

GENERATION



TESTOVALI SME

Fractal Design Celsius S24

HRALI SME

Doom Eternal

TÉMA

Poradíme ako na Android Auto

VIDELI SME

Neviditeľný

ROZHOVOR

Karol Cagaň

RETRO

Silent Hill 2

**SŮŤAŽ O 10
HODNOTNÝCH
CIEN**



9 772644 627004

04

D-Link[®]

EXO

AC1900 Smart Mesh

Wi-Fi Router



Wi-Fi Mesh



Rýchlejšia a bezpečnejšia sieť.

Užívajte si stabilnú a rýchlu Wi-Fi s technológiou Wave 2 a MU-MIMO. Budte v bezpečí vďaka ochrane McAfee, využite funkcie rodičovskej kontroly a pohodlne ovládajte váš router pomocou hlasových asistentov.



DIR-1960



Korona, narodeniny a zmätok

Takto sme si to asi nepredstavovali. Teda nie asi – určite. Koronavírus je tu a aj keď som sa mu v editoriáli chcel vyhnúť, tak sa bohužiaľ nedá. Pandémia totiž zasahuje všetky sektory a herný priemysel nie je výnimkou. Zatiaľ to možno nie je tak viditeľné, pretože vidíme maximálne rekordy v počte užívateľov jednotlivých hier a služieb. No čoskoro prídu odklady a ďalšie problémy a už vtedy si aj my, hráči uvedomíme, že situácia je vážna.

Viete čo je však paradox? Že práve teraz máme pekné narodeniny. 100. vydanie Generation Magazínu. Bolo skutočne ťažké tento projekt rozbehnúť, prešli sme viacerými názvami a mnohými zmenami, no až teraz si uvedomujeme, akí šťastní môžeme byť za to, že ste k nám zachovali počas takejto dlhej doby svoju priazeň. A to hlavne pri tejto mimoriadnej situácii.

Oslava tak bude skromná. Nevieť vám povedať, čo nás čaká v najbližšej budúcnosti, to totiž nevie nikto. Vieme vám však sľúbiť, že sa budeme nadalej snažiť o to, aby sme vám každý mesiac prinášali zaujímavé články, analýzy, novinky a recenzie. Dúfame, že nám zostane verní a že sa o niekoľko rokov takto uvidíme pri čísle 200.

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.

ROG: RISE BEYOND - Novinky a plány na rok 2020 aj ďalej



V dnešnej komplikovanej dobe, keď sa na ľuď z každej strany tlačia negatívne správy treba aj trochu pozitívnosti a vďaka tomu, že svet IT nikdy nespí, prichádzajú ROG novinky naozaj vhod. Ani správy zo sveta technológií však nie sú imúnne voči obmedzeniam, ktoré práve ľudia zažívajú, takže prvotne plánovaná akcia, na ktorej sme mali mať možnosť zoznámiť sa s novinkami a novými produktami naživo, sa nanešťastie presunula do virtuálneho sveta.

Minulý rok sme si naživo pozreli predstavenie naozaj prevratného produktu ROG Mothership, pokrok na poli prispôbitelnosti, výkonu a takisto neutíchajúcu inováciu po stránke znižovania rozmerov a znižovania váhy prenosných počítačov. Na čo sa môžu hráči a počítačový nadšenci tešiť tentokrát?

ROG kolekcia pre rok 2020 neprichádza s absolútne uleteným nápadom ako Mothership, avšak prilieta na

neutíchajúcom víre menších aj väčších vylepšení, ktoré sú dokopy možno úctyhodnejšie ako jedno extrémne výkonné zariadenie.

Herný svet pre každého

Už dávno si spoločnosti v IT sektore začali uvedomovať, že hráči môžu pochádzať z každej novej časti demografie aj geografie. Čo však až teraz potvrdzujú prieskumy a tvrdé čísla je fakt, že zastúpenie ženského pohlavia už predstavuje takmer 50% hráčskeho osadenstva. Už dávno nie sú hry a tým pádom aj herné produkty výsadou iba niekoľkých nadšencov, o ktorých sa často hovorilo ako o mužoch zatvorených v pivniciach rodičovských domov. Nie, hráči a hráčky začínajú už od útleho veku a hoci je podľa ROG najväčší percentuálny podiel stále medzi 21 – 50 rokmi, je zaujímavé vidieť, že 7 – 8% hráčov celosvetovo má viac ako 50 rokov. Najrozličnejšie vekové kategórie a takmer rovnocenné rozloženie medzi ženami a mužmi znamená, že pri dizajnovaní a ponuke produktov treba premýšľať a brať na zreteľ viacero faktorov. Vďaka tomu však produkty značky ROG plánujú potešiť viac ľudí svojimi produktami priamo pre nich určenými.



