte okrem laserového senzora a tlačidla pre zapnutie, aj tlačidlo na prepínanie citlivosti. Na výber máte z troch možností 800, 1600 a 3200 DPI. Myška poslúži svojmu účelu, ale nič extra od nej nečakajte. Treba však povedať, že spracovaním je opäť nad šedým priemerom a nebyť zlej ergonómie, nebolo by jej príliš čo vytknúť.

Lenovo Surface Studio

O perifériách sme sa porozprávali a môžeme sa presunúť na samotný PC. Ten je zložený z podstavy, v ktorej sú



ukryté všetky komponenty a chladienie. Jej neoddeliteľnou súčasťou je aj 27 palcový ultra HD monitor. Monitor je pripravený na pohyblivých kĺboch, ktoré zabezpečujú polohovanie. Nedá sa otáčať do strán a nie je ani výškovo nastaviteľný. Aký účel majú teda pohyblivé kĺby? Dotykovým panelom sa dá pohybovať hore a dolu a mechanizmus slúži na to, aby ste si pri kreslení mohli upraviť polohu monitora, ako vám to najlepšie vyhovuje. Nanešťastie mechanizmus je sprevodovaný a tak

kameru s IR snímačom. Na pohodlné odomkytie systému tak môžete použiť Windows Hello s rozpoznávaním tváre. Na ľavej a pravej strane monitora, resp. pohyblivej konštrukcie môžeme nájsť aj dva USB porty s kružnicovým výrezom. Tie slúžia na pripojenie spomenutého valcovitého zariadenia, ktoré doposiaľ neviem, ako sa volá. Táto pomôcka slúži na prácu v jednotlivých grafických programoch, keď v jednej ruke držíte pero, tou druhou sa orientujete v nástrojovej lište práve pomocou tejto hračky. Jeden takýto port je z každej strany monitora, takže problém nebudú mať ľaváci ani praváci.



Samozrejme vyšší volný port sa dá využiť na pripojenie flash disku alebo čohokoľvek iného s rozhraním USB. Dotykový panel, ktorý je najväčším lákadlom, môžete ovládať buď priloženým perom alebo dotykom prsta. Má dobrú odozvu a jediné, čo by som mu vytkol je absencia funkcie "pressure" alebo prítlaku. To je jediné, ale zásadný nedostatok. Pero navyše nemá na vrchnej časti funkciu gumy, čo je taktiež škoda. Ak by ste si chceli vynahradiť absenciu prítlaku, môžete použiť grafický tablet a pripojiť ho do jedného zo šiestich USB portov. Bohatú konektivitu podčiarkuje aj prítomnosť USB-C a HDMI výstupu pre sekundárny

monitor. Na bočnej strane nájdete aj čítačku SD kariet a 3,5 mm jack pre slúchadlá.

Neveľká podstava, na ktorej je ukotvená konštrukcia monitora skrýva všetky komponenty. Pod kapotou nájdeme výkonný 8 jadrový procesor i7 9700, 16 GB (32 voliteľných) pamäte RAM, ako systémová partícia poslúži 512 GB NVMe SSD od Samsungu. O dáta sa stará rýchly pevný disk s kapacitou 1 terabyte a 128 MB pamäťou cache.

Nemusíte sa teda ani v prípade HDD obávať nejakého výrazného spomalenia práce. Hoci v ideálnom svete by systémovému SSD sekundoval druhý SSD disk na dáta, ktorý by pri práci s grafikou určite urýchlil celé dianie. Zvlášť, ak pracujete s veľkými súbormi. Určite sa pýtate, kde som nechal grafickú kartu? Áno, nespomenul som ju zatiaľ zámerne, nechával som si to na koniec. Pred tým by som sa rád spýtal, kde v keli nechali grafickú kartu inžinieri z Lenovo? Parádny rýchly procesor s ôsmymi jadrami, dobrá kapacita RAM a celé to zaklincujú grafickou kartou AMD RX 560 X.

Čo mám na to povedať? Lenovo Yoga A940-27ICB stojí naozaj nemalé peniaze. Tento stroj vyjde bežného človeka niekde mesačných výplát. Tu sa rozčarovanie skrýva len veľmi ťažko. Osobne by som bol radšej, keby výrobcovia ušetrili na procesore, osadili 'len' piatu generáciu Intelu a dopriali nám väčší grafický výkon. Zariadenie je cílené na prácu vo Photoshope a ten (väčšinou) grafickej karte príliš zabrat' nedá. V rozhraní Liquify je však nedostatočný grafický



výkon badateľný. Táto funkcia programu Photoshop totiž využíva výpočty grafického procesora a tak sa tu a tam môže stať, že príde k nejakému zaseknutiu, či pomalšej odozve. Ak ste náhodou natrafili na tento prístroj a máte v úmysle zakúpiť ho na tvorbu 3D modelov, rovno vám odporučím - hľadajte ďalej. Už po spustení CorelCAD bola badateľná zlá odozva a to som ešte nestihol v programe nič vytvoriť. Takže áno, skúsil som to. A to nehovorím o tom, že prítomnosť AMD karty značí aj prítomnosť katastrofálneho sprievodného Radeon Software. Oproti NVIDIA Control Panelu má naozaj len zlomok možností v nastaveniach a to sa v pracovnom PC toleruje len ťažko. AMD žiaľ vďaka jeho obmedzeným nastaveniam môže hypoteticky spôsobovať pri práci problémy. Na otázku, či je to pre vás zásadný problém si už musíte odpovedať sami.

Súčasťou spodnej podstavy je aj podložka pre bezdrôtové nabíjanie smartfónu a to je funkcia, ktorá ma vyslovene potešila. Hneď vedľa je potom žliabok pre odloženie pera. U konkurenčného Microsoft Surface

Studio sa mi páčila možnosť 'prilepiť' si pero na magnetický úchyt. Žiaľ, Lenovo sa týmto drobným nápadom neinšpirovalo, a tak si môžete pero 'len' položiť na podložku. Aj klávesnica si nájde svoje miesto na odloženie po ukončení práce. Na vrchnej časti podstavy je pre ňu miesto.

Plastové telo skrýva okrem komponentov aj dvojicu výkonných 5 wattových reproduktorov s ozvučením Dolby Atmos. Ďalšie dva 3-wattové sú ukryté v monitore a spolu hrajú naozaj bravúrne, aj keď majú slabšie basy. Popri práci sa tak môžete doslova uzavrieť v dobrom zvuku a nechať prenikať kreativitu.

Záverečné hodnotenie

All-in-one PC Lenovo Yoga A940-27ICB na mňa pôsobil rozpačito už od jeho rozbalenia z veľkometrážnej krabice. Začalo sa to prekvapivým zistením, že all-in-one PC nemusí doslova znamenať to, čo by ste mohli očakávať. Najviac však celý prístroj pochováva nevýkonná grafická karta od AMD a jej nepomer k výkonnému procesoru. Devízou zariadenia určite bude parádny 4K dotykový panel, ktorý prezentuje farby v ich najlepšej podobe. Zahanbiť sa nenechali ani reproduktory a periférie a dobrým riešením je aj doplnkový otočný ovládač, ktorý uľahčí prácu a orientáciu v nástrojovej lište. Yoga A940-27ICB je dobrým all-in-one riešením do ateliéru, hlavne ak hľadáte alternatívu pre raz tak drahé Microsoft Surface Studio.

Martin Rác

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena s DPH: 2 400€

PLUSY A MÍNUSY:

- + parádny 4K dotykový displej
- + dobré riešenie do ateliéru
- + kvalitné reproduktory
- absencia funkcie prítlak
- nie je celkom all-in-one

HODNOTENIE:



TRUST MAXO

ŠIKOVNÝ SPOLOČNÍK NA CESTOVANIE



Ak aj vás chytila cestovateľská mánia a radi cestujete s batohom po svete, alebo len jednoducho máte šťastie (alebo smolu) na prácu, kde musíte často cestovať spolu s Macbookom, určite viete, že pri cestovaní okrem samotného Macu trpí predovšetkým jeho príslušenstvo. Viem o čom hovorím, pretože hoci sa o svoje veci starám, nabíjačka notebooku by už o niekoľkých výmenách a opravách vedela rozprávať.