Prítomnosť a budúcnosť ROG

Takmer každá spoločnosť svoje úspechy hodnotí najmä číslami predajov a podielom na trhu. To je, samozrejme, logické, a preto nebolo žiadnym prekvapením, keď sa zástupcovia ROG pochválili, že v globálnych predajoch sú ich notebooky a modely s dedikovanými RTX kartami celkovým lídrom. V mnohých krajinách je ROG na špičke predajov herných notebookov a pochváliť sa môžu aj druhými a tretími priečkami v iných krajinách. Nie je sa však veľa čudovať, pretože pri ROG zariadeniach si už hráči mohli zvyknúť na kvalitné prevedenie, výkonné komponenty a už spomínané každoročné inovácie. Minulý rok to bola stále menšia hrúbka a váha zariadení pri zachovaní obstojných teplôt, revolučné zariadenia ako ROG Mothership, či zakomponovanie 300Hz displejov. Tento rok udržuje trend zvyšovania mobility, no v ROG sa chceli zamerať aj na prevratné moderné technológie. Preto sa v predstavovaných novinkách častejšie objavovali procesory Intel Core i9, grafické karty Nvidia RTX Super, ale aj úplné novinky ako WiFi 6, možnosť jednoducho vypnúť dedikovanú grafickú kartu, nabíjanie pomocou USB-C alebo viac M.2 úložiska pri vypnutí podpory 2,5-palcových diskov. ROG ako jeden z mála prináša rýchlejšie moduly RAM, čiže tam, kde niektoré značky šetria a ponúkajú 2444 až 2933 MHz, budú v ROG modeloch dostupné až DDR4-3200MHz Dual Channel kúsky. Asi najväčší a najpríjemnejší krok pre šikovnejších používateľov a tých, ktorí svoje zariadenia radi udržujú výkonné aj niekoľko rokov, je zjednodušený prístup do ROG notebookov za pomoci špeciálnej skrútky, ktorá po odskrútkovaní zdvihne spodný plastový kryt, a tak je jednoduchšie ho odmontovať bez potreby špeciálnych tenkých plastových nástrojov.

Teraz ale prejdime k samotným predstaveným modelom:

Zephyrus S15 a S17: Menší, ľahší, rýchlejší / Veľký, a pritom tenký

Nové Zephyrus S15 a S17 modely prinášajú napriek svojim veľkým obrazovkám väčšie možnosti mobility. Vďaka prepracovanému systému aktívneho chladenia a použitiu tekutého kovu namiesto tradičnej termálnej pasty bolo možné tieto notebooky vyrobiť tenšie, a pritom neohroziť teploty. Vo vnútri ponúknu oba kúsky procesory až do Intel Core i7-10875H s ôsmimi jadrami a šiestimi vláknami, v spojení s

grafickými kartami NVIDIA GeForce RTX až do 2080 SUPER Max-Q. V spojení s ROG Boost, vďaka čomu zvládnu karty automatické pretaktovanie až 1540MHz pri 115W budú konkurovať aj naozaj výkonným stolným počítačom. Pri oboch notebookoch potešia tiež 1080P monitory s 300Hz obnovovacou frekvenciou, odozvou 3ms a Pantone validáciou farieb.

Zephyrus M15: Výkon v spojení s mobilitou

Nový Zephyrus M15 ponúka telo z vystuženého magnézia pri hrúbke iba 18,9 mm a váhe pod 1,9 kg v troch farebných prevedeniach – „Prism“ šedej, „Prism“ čiernej a „Brushed“ čiernej. K dispozícii bude s Pantone validovaným 240Hz/3ms 1080P displejom alebo v 4K Adobe RGB prevedení. So 144Hz frekvenciou alebo s 240Hz obrazovkou a 3ms odozvou.

Nechýba podpora nabíjania cez USB-C a technológia NVIDIA Optimus, ktorá zvyšuje výdrž batérie. 76Wh batéria dosiahla v interných testoch viac ako osemhodinovú výdrž na jedno nabitie.

GU502 má grafickú kartu až do GeForce RTX 2060, takže ponúka dostatok herného výkonu pre dosiahnutie trojciferných hodnôt snímok za sekundu v obľúbených hrách. Vďaka efektívnemu chladeniu je možné pretaktovať grafickú kartu až na 1435 MHz pri 90W v režime Turbo.

Strix G15 a G17: Štýlovo do súbojov

Strix G15 a G17 sú určené pre milovníkov FPS a akčných hier, ktorí si však potrpia aj na dizajn. Oba modely, G15 aj G17, ponúkajú prémiové materiály, premyslený dizajn a výkon, ktorý v rýchlych a akčných hrách poskytne majiteľom výhodu oproti konkurencii.

Či už ide o 15,6", alebo 17,3-palcový model, pri ultra tenkých rámkoch, displejoch s vysokou obnovovacou frekvenciou 240Hz a 3ms odozvou v spojení s grafickou kartou RTX 2070 Super a 8C/16T procesorom Intel Core i7-10875H hráčom jednoducho musia zaplesat' srdcia.



Strix Scar 15 a Scar 17: Zaútoč, omrač, pokor nepriateľov

Grafický výkon zabezpečujú karty radu GeForce RTX až do modelu 2070 Super pri Scar 15 a 2080 Super v Scar 17. Ešte zaujímavejším možno bude procesor Intel Core i9-10980HK s ôsmimi jadrami a šiestimi vláknami. 300Hz/3ms displej s rozlíšením 1080P bude neskutočnou zbraňou v arzenáli každého fanúšika FPS, či iných hier s rýchlym spádom. Poteší aj minulý rok predstavená Keystone funkcionality, možnosť osadiť notebook až trojicou M.2 diskov a tiež RGB podsvietenie nielen každého jedného klávesu, ale aj celého šasi notebooku.

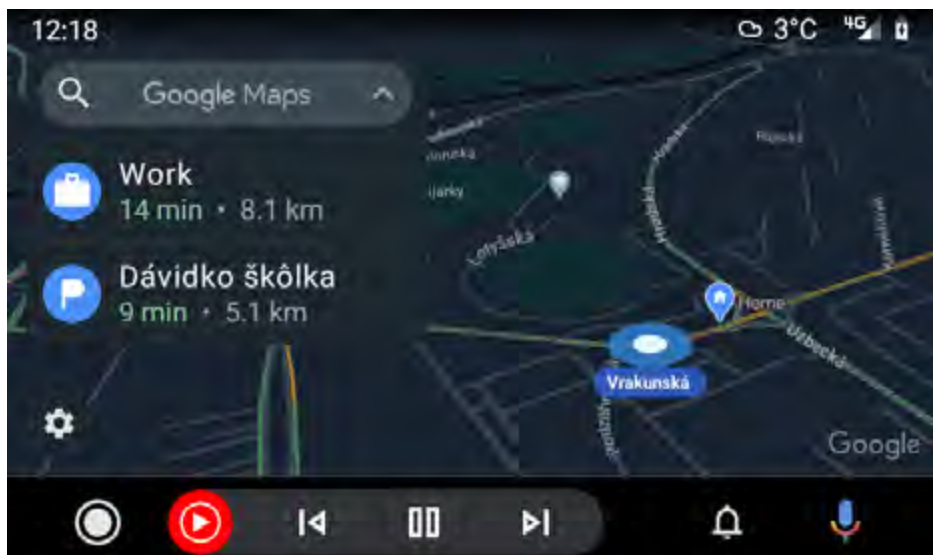
ROG Zephyrus Duo 15: Nová šialenosť zo stajne ROG