Skôr či neskôr každý cestovateľ dospeje k tomu, že by sa mu napríklad práve tá spomínaná nabíjačka hodila ešte aspoň jedna. Aby tú, ktorú používa doma, nemusel neustále vyťahovať a baliť.

Práve v takýchto prípadoch sa vám bude hodiť dnes recenzovaná nabíjačka na notebooky – Trust Maxo. Trust má u Apple používateľov vybudované celkom slušné

meno. Ak potrebujete nejaké príslušenstvo k Macbooku, je veľká pravdepodobnosť, že ho Trust vyrába a predáva za ceny rádovo nižšie ako originálne produkty od Applu. Drvivá väčšina zariadení pritom ponúka naozaj dobrý pomer kvality a ceny. Dovolím si však tvrdiť, že Maxo je na tom ešte lepšie ako ostatné produkty.

Dizajn – nedôležitý, no zaujme

Zaujme na prvý pohľad, hoci, povedzme si pravdu, dizajn nabíjačky asi nebude to, kvôli čomu si ju budete kupovať. Aj tak sa mi však Maxo páči. Na rozdiel od originálnej Mac nabíjačky je kompletne čierny, s hladkými hranami a matnými bočnými stranami.

Vyzerá to dobre, ale hladké hrany dost' prit'ahujú odtlačky prstov a ešte rýchlejšie sa poškriabu. Zaujme aj modrá LED dióda signalizujúca, že je nabíjačka v elektrickej zásuvke a pripravená nabíjať.

Celkovo pôsobí krabička zariadenia pevne a robustne. Nebál by som sa pri nej ani drsnejšieho zaobchádzania.

Súčasťou balenia je aj 2 metre dlhý USB C to USB C kábel. Dva metre je dostatočná dĺžka, takže aj na hotelových izbách väčšinou dosiahnete zo zásuvky až do postele. Rozmery samotnej nabíjačky sú

skutočne cestovné 6,5 x 5,5 cm. Výrobca hlási, že je to o 30 % menej ako má originál a ja nemám dôvod neveriť mu. Rozdiel je totiž vidieť. Hmotnosť je iba 140 gramov.

Výkon bohato postačuje

Slušné parametre má Maxo v hlavných kategóriách, kvôli ktorým ho budete potrebovať. Celkový výkon je 61 W. Spoluahľivo, rýchlo a bezpečne s ním tak nabijete nielen notebook, ale aj ďalšie zariadenia s USB C portom na nabíjanie. Minimálne výstupné napätie je 5 V, maximálne 20 V.

Výstupný prúd sú 3 A. USB C port má označenie Power delivery 3.0, takže budú spokojní všetci, ktorí potrebujú nabíjať rýchlo. Trust tiež garantuje vylepšenú ochranu proti preťaženiu a prebíjaniu, ale to sa mi našťastie otestovať nepodarilo. V hoteloch to však s elektrikou býva sem-tam zábavné, takže tieto ochrany sa viac než hodia.

Berte a budete spokojní

Notebookové nabíjačky nie sú práve produktom, ktorý by vám mal prinášať radosť, no hodnotu a úžitok áno. Trust Maxo obe požiadavky bez problémov spĺňa. Mne na cestách vyhovoval oveľa viac ako väčšia a nepomerne ťažšia originálna nabíjačka, ktorú býva problém rozumne zbaliť. Výkon a kompaktné rozmery robia z Maxa veľmi žiadaného spoločníka na cestách, ktorého služby určite oceníte. Ak rozmýšľate nad cestovnou nabíjačkou k Macbooku, toto je pre vás správna voľba.

Branislav Hujo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust Cena s DPH: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kompaktné rozmery
- + Skvelý výkon
- + Ochrana proti prepätiu a prebitiu
- Lesklé bočné hrany
- Výrazná modrá dióda
- Kábel mohol byť dlhší

HODNOTENIE:



UGO FROGGY

JEDNA Z NAJLEPŠÍCH HRAČIEK PRE DETI



Dvadsať prvé storočie prinieslo obrovský rozmach elektroniky už takmer všade, aj v oblasti hračiek pre deti. Experti sa stále nedokázali zhodnúť na tom, či je to pre vývoj dieťaťa prospešné, alebo naopak škodlivé. Deti sa ale najčastejšie chcú hrať na dospelých a väčšinu detí láka fotografovanie a kamerovanie. Poľská spoločnosť UGO predstavila pre takýchto malých dobrodruhov pekný a šikovný detský fotoaparát UGO FROGGY, a to hneď v dvoch farebných prevedeniach – modrom a ružovom.

Obal a jeho obsah

FROGGY prichádza zabalený v ozdobenej krabici s detskými motívmi. K fotoaparátu je pribalené pútko určené na zavesenie na krk, USB kábel, skrutkovač na otváranie spodnej šachty fotoaparátu a produktová dokumentácia. Balenie je pekné a okamžite vyčarí úsmev na tvári dieťaťa.

Prvé dojmy a spracovanie

Telo fotoaparátu je tvorené plastom, obsahuje však aj pogumované plochy pre lepšie držanie. Svojimi rozmermi 157 x 94 x 51 mm sa FROGGY neradí k najmenším fotoaparátom, považujeme to však za výhodu, pretože sa v rukách drží dobre aj malým detským rukám, a tak

malý používateľ nemá pocit, že drží len „hračku“. Predná strana obsahuje objektív s fixným zoomom a dve tlačidlá – spúšť a prepínanie medzi režimom kamery a fotoaparátu. Zadná časť je tvorená joystickom, siedmymi ovládacími tlačidlami a dvojpalcovým farebným displejom. Na hornej strane sa nachádzajú dva kovové oblúčky na pripavenie pútko, aby ho malý dobrodruh mohol nosiť zavesený na krku.

S hmotnosťou 265 g je FROGGY dostatočne ľahký na to, aby sa rodič nemusel báť zdravotného ohrozenia krku dieťaťa počas nosenia. Spodná strana obsahuje zaskrutkované padacie dvierka, miesto na štyri AA batérie, micro USB port, slot na micro SD kartu a tlačidlo na reset. Dobrý dojem v nás zanechali použité predinštalované batérie značky VARTA a 32 GB micro SD karta Samsung. Za správne konštrukčné riešenie považujeme práve použitie AA batérií, pretože vydržia dlho a dajú sa jednoducho kúpiť takmer kdekoli.

Používanie

FROGGY ponúka zaujímavé, jednoduché menu pre deti – Fotoaparát, Kamera, Galéria, Nastavenia a dve predinštalované hry. Najväčšou zaujímavosťou sú však fotorámiky, a to vo veľkom počte (až 31



druhov), ktoré aj bežným fotografiám vdychnu zábavnejší rozmer. O ešte väčšiu divočinu sa postarajú špeciálne efekty – čiernobiely, sépiový, negatív či zrkadlenie. Malí používatelia budú mať vďaka nim o smiech zaručene postarané.

Mierne sklamanie prišlo, keď sme si vytvorené fotografie prezreli na počítačovej obrazovke. Kvalita fotografií nie je príliš vysoká a v dnešnej dobe fotí lepšie takmer akýkoľvek moderný smartfón. Kamerový záznam kvalitatívne tiež nebol najlepší, a to aj napriek papierovo dobrým parametrom – 30 FPS a Full HD rozlíšenie.

Zhrnutie

UGO FROGGY sa postará o skvelú dlhotrvajúcu zábavu vašich ratolestí. Dizajn produktu je po hardvérovej i softvérovej stránke veľmi dobrý a FROGGY sa tak môže ľahko stať jednou z najobľúbenejších hračiek dieťaťa. Vytýkame mu jedine nižšiu kvalitu fotografií a videa, avšak zachytená radosť usmievajúcich sa detských tvárí je toho dostatočnou kompenzáciou.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
UGO	35€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobrý dizajn hardvéru i softvéru	- kvalita fotografií a videí
+ cena	

HODNOTENIE:



Welcome to
Animal Crossing: New Horizons



3
 www.pegi.info

Začnite nový život na prekrásnom pustom ostrove!



- Preskúmajte ostrov, zbierajte suroviny a pomocou nich pretvárajte svoje obydlie a celý ostrov k svojmu obrazu.
- Každý deň nové tváre a prekvapenia vďaka zmenám ročných období.
- Či už putujete sami, či až so 7 hráčmi, svoj nový život si budujete podľa vlastných predstáv.