Pokiaľ ste začiatkom článku nadobudli pocit, že ROG tento rok iba mierne inovoval a nepriniesol žiadne prekvapenie, možno vás sklame. Tak, ako minulý rok redaktorom takmer vyrazil dych koncept ROG Mothership, prichádza tento rok nový pokus o evolúciu, alebo možno až revolúciu na poli notebookov. Je pravda, že s myšlienkou dvoch alebo aj viacerých displejov v mobilnom zariadení už prišiel rad spoločností a niektoré kúsky sú možno aj dostupné pre bežných smrteľníkov, zatiaľ žiaden koncept neprináša také komponenty, ako plánovaný ROG Zephyrus Duo 15. V kompaktnom tele sa ukrýva nielen hlavná, 15,6-palcová obrazovka s pomerom strán 16:9 a možnosťou vybrať si medzi 1080P/300Hz/3ms, alebo 4K Adobe RGB panelom, ale v spodnej časti aj sekundárna 14" widescreen obrazovka, rozdeliteľná do dvoch 16:9 sekcií. V spojení s procesorom až do Intel Core i9 desiatej generácie a grafickými kartami RTX Super sa naozaj bude na čo tešiť.

Daniel Paulini

Poradíme vám, ako na Android Auto

NAJUŽITOČNEJŠIA APLIKÁCIA PRE MAJITEĽOV MODERNÝCH ÁUT.



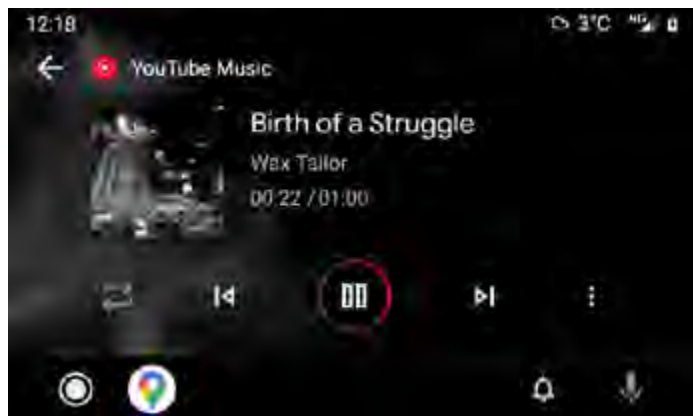
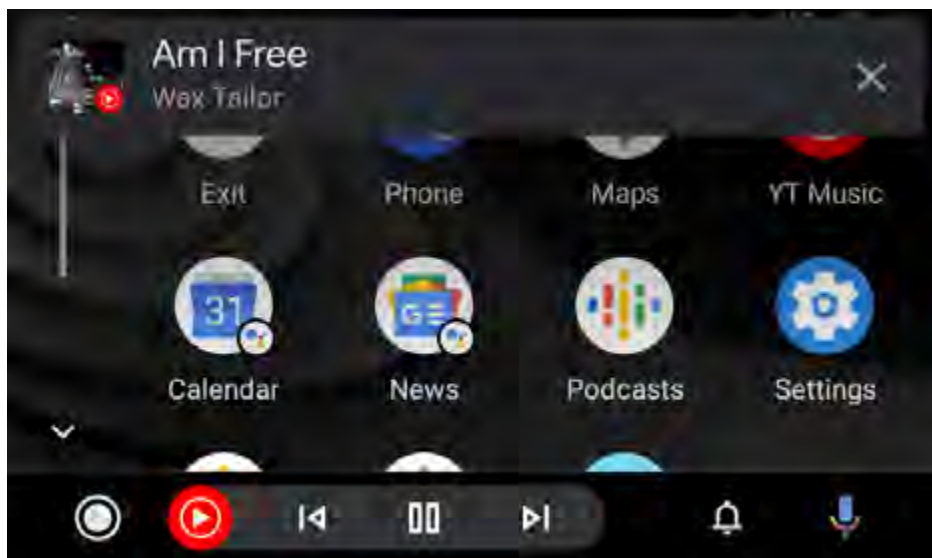
Huawei – návšteva stránok, kde sa dajú stiahnuť všetky dostupné Android aplikácie. Tu neodporúčame len tak naslepo hľadať na internete a inštalovať to prvé, čo vám príjde pod ruku.