Základná hra



Limitovaná edícia Nintendo Switch + Animal Crossing: New Horizons

20. marca

SEGA

www.nintendo.sk



KONZOLY Z RODINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch



3 MÓDY
 TV / TABLETOP / HANDHELD

Nintendo Switch Lite



VENOVANÉ HANDHELD HRANIU

Nové

Film Borderlands realitou!



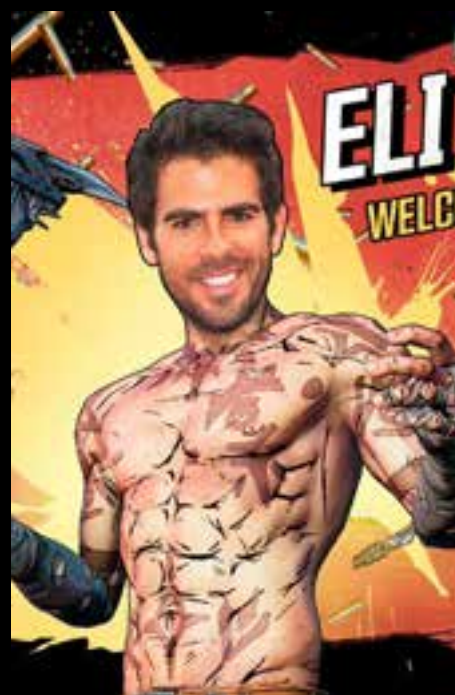
Šéf Gearboxu, Randy Pitchford, opäť raz nevydržal a prezradil niečo, čo asi nemal. Teda, minimálne v tej dobe. Na sociálnej sieti Twitter totiž zverejnil oficiálne informácie o chystanom filme Borderlands. Režisérom bude režisér hororov Eli Roth, ktorý naposledy režíroval film The House With A Clock In Its Walls.

Séria Borderlands vydaná štúdiom Gearbox Software sa stala jednou z najúspešnejších v hernej histórii s predajom viac než 57 miliónov kópií.

Hlavný príbeh sa točí okolo štyroch lovcov trezorov (Vault Hunters), ktorí cestujú na vzdialenú planétu Pandora, aby našli mimozemský trezor (Vault), o ktorom sa hovorí, že obsahuje pokročilú mimozemskú technológiu. Rýchlo sa ocitnú v boji proti miestnej divokej zveri, banditom a súkromnej armáde, ktorá sa snaží trezor nájsť skôr ako lovcia.

Spoločnosť Gearbox na filme spolupracuje s Lionsgate a Arad Productions. Craig Mazin, scenárista známeho seriálu Černobyl', už navrhol scenár, no je šanca, že si ho Roth trochu upraví, kým sa začne natáčanie na konci tohto roku.

Roth prezradil: „Som nadšený, že sa môžem ponoriť do sveta Borderlands a nemohol som to robiť s lepším scenárom, produkčným tímom a štúdiom. Mám s Lionsgate dlhú a úspešnú históriu až mám pocit, že sme vyrástli spoločne a že všetko v mojej režisérскеj kariére smerovalo k projektu tohto rozsahu a ambícií. Teším sa, že môžem priniesť svoju vlastnú energiu, nápady a víziu do divočiny, zábavy a kreatívneho sveta hry. Randy Pitchford a všetci z Gearboxu moje myšlienky podporujú. Chystáme sa vytvoriť novú klasiku, ktorú budú fanúšikovia milovať a ktorá nadchne aj nové publikum.“



Nový Tron v pohybe



Zatiaľ čo sa zvesti o reboote filmu Tron šíria od roku 2017, nedávno vyšli najavo nové skutočnosti, ktoré začínajú potvrdzovať, čo sme si už nejakú dobu mysleli.

Zo zdroja, ktorý predpovedal návrat Jima Hoppera do 4. série Stranger Things, alebo návrat Hana do Rýchlo a zbesilo 9, unikli informácie, že pripravovaný film Tron nebude spin-off, ale úplný reboot značky. Okrem toho bolo potvrdené, že oskarový Jared Leto si vo filme zahrá titulárnu postavu Aresa, okolo ktorého sa bude film točiť. No ešte pred ohlásením rebootu série sa hovorilo, že Tron: Ares bude samostatné pokračovanie filmu Tron: Legacy. Momentálne sa hľadá herečka, ktorá bude stáť po boku Leta, no jedno vieme isto: nový Tron sa dal do pohybu.

Čo nový Indiana Jones?



Uplynulo 12 rokov, odkedy si Harrison Ford naposledy nasadil svoj povestný klobúk ako Indiana Jones, no našťastie pre fanúšikov, to nebolo naposledy.

Herec sa nedávno objavil v The Ellen DeGeneres Show, kde prezradil pár zásadných informácií o natáčaní piateho filmu a potvrdil, kedy sa film začne natáčať. Podľa portálu The Hollywood Reporter sa produkcia filmu začne v druhej polovici leta tohto roku a dodal: „Bude to zábava. Už sa na to teším. Bude to skvelá zábava.“ Štvrtý a najnovší film, Indiana Jones a kráľovstvo krištáľovej lebký, mal premiéru v roku 2008 a získal zväčša pozitívne recenzie. Ostáva nám tak dúfať, že si séria zachová kvalitu a prinesie skvelý dobrodružný zážitok.

Netflix pridáva novú funkciu



Frázu „Netflix and chill“ snáď pozná každý, kto pozná Netflix.

V dnešnej dobe však Netflix and chill už nie je práve najsprávnejší pojem, keďže mnohí diváci si z obrovského množstva filmov a seriálov, ktoré streamovacia služba ponúka, nevedia vybrať a strávia u hľadania ideálneho programu zbytočne veľa času. V Netflixe poslednú dobu tvrdo pracovali na zlepšení, aby divákovi podľa naposledy pozretých filmov a seriálov vedeli upraviť domovskú stránku tak, že v nej uvidia filmy a seriály podľa ich chuti. Nie každému sa však pozdávali algoritmy, ktoré im určovali, čo majú pozerieť. Netflix teda prichádza s rebríčkom TOP 10 najpopulárnejších relácií, ktoré aspoň divákovi ukážu, čo v ich krajine najviac letí.

Uncharted film konečne v produkcii?



Po presune premiéry z decembra 2020 na marec 2021 prišla aspoň jedna pozitívna správa.

Tom Holland potvrdil, že natáčanie filmu sa začne v marci v Berlíne a film bude inšpirovaný štvrtým dielom hernej série s názvom Uncharted 4: A Thief's End. Ako už niektorí z nás vedia, spoločnosť Sony sa snažila tento projekt založený na hre od spoločnosti Naughty Dog začať už v roku 2008 a od tej doby sa toho veľa zmenilo. Okrem zmien na režisérskej pozícii (vystriedalo sa 6 režisérov) sa pomenilo aj obsadenie. Mark Wahlberg, ktorý si mal zahráť hlavnú postavu Nathana Draka, bol preobsadený Tomom Hollandom, ktorý bude hrať Drakovú mladšiu verziu. Mark si zahrá jeho mentora, Victora. Snáď sa už nevykytnú žiadne komplikácie a film vyjde podľa ohlásenia.

Richard Jewell

ZA DOBROTU NA ŽOBROTU



Niekedy to tak býva – človek sa snaží, no aj napriek tomu sa nedočká vytúženej odmeny. Skôr ho opl'ujú a nechajú tak. Píše sa rok 1996 a v Atlante práve začína letná olympiáda.

Aktuálnosť príbehu

Aj keď sa udalosti z filmu Richard Jewell udiali ešte koncom minulého storočia, myslím si, že marketingový tím vedel, prečo vytiahnuť na svetlo sveta memento z Atlanty. Tohtoročné letné olympijské hry v Tokiu sa nezadržateľne blížila a vďaka tomu môže návštevnosť kín stúpnuť. Je síce pravda, že rinčanie zbraní počas trvania olympijských hier zvykne utíchnuť, no z predchádzajúcich olympiád vieme, že čert nikdy nespí. Teroristický útok v Atlante nám môže pripomenúť, že treba byť ostražitý a pripravený, aj ak sa vyberiete do Tokia.

Hrdina či vypočítavec?