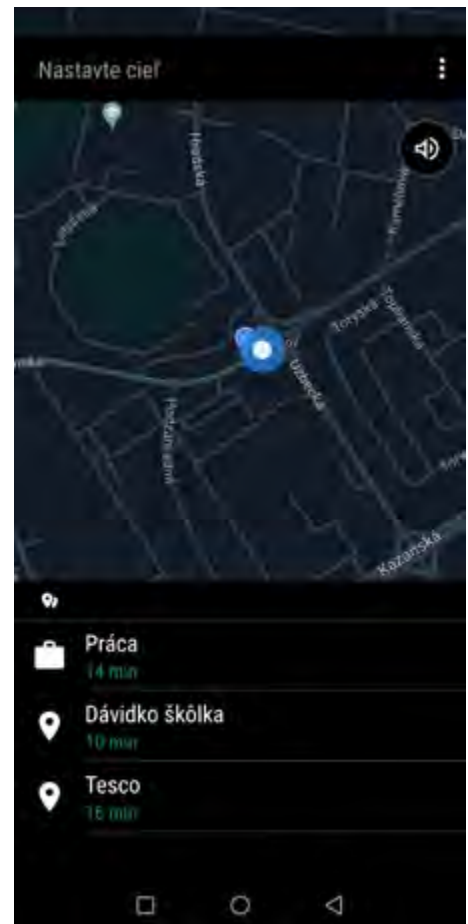
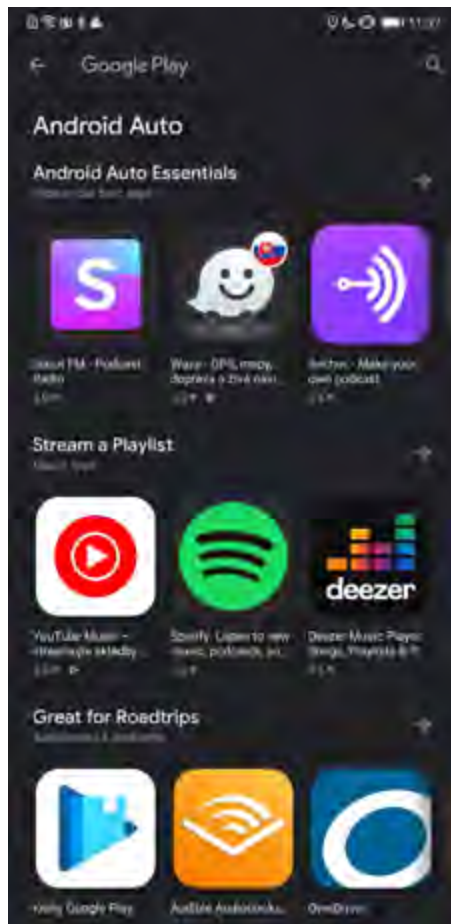
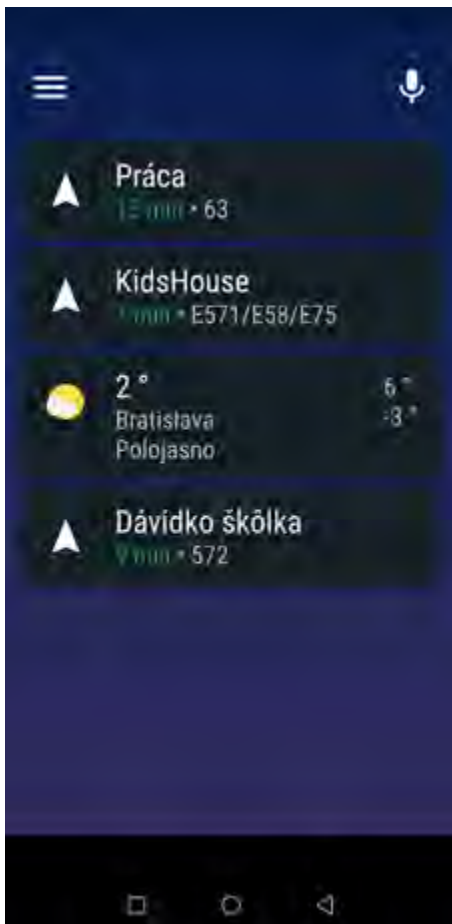
Určite siahnite po overených zdrojoch, ako je napríklad APK Mirror a APK Pure, pri ktorých je pomerne vysoká pravdepodobnosť, že si stiahnete súbor identický