Režisér Clint Eastwood napriek svojmu úctyhodnému veku neskázol ako mnoho jeho starších kolegov z filmového priemyslu do letargického rozprávania. Pri životopisných filmoch je niekedy celkom náročné ustriehnuť si mieru toho, čo je

dôležité. Autori majú tendenciu nabal'ovať veci, ktoré by mohli oživiť príbeh. Obsah sa tým pádom rozšíri na viacero dejových línií, čím sa vytvorí zbytočne nafučaná bublina a divákovi môže ujsť nosná myšlienka filmu (viď recenzia na film Írčan z Generation magazínu číslo 97). Eastwood zvolil pre svoj film len scény,





ktoré príbehu skutočne pomohli. Nemal problém skočiť v dejí aj o desať rokov dopredu a jednoduchým strihom, bez zbytočných titulok sa zbavil „filmovej vaty“, ktorá by bola pre vykreslenie hlavnej postavy zbytočná. Protagonistu filmu Richarda Jewella (Paul Walter Hauser) predstavil divákovi za pomoci jeho mladíckych túžob stať sa policajtom či vďaka ľuďom, ktorí dopomohli formovať morálny kompas tohto mladého hrdinu. Jeho predchádzajúci zamestnávateľ, právnik Watson Bryant (Sam Rockwell), mu na začiatku filmu povedal: „Malý kúsok moci môže človeka zmeniť na monštrum, Richard. Sľúb mi, že nebudeš ako jeden z nich.“ Je zaujímavé sledovať, ako sa Eastwood hrá so slovami. Nebud' ako oni. Akoby postava Watsona Bryanta veľmi dobre vedela, že FBI sa neboja využiť moc vo svoj prospech. Sam Rockwell zahral svoju postavu veľmi presvedčivo.



Federáli a média

Žurnalistika sa dá robiť viacerými smermi – napríklad oskarový film *Spotlight* veľmi dobre ukazuje prácu investigatívnych novinárov. V Richardovi Jewellovi bola zase divákovi odhalená práca bulváru. Špinavé praktiky, vydieranie, promiskuita. Šokujúci na tom celom bol aj fakt, že benzín do ohňa prilievala aj federálna polícia, ktorá si potrebovala nájsť obetného baránka, pretože situáciu v Atlante neudržali pod kontrolou. Myslím si, že pre diváka je vždy zaujímavé sledovať zákulisie a byť o krok vpred ako hlavné postavy. Eastwoodovi sa podarilo vystavať dramatický príbeh aj na základe práve tohto voyerského princípu, keď divák sleduje nekalé praktiky antagonistov príbehu. Média totiž vedia vytvárať verejnú mienku a ako odznelo vo filme, proti Richardovi sa postavili dve najväčšie sily v krajine – média a federálna

polícia. Ak teda máte radi titanský boj jednotlivca voči celej spoločnosti, určite si pri sledovaní prídete na svoje.

Obraz, zvuk a práca s archívom

Príbeh Richarda Jewella je pútavý, aj keď z kameramanskej stránky nie až tak zaujímavý, čo ale v konečnom dôsledku vôbec neprekáča. Musím taktiež pochváliť prácu s archívnym materiálom z otváracieho ceremoniálu. Práve na tejto 'otváračke' autori vytvárali z obrazu maximum. Je vidieť, že aj zvukári si spravili domácu úlohu. Súčasťou hudby k filmu je aj známy hit – Macarena. V roku 1996 (kedy sa konala olympiáda) bola totiž táto pieseň jednotkou v americkom rebríčku Billboard Hot 100. Piesne a archívny materiál majú schopnosť preniesť nás v čase a my, '90tkové deti', sme si mohli zaspomínať na naše detstvo.

„Film, ktorý je v podstate rozšírená hraná reportáž, musí byť upútavý obrazom, alebo príbehom. V lepšom prípade v obidvoch bodoch. Richard Jewell je po obsahovej stránke veľmi pútavým dielom a z obrazu režisér Eastwood tiež vydoloval, čo sa dalo. Dej bol dramatický a pútavý a na svoje si mohli prísť hlavne milovníci titanizmu.“

Adrián Mihálik



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Clint Eastwood

Rok vydania: 2019
Žáner: Životopisný / Krimi / Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

+ pozoruhodný scenár, ktorý napísal sám život
+ film nenudí, príjemne odsýpa

- nič

HODNOTENIE:



1917

BRITSKÁ MISIA V PRVEJ SVETOVEJ VOJNE



Tohtoročné udeľovanie cien filmovej akadémie Oscar je ukončené. Výsledky sú zrejmé a nebude teda tajomstvom, ak vám poviem, že film 1917 získal tri sošky z celkovo desiatich nominácií.

Oscarová noc

Najlepšia kamera, najlepšia mixáž zvuku, najlepšie vizuálne efekty. To boli kategórie, v ktorých 1917 dominoval a ja myslím, že zaslúžene. Za kameramanskú stránku musím vypichnúť dôkladne premyslené kompozície, ktoré odhal'ovali pohybom kamery drobné detaily. Tie výrazne popisovali atmosféru vojnového zákopu či frontovej línie. Telá ležiace na zemi, niektoré rozpadajúce tváre, už dlhšie zakopané pod nánosom hliny, muchy bzučiacie pri mrcinách koní, potkany hl'adajúce potravu či množstvo ranených na ošetrovniach. Film by som

slabším povahám neodporúčal. Režisér filmu Sam Mendes zvolil skutočne veľmi živý a naturalistický obraz vojny a nezatvára si pred jej zverstvami oči, ako tomu napríklad bolo vo filme Saulov syn. Čo sa týka druhého ocenenia, musím pochváliť nielen mix, ale aj strih zvuku. Ten je vo filme ako korenie pri

varení. Dá sa uvariť niečo stráviteľ'né, ale koreniny tomu dodajú šmrnc a chuť. V 1917ke bol zvukárskym korením film veľmi dobre dochutený. Pri scénach, kde búchajú bomby a strely z pušiek ffrkajú popri hlavách, musí človeka dvíhať zo stoličky. Nie preto, že by odchádzal znechutený z filmu, skôr preto, že



sám má potrebu utiecť a zachrániť si život. Vtrhne diváka do deja, akoby bol jeho súčasťou. To v tomto filme vyšlo rovnako ako práca špeciálnych efektov. Tie by sa ale opäť nezaobišli bez asistencie pyrotechnikov, maskérov či rekvizitárov, ktorí frontové prostredie vyšperkovali do veľmi naturalistického obrazu z prvej svetovej vojny.

1917 a Saulov syn

Vyššie spomínaný film *Saulov syn* som nezačlenil do recenzie len tak. Vidím v ňom zopár podobností s *1917*. Príbeh filmu sleduje príslušníka Sonderkommanda Saula Auslendera (Géza Röhrig), čo je síce už obdobie druhej svetovej vojny, no tematika vojnového konfliktu zohráva podstatnú rolu v oboch príbehoch.

Aj Saula Auslendera a v *1917* zase hlavnú postavu slobodníka Schofielda (George MacKey) sleduje kamera veľmi špecifickou optikou. Ide o jednozáberovku. To sú filmy pozostávajúce len z jedného záberu – alebo to tak aspoň má vyzerať. Nakoľko sú oba filmy veľkovýpravne, tak si kvôli rozpočtu produkcia nemôže dovoliť nejaké pochybenie či zlyhanie.

Vďaka kvalitnej režisérскеj predpríprave je možné nájsť vo filme miesta, kde sa dá použiť veľmi nenápadný strih a zábery tak na seba nadväzujú bez toho, aby si divák uvedomil, že tam nejaký strih bol. Ako som už vyššie spomínal, mám pocit, že *1917* si servítku pred ústa neberie a vykresľuje vojnu v jej plnej deštruktívnej sile. Tu sa *Saulov syn* skôr ubral na psychologizáciu hlavnej postavy a všetko ostatné akoby prestávalo byť podstatné. Vojnové zverstva dostávali



hmlistý nádych a myslím si, že to bolo len pre dobro filmu. V *1917* totiž v polke filmu nastal zlom a dobre našliapnutý trend sa začal meniť na trochu surrealistický blok.

Rovnováha medzi poetikami

Surovosť filmu *1917* je jedným z kľúčových faktorov, prečo je ten film dobrý. Odkedy sa však hlavný hrdina, slobodník Schofield, dostal do prestrelky a bol vážne zranený pádom na hlavu, začal film priberať aj patetické či snové scény, ktoré znázorňovali psychické rozpoloženie hlavnej postavy.

Divák mal napríklad možnosť vidieť strach slobodníka o malé dieťa, ktoré náhodou objavil, či veľmi metaforickú spomienku na svojho kamaráta slobodníka Blakea (Dean-Charles Chapman) cez rozkvitnuté čerešňové

sady. Blake sa totiž v čerešniach vyznal a v úvode hovoril o svojich sadoch doma. Tieto scény boli pre hlavnú postavu vizuálnymi podnetmi, ktoré slobodník Schofield vnútorne spracovával. Vykresľovali strach o rodinu, možno túžbu založenia svojej vlastnej, či stratu najbližšieho kamaráta na vojne. Tieto pasáže sa vo veľmi rýchlych sledoch striedali s prudko existenciálnymi pasážami. Divák už len čakal na smrť hlavného hrdinu. Ten sa jej však až veľmi jednoducho vyhýbal a celá táto nevyváženosť medzi poetikou existencializmu a metaforického rozprávania či prehnane hrdinstvom hlavnej postavy filmu neprospeli. Stratila sa uveriteľnosť príbehu, čo je v prípade filmu *1917* škoda, nakoľko bol scenár skladaný z príbehov pamätníka Alfreda Mendesa, režisérovho starého otca.

„1917 je hodnotný, technicky zložitý jednozáberový snímok misie z prvej svetovej vojny. V druhej polovici filmu som mal pocit pokrívajúcej dramaturgie, obraz a dej filmu je však pútavý. Tri Oscary vo svojich kategóriách, ktoré film získal, boli zaslúžené.“

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Sam Mendes

Rok vydania: 2019
Žáner: Dráma / Vojnový

PLUSY A MÍNUSY:

- + Jednozáberovo pôsobiaci film, ktorý je náročný na produkciu
- + surový a naturálny obraz
- zle vyvážené dramatické pasáže z vojny s režisérovým umeleckým vkladom

HODNOTENIE:



Vtáky noci

HARLEKÝNKA, ČO NEPOTREBUJE PÁNA



Birds of Prey alebo Vtáky noci k nám prichádzajú v nadväznosti na komixový Suicide Squad z DC univerza. Po tomto filme vo všeobecnosti zostala vlna nevôle, no zároveň aj presvedčenie, že Margot Robbie v roli šialenej Harley Quinn bola to najlepšie, čo sa v ňom objavilo. Na stole sa tak rýchlo objavili plány na viac-menej sólovku práve pre túto postavu. Zrodili sa Birds of Prey.

Je to trochu mäťúce. Do kina idete s predpokladom, že Birds of Prey je tímovka. Ženská partička má podľa traileru nakopať zadky každému, kto im skríži cestu, a to s Harley na čele. Pravdou je, že sa na postavu harlekýnky film zameriava, no v konečnom dôsledku sa v ňom nestane súčasťou zoskupenia, po ktorom snímka nesie meno a k jeho vzniku dôjde len rýchlym zmienením na záver. Zvyšné členky tímu spolu začnú spolupracovať tiež až ku

koncu a navyše sa je ťažké zbaviť pocitu, že táto partička nie je kompatibilná. Snaha o to, aby bola každá postava svojská a odlišná, je síce sympatická, no vzhľadom na pomerne skromnú minútáž v pomere k počtu charakterov nie je možné ich plnohodnotne rozvinúť a tak vzniká trocha nekonzistentný bordel. Keďže cesta do pekla je dláždená dobrými úmyslami, ruku k dielu neželaného chaosu dodáva aj ašpirácia rôznorodých konceptov hrdinstva či antihrdinstva jednotlivých charakterov. Keď máte v jednej skupine ľudí, čo spolu majú spolupracovať, tol'ko protichodných názorov na svet, je ťažké utriediť si, čo sa deje, ako sa to deje a prečo sa to vlastne deje. Na papieri ten nápad znie dobre. Spravíme si jednu morálnu policajtku, jednu polomorálnu speváčku z ulice, jednu dost' nemorálnu časovanú bombu Harley a... no na štvrtú postavu nám vlastne nevyšiel charakter, tak to bude trocha

zabijácky Sheldon Cooper partie, lebo nevieme, čo s ňou. Bohužiaľ, aj roztomilo šibnutý šarm samotnej Harley akoby v Birds of Prey znížili o polovicu a následne namiesto toho dodali dávku otravnej, na nervy ležúcej fifinky. Výstižne to zhodnotil film sám ústami predstaviteľky Black Canary, ktorá by sa dala zhrnúť takto: „Ty si tá krava, ktorú nikto nemá rád“. Iskrička stále žije a vie to byť zábava, ale neviete sa zbaviť pocitu, že to predtým v Suicide Squad bolo s Harley o poznanie lepšie.

Na druhú stranu film vierohodne pracuje s pocitmi človeka, ktorý bol dlhodobo v toxickom vzťahy, čo sa napokon rozpadol. Absolútna devastácia, hľadanie samého seba, hnev, agresivita, utápanie sa v alkohole a drogách, snaha zabudnúť, získať nadhľad a samostatnosť od milovanej osoby a kde-tu pritom stratiť zdravý úsudok. Vzhľadom na to, že sa



jedná o rozchod medzi princom zločinu Jokerom a jeho oddanou harlekýnkou, sa nemôžete čudovať, že definitívnu bodku za vzt'ahom sa Harley rozhodne demonštrovať trošička premršteno. Veru, nejedna ohrdnutá deva by si priała, aby miesto začiatku osudového vzt'ahu vyletelo do vzduchu, no Harley je žena činu, prečo ostávať pri fantáziách, sny si treba plniť.

Nasledovne je čas začať s nejakým novým koníčkom alebo si aspoň kúpiť psa... alebo hyenu. Škoda len, že vo filme nehrala vlastne žiadnu úlohu. Objavila sa na úvod a následne zmizla, aby sa objavila na záver, ale jej existencia nič nepridala a to zamrzí s pocitom, že sa tu dalo urobiť viac než len referencia na Brucea Waynea (hyena je Bruce po tom peknom bohatom týpkovi, čo sa Harley vždy páčil a je vlastne Batman, ale to ona nevie a vo filme sa jeho postava ani neobjaví).

Horko-sladká príchuť z filmu prichádza aj preto, že sa nikdy netajil tým, že by mal byť určený pre ženy a že sa bude snažiť o určitú formu oslavy silných ženských hrdiniek, ktoré nepotrebujú muža, lebo sa o seba postarajú samé. Je pravda, že žiadna predstaviteľka nie je odkázaná na muža a v konečnom dôsledku nájdu spoločnú reč a do určitej miery až priateľskú podporu jedna od druhej, no zároveň akoby nám film odkazoval, že kým žena nie je dohnaná do agresívneho a mentálneho extrému, neláme mužom nohy, nestriela ich alebo nemá superschopnosť, tak je



stratená. Zvláštne je to najmä preto, že samotná Harley si v úvode bola istá, že bez Jokera neprežije. Byť priateľkou princa zločinu jej ako jemnejšej polovičky z páru poskytlo ochranu, nikto si na ňu nemohol dovol'ovať. Predsa len tu hovoríme o postave študovanej psychologičky PhD. s neskutočne krehkou mysl'ou a výrazne dievčenskou povahou. Preto táto premisa dávala zmysel, no film ju jednoducho vymazal hneď po tom, ako ju oznámil. Birds of Prey nám vtiera do tváre, že aj bez muža, ktorý bol doteraz absolútnym kl'účom k prežitiu hlavnej hrdinky, má Harley bojové zručnosti ako mix Brucea Leeho s Terminátorom dokopy, pričom neponúka žiadne objasnenie, prečo je to tak. Je pomerne ťažké zdôvodniť, ako môže byť žena super flexibilnou mašinou na zabíjanie, keď svoje dni trávi jedením cereálií pred televízorom a noci pitím do bezvedomia v nočných kluboch. Tak snáď si netreba brať príklad, ale skôr ponaučenie.

„Birds of Prey má pomerne podarené vtipy, krásne uletené farby a efekty a zvyčajne zbytočne neplytvá originálnymi nápadmi - preto sa originálnymi stávajú – no zároveň nie vždy fungujú. A hoci je Rambo v sukni neuveriteľ'ný, vie to stále byť vysoko uspokojujív koncept. Koniec koncov sa jedná o akčný komixový film v hlavnej úlohe s antihrdinkou, čo si prechádza krízou. Má to byť násilné, má to byť dravé a má to byť nekorektné a sexy, bez servítok a s dávkou nábojov a rán bejzbalovou pálkou. Škoda len, že konečný efekt pôsobí mierne odfláknutým dojmom a mnohé možnosti, ktoré sa ponúkali na dotiahnutie snímku do šibnuto krásnych rozmerov, akoby ostali odignorované.“

Šimona Velická



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Cathy Yan

Rok vydania: 2020
Žáner: Akčný

PLUSY A MÍNUSY:

- + vtíp
- + utrnuté z ret'aze, ale v dobrom
- nelogický charakterový vývoj
- priveľa charakterov

HODNOTENIE:



Dracula

MINISÉRIA, KTORÁ MOHOL POMÔČŤ SLOVENSKU S TURIZMOM



Na Slovensku sa netočí veľa seriálov a nieto ešte takých, ktoré celý svet uvidí na Netflixe. Pred nejakou dobou sa práve taký seriál objavil na spomínanej službe. A nejde iba o ľadajaký seriál, ale taký, ktorý je venovaný priamo jednému z najznámejších hororových príbehov – grófovi Draculovi.

Dlhé tri časti môžu byť pre niekoho problémom

Miniséria Dracula sa skladá netradične iba z troch častí. Každá z nich však má niečo okolo jeden a pol hodiny. Niekomu môže táto dĺžka vadit', inému zas vyhovovať'. Ak sa mám priznať, mne osobne najviac vyhovujú seriály, ktoré majú tak 45 minút. Ved' jeden a pol hodiny, to je už pomaly taký menší film. Ak ste teda zvyknutí, že budete seriál sledovať večer pred spánkom, môžete naraziť na nepríjemný efekt únavy. No v prípade, že



radi hltáte epizódu za epizódou, možno je toto niečo stvorené priamo pre vás.

Príjemní herci a netradičné zmeny, ktoré si možno nevšimnete

Dracula sa nedočkal žiadnej veľkej hereckej hviezdy, čo však ani veľmi nevedí. Ako gróf Dracula sa predstaví dánsky herec Claes Bang, ktorý ma za sebou bohatú hereckú kariéru počnúc rokom 1998. Ďalšou hlavnou postavou je sestra Aghatha Van Helsing. Áno, Van Helsing je tentokrát žena. Prvých pár minút som si síce ťažko zvykal, no Dolly Wells je naozaj skvelá herečka a svoju rolu zahrála vynikajúco. Navyše sa tu objaví v dvoch rôznych úlohách a v každej dokázala charakter presne vystihnúť a netrpí tým, že obe postavy hrá rovnako. Osobne mi nesadol český dabing. Na jednu stranu sa nemusíte silou-mocou sústrediť na angličtinu, no na druhej strane sa niektorým postavám český hlas príliš nehodí. .

Celý príbeh sa ako inak točí okolo Draculu a o jeho potrebe piť ľudskú krv. Oproti knihe je príbeh síce odlišný, no stretneme tu kopec známych postáv ako napríklad už spomínanú sestru Van Helsingovú, Jonathana Harkera či Minu Harkerovú.

Ako už bolo spomenuté, seriál má tri časti a prvé dve sú naozaj výborné. Tretia časť mi príde ako fajn pokus, no obsahuje na môj vkus až príliš prvoplánových scén a situácie, ktoré mohli byť vyriešené úplne iným spôsobom. Keď som napríklad zistil, že Dracula si zaobstaral právniku, trochu som nad tým pokrútil hlavou. V konečnom dôsledku tvorcovia z tejto podivnej situácie vykl'učkovali, no podobných vecí tu nájdeme viacero.



Vidno aj slovenské scenérie

Seriál bol točený aj na Slovensku a to konkrétne na Oravskom zámku, v Zuberco a v Banskej Štiavnici. Scenérie sú tu naozaj prenádherné. Ved' naša krajina je krásna, rozprávková a príbehu pomáha.

Hodnotenie

Dracula je veľmi zaujímavým seriálom, na ktorom celý dojem kazí len zvláštny príbeh posledného dielu. Ten je trochu nedomyslený, respektíve snaží sa byť príliš moderným, čo nemusí sedieť najmä skálnym fanúšikom tohto sveta. Prvé dve epizódy sú však skvelé. Navyše sa Dracula točil aj na našom krásnom Slovensku. A to sa nestáva len tak často!

„Viete, ako to celé bolo s Draculom? Vy ste nečítali

knihu? Tak potom skúste najprv seriál, ktorý vám celý príbeh rozpovie. Aj keď trochu inak..."

Lubomír Čelár



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
J. Campbell, D. Thomas, P. McGuigan

Rok vydania: 2020
Žáner: Drama / Horror

PLUSY A MÍNUSY:

- + filmované na Slovensku
- + prvú dve časti sú výborné
- + známe postavy
- posledná časť je „uvarená“ narýchlo
- český dabing je iba priemerný

HODNOTENIE:



Watchmen

TAK TROCHU INÍ HRDINOVIA



Poznať superhrdinov už v roku 2020 dávno nie je znak toho, že človek nie je cool. Vďaka Spider-man trilógii z úvodu tohto tisícročia, Nolanovej Batman trilógii, ale najmä vďaka Marvel zázraku, ktorý sa zrodil za poslednú dekádu, patria superhrdinovia medzi najobľúbenejšie postavy na svete. Málokto z fanúšikov filmového superhrdinského žánru si však spomenie na Watchmenov. Komiks na strieborné plátno naposledy adaptoval Zack Snyder v roku 2009. Filmová verzia priniesla vlnu cynizmu a rozloženie typického superhrdinského mýtu. Aj keď sú komiksoví Strážcovia často považovaní za jeden z najlepších komiksových histórií, filmová adaptácia, napriek nesporným kvalitám, priniesla rozporuplné reakcie. S novým príbehom teraz prichádza seriál z produkcie HBO a deväťdielna séria veľmi rýchlo nazbierala viac ako pozitívne hodnotenia od kritikov. Ustrážili si teda tentokrát tvorcovia kvalitu Strážcov?

Či už sú diváci so seriálom spokojní, alebo nie, zhodnúť sa môžu na jednom - Watchmen v seriálovej podobe rozhodne nie je ľahké pozerať.

Už tak komplikovaný morálny kompas, ktorý je charakteristický pre svet Watchmenov, seriál obohatil o novú vrstvu ťažkých spoločenských tém relevantných v súčasnosti. Príbeh navyše nie je rozprávaný priamočiara a neodohráva sa v rovnakej časovej línii - niekedy je pre divákov ľahké to odhaliť, niekedy si musia počkať na to, aby príbehová štruktúra dávala zmysel.

Je navyše dobré, ak si diváci priamo pred prvou epizódou pozrú filmovú verziu z 2009 - seriál sa síce odohráva po výraznom časovom skoku a so skoro úplne novými postavami, udalosti filmu však treba mať často na pamäti.

Stratené momentum

Filmová verzia Watchmen z 2009 má skutočne pamätnú prvú scénu - vražda Comediana v jeho byte ponúka dynamickú bitku a efektívny prechod do úvodných titulkov, ktoré divákovi ukážu históriu Watchmenov a uvedú ich do obrazu. Výborný štart pre divákov, ktorí nepoznajú komiksovú predlohu.

Úvod seriálu je však pravý opak - má mimoriadne pomalý rozbeh. Až príliš. Taká pomalá expozícia by sa dala ospravedlniť, ak by pomohla zorientovať sa v dejí. Prvých pár epizód však divák nemá ani potuchy, čo sa v seriáli deje a o čo vlastne pôjde. Navyše, keďže seriál vysielala HBO a nie Netflix, neprichádza na pomoc ani užitočné tlačítko "ďalšia epizóda". Za týždeň medzi epizódami môže moderný divák zabudnúť aj to,



čo už práčne zo seriálu pochopil. To, že všetko začne dávať zmysel až okolo tretej či štvrtej epizódy, by však samo o sebe nebolo problém - seriály, kedy si divák sám musí postupne poskladať dokopy kúsky indícií, vedia byť veľmi kvalitné. Čo však problém už je, to je fakt, že príbeh diváka naplno začne baviť až po polke. Ak by hodnotenia tých, čo už seriál dopezerali, neboli také vysoké, asi by som Watchmenov po dvoch epizódach vypla.

Seriál sa za vytrvalosť oplatí niekoľkými neskutočnými epizódami. Šiesta epizóda "This Extraordinary Being" skvele využíva čiernobiely obraz a flashbacky a vyvolá veľa emócií. Predposledná epizóda "A God Walks into Abar" je zasa z rozprávačského hľadiska skutočné majstrovské dielo. Ak by sa stupňujúca kvalita epizód udržala až do konca, t'ahavé prvé epizódy by boli dávno zabudnuté. Bohužiaľ, momentum nevydržalo a záver seriálu bol sklamaním.

Watchmen počas celej série budoval nepríjemné napätie a tajomno, ktoré naznačovalo, že smerujeme k niečomu veľkému - nič také však neprišlo. Príliš jednoduchý a priamočiary koniec nesedí do temného, drsného, občas až dystopicky zafarbeného sveta. Otázky motivácie, ospravedlňovania činov či "väčšieho dobra" boli veľkou témou vo filme a aj počas celej série, čiernobiely koniec seriálu však nedodal potrebnú pointu.

Staré postavy alebo nové?

Čo však tvorcovia trafili úplne presne, to je herecké obsadenie. Regina King ako Angela Abar epizódu za epizódou dokazuje svoj talent. Jej postava navyše ponúka bojové scény, ktoré skutočne stoja za to. Kvalitatívne najlepším náprotivkom je jej Jeremy Irons ako starnúci Ozymandias, ktorý si charakter úplne prebral za svoj. Zatiaľ čo aj zvyšok postáv bol obsadený

na podobne vysokej úrovni - najmä Jean Smart ako veľké prekvapenie v podobe agentky Blake - problémy sú trochu so samotnými charaktermi. Sila Watchmenov je vo veľkej miere v komplexných, morálne ľahko spochybniteľných postavách, ktorým často chýbajú superhrdinské črty či motivácia.

Postavy novej generácie ako Angela Abar či Looking Glass sú stále komplexné charaktery - spočíva to však najmä v prežitej traume. Seriál hovorí o problémoch, ako je hlboko zakorenený rasizmus v spoločnosti či posttraumatický stres, nedostatočne ich však využíva na vykreslenie nových postáv.

Najväčšej pozornosti sa tak dostalo postavám z minulosti. Ozymandiasova dejová línia skvele zachytila to, čo sa môže stať z najmúdrejšieho muža na svete v (intelektuálnej) izolácii. Výborne bol zachytený aj Dr. Manhattan, keďže epizódy venované jemu vysvetlili to, ako vníma čas, mimoriadne dobre.

V pamäti po pozretí Watchmen veľmi utkvie paradoxne úplná maličkosť. Tvorcovia sa vyhrali s vizuálnou stránkou a najmä s grafickým zakomponovaním názvov epizód do prostredia - a ako bonus použili aj ikonickú žltú farbu.

Je teda škoda, že toľko snahy nešlo aj do vyvrcholenia seriálu, ktoré bolo po výborne vystavanom príbehu čierno-bielym sklamaním. Aj napriek tomu sú Watchmen v seriálovej podobe kvalitnou televíziou, ktorá prekvapí a prinúti zamyslieť sa. Koniec scenáristi úplne neustáli, cesta k nemu však rozhodne stojí za pozretie.

„Seriáloví Watchmeni sú kvalitou, ktorú sa oplatí si pozrieť. Po dobre vystavanej sérii síce seriál stratí dych na tom najnevhodnejšom



mieste - v úplnom závere - príbeh je však stále príjemne zložitý, prekvapivý a znepokojivý. Potešia nové postavy aj staré, ktorým je však paradoxne venovaný oveľa väčší priestor. Deväťdielnu sériu od HBO by si však fanúšikovia temnejšieho superhrdinského žánru nemali nechať ujsť. "

Michaela Medved'ová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
N. Kassell, S. Williams, A. Parekh,...

Rok vydania: 2019
Žáner: Akčný / Dráma / Sci-Fi

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsadenie
- + komplikovaný príbeh
- + komplexné postavy
- + vizuál
- príliš pomalé
- rozbehnutie
- koniec sklame

HODNOTENIE:



Máme iba dnešok

DNEŠOK JE VŠETKO, ČO POTREBUJEME



Corinne Michaelsová je sympatická spisovateľka romantických príbehov, v ktorých hlavné hrdinovia prežívajú nielen krásne životné okamihy, ale bojujú doslova s nepriazňou osudu. U nás od nej vyšla zatiaľ len jedna kniha – Máme iba dnešok. Dúfam však, že aj jej ďalšie príbehy sa dostanú k čitateľom a vychutnajú si silné, emotívne príbehy od tejto autorky.

Keď som hľadala, aké knižné novinky vychádzajú, kniha Máme iba dnešok ma hneď na prvý pohľad upútala. Knihu veľmi pekne vystihuje obálka knihy, ktorá pripomína hlavných hrdinov. Obálka knihy a ani anotácia k nej však neprezrádzajú, prečo má kniha taký názov. Chcete to zistiť?

Heather je policajtkou, ktorá nemá teda ľahký život. Jej jedinou rodinou je umierajúca sestra a kamarátky, ktoré ju v tých najtlačších chvíľach držia nad vodou. Keď sa do rodného mesta vracia na koncert skupina, ktorú s kamarátkami zbožňovala od puberty, nechá sa zlákať a užiť si aspoň jeden večer bezstarostne. Koncert si užíva z prvého radu a keď sa jej naskytne

príležitosť byť s Elim osamote, tak trochu pripitá Heather sa netypicky nechá zlákať na stretnutie so svojou pubertálnou láskou. Potom, ako sa spolu vyspia, sa vytriezvená Heather snaží spamätať a urobiť jediné rozumné rozhodnutie v danej situácii – vypariť sa tak rýchlo ako to len pôjde. Elimu ešte nikdy nikto takto nedal košom, a preto si zaumieni Heather vypátrať a presvedčiť ju, že preňho to nebola len jednorázovka. Podarí sa mu presvedčiť Heather, že môžu byť spolu viac ako len jeden deň?

„Milujem ťa, Eli!“ vykrikla som.

Zadíval sa mi do očí a mne zahorela tvár. Mierne nadvihol kútik úst. Obliala ma horúčava. Venoval mi o sekundu dlhší pohľad než predtým. Zatajila som dych a neodtrhla od neho zrak. Eli sa napokon zvrtol, aby so zvyškom kapely urobil otočku, a prerušil tak náš očný kontakt.

Od poníženia by som sa najradšej prepadla pod zem. Nemohla som uveriť tomu, čo som vykrikla, ani tomu, že ma počul.

Na mieste ma zabite.

(str. 21)

Kniha je písaná nenáročným štýlom, preto dokážete knihu zhltnúť takpovediac behom dňa (ak teda nemáte iné povinnosti, ako mať vyložené nohy a oddychovať s knihou v rukách :)). Páči sa mi, že na príbeh sa môžem pozerat' očami oboch hlavných hrdinov. V niektorých knihách mi to vadí, ale v tejto to je presne naopak.

Nazerat' na život z pohľadu nielen čisto ženského je niekedy vítaná zmena. Navyše Eli je sympatický a sexi hlavný hrdina, ktorý vás dostane svojou charizmou a charakterom. Vtipné situácie, do ktorých sa spočiatku s Heather dostanú, vás príjemne

naladia a budete si môcť vychutnať ich spoločné chvíle a zrelaxovať sa pritom.

Autorka Corinne Michaelsová však svoje príbehy nepostavila na ružovom svete plnom optimizmu. V knihe Máme iba dnešok bojuje Heather s ťažkou nepriazňou osudu, nemá veľa peňazí, jej mladšia sestra umiera a sebavedomie má po rozvode na bode mrazu. Keď jej do života vstúpi platonická láska z tínedžerských čias, bráni sa tomu zubami nechtami. Našťastie Eli nie je ten typ, čo by sa rýchlo vzdával.

Mám rada takéto romantické príbehy štýlu bohatý chlapec – chudobné dievča, a v tejto knihe nájdete z každého rožku trošku. Páči sa mi, že obaja hrdinovia musia čeliť aj realite svojich životov. Humor, romantika, erotika a sex, ale aj dojímavé momenty, pri ktorých, ak nie ste odolné čitateľky, tak si asi aj poplačete (takže si pre istotu nachystajte aj vreckovky).

Na knihe Máme iba dnešok som neobjavila nejaké výrazné nedostatky. Gramatické chyby sa samozrejme vyskytujú, ale nie je ich významne veľa.

Máme iba dnešok rozhodne odporúčam prečítať každej čitateľke romantických, erotických príbehov, ktoré si chcú vychutnať emotívny príbeh. Kniha vás nielen rozosmeje, rozplače ale hlavne si pri nej oddýchnete. Až do konca príbehu budete obom hlavným hrdinom držať palce, aby teda nemali pre seba len dnešok, ako uvádza názov knihy.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Corinne Michaelsová:
Máme iba dnešok

1. vydanie: 2020
Žáner: svetová súčasnosť, erotika, sex

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý štýl
- + vtipné dialógy a situácie
- + emotívny dej
- + z pohľadu oboch hrdinov
- gramatické chyby

HODNOTENIE:



Trvalý záznam

„EHM, VOLÁM SA ED SNOWDEN. MÁM, EHM, DVADSAĎDEVÄŤ ROKOV.“ AHOJ SVET.



Ťukneme do počítača či mobilu a informácia, o ktorú žiadame alebo ju napíšeme, cestuje po sieti ako pohľadnica a tú si môže hocikto po ceste prečítať.

V roku 2013 šokoval dvadsaťdeväťročný príslušník CIA a NSA Edward Snowden celý svet, keď vyniesol na svetlo sveta prísne utajované informácie o masovom odpočúvaní a sledovaní verejnosti. Vďaka vydavateľstvu IKAR a prekladu Petra Tkačenka sa môžu s jeho autobiografiou zoznámiť aj slovenskí čitatelia.

Čo viedlo mladého človeka, aby tajne skopíroval a následne poskytol verejnosti materiály o protizákonnom konaní tajných služieb? Mal zaujímavú prácu, o ktorej vždy sníval, bol finančne zabezpečený a žil v láskyplnom vzťahu. Nič mu nechýbalo. Keď prišiel na to, čo sa deje, nevedel žiť s myšlienkou, že informácie skoro o každom človeku na zemi môžu byť uchovávané v databázach tajných služieb naveky. Kým v minulosti NSA využívala technológie na ochranu štátu, po novom ich využívala na jeho sledovanie a súkromnú komunikáciu občanov vnímala ako potenciálny spravodajský zdroj.

Edward Snowden sa narodil v roku 1983, kedy americké ministerstvo obrany rozdelilo svoju internú sieť prepojených počítačov na polovicu. Jedna sieť dostala názov MILNET a druhú určenú pre verejnosť poznáme ako internet. Je zrejmé, že malého chlapca fenomén zvaný internet úplne ovládol. Sme svedkami, ako sa krôčik po krôčiku vypracoval na odborníka vo svojom fachu.

Zo študenta, ktorý v triede nevedel prehovoriť nahlas, sa stal učiteľom jazyka novej éry a príslušníkom amerických tajných služieb. Za sedem krátkych rokov kariéry sa zo správy lokálnych serverov vyštveral na pozíciu, kde navrhoval a zavádzal systémy globálnych rozmerov. Svoju prácu mal rád. Lenže jedného dňa prišiel zlom. V záplave informácií si všimol také, ktoré ho obrali o pokojný spánok. Od tej chvíle žil s myšlienkou, že musí niečo urobiť. K čomu sa odhodlal, všetci vieme. Bol obvinený z viacerých trestných činov a stal sa utečencom v krajine, o ktorú nikdy nestál. Rusko však bolo jedinú, ktoré nebolo ochotné vydat' ho Američanom. Ostatné krajiny sa žiadosti hľadaneho whistleblowera o azyl otočili chrbtom.

V knihe sa dočítate veľmi veľa podrobností o fungovaní tajných služieb, o hierarchii a pravidlách, ktoré v nich vládnu. Snowden sa v krátkom čase vypracoval do pozície, kde mohol vďaka najprísnejšej bezpečnostnej previerke prezerat' aj tie najtajnejšie súbory. Od momentu, kedy sa rozhodol oboznámiť so svojimi zisteniami svet, ho nespoznávala ani priateľka Lindsay. Zmenil sa na utiahnutého tajnostkára. Nechcel nikoho ohroziť a bremeno niesol sám. Zhromaždil všetky dôkazy, kopíroval a šifroval dňom i nocou.

Ako bezpečné miesto na stretnutie s novinármi zvolil Hongkong. Keď odchádzal od svojej priateľky a rodiny, verte či nie, jeho slzy ma dojali. Po vypustení informácií do sveta sa strhla víchrica. Nielen v Amerike ale na celom svete. Ved' si to všetci pamätáme. Keď sa prezradené tajomstvá dostali na svetové televízne kanály a stránky, americká vláda

sústredila celú svoju mašinériu na identifikovanie zdroja. Snowden vedel, že keď odhalia jeho meno, začnú ako prvé podkopávať jeho dôveryhodnosť. Preto sa rozhodol, že ich predbehne a celému svetu ozrejní dôvod, pre ktorý spravil to, čo spravil. S novinárkou Laurou Poitrasovou nakrútil vyhlásenie. Áno, to, ktoré sa začína slovami: „Ehm, volám sa Ed Snowden. Mám, ehm, dvadsaťdeväť rokov.“ Ahoj svet.

Edward Snowden preukázal obrovskú odvahu a silu. Bolo by smiešne myslieť si, že po prevale aféry sa veci úplne zmenili, že nás už nikto nesleduje a nemá pod palcom činnosť na internete. Niečo sa však predsa len zmenilo. Teraz o praktikách tajných služieb všetci vieme a je na nás, ako sa vo virtuálnom svete chováme.

Knihu odporúčam tým, ktorí sa zaujímajú o fungovanie tajných služieb, každému, kto má rád napätie a skutočné príbehy a najmä tým, ktorí pochybujú o svojej zraniteľnosti na internete. Jazyk autora je zrozumiteľný, píše veľmi pútavo, napínavo a inšpirujúco. Po poslednej strane som si v duchu povedala: Držím ti palce, Ed a ďakujem.

Táto kniha je o tom, čo viedlo autora k rozhodnutiu zhromaždiť interné dokumenty spravodajskej komunity s nespochybniteľnými dôkazmi o tom, ako americká vláda porušuje zákony, je o morálnych a etických princípoch, ktoré ho ovplyvnili a kde sa tie princípy vzali, čiže je to kniha o jeho živote.

Ivana Zacharová

ZÁKLADNÉ INFO:

Edward Snowden:
Trvalý záznam

Rek vydania: 2020
Žáner: literatúra faktu, biografia

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý štýl
- + napätie a dynamický dej
- + skutočný príbeh

HODNOTENIE:



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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



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

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Séfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca séfredaktora / Juraj Moudrý

Webadmin / Richard Lonšák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Pavol Hírka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Ľubomír 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

TŠ studio, Juraj Moudrý, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka

Warcraft® III: Reforged

MARKETING A INZERČIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeněk Moudrý

T: + 421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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



PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC G560

Dajte hre ďalší rozmer! RGB podsvietenie LIGHTSYNC vás dostane hlbšie do akcie v mnohých obľúbených hrách. Technológia LIGHTSYNC reaguje svetelnými efektmi na výbuchy, približujúcch sa nepriateľov, na zranenia, liečenie,...



SENZOR HERO 16K G502 HERO

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôbiť.

Zdokonaľte svoju hru vďaka kalibrácii povrchu podložky, úprave ťažiska a hmotnosti myši, či rýchlej zmene DPI a 11 programovateľným tlačidlám.

Prispôbte si myš G502 HERO s novým revolučným

16K senzorom tak, aby zodpovedala presne vašim predstavám.



MECHANICKÁ RGB G513 CARBON

Vytvorená je z prémiovej hliníkovej zliatiny, podsvietená je plným spektrom RGB a môžete si vybrať medzi niekoľkými typmi mechanickými spínačov - Romer-G hmatovými, Romer-G lineárnymi a najnovšími GX Blue. Výkon presne na mieru vášmu štýlu hry.

AORUS



TEAM UP. FIGHT ON.

AORUS Z390
DESIGN FOR
ALL CORES **5GHz+**



 **aorusczsk**  **aorus_czsk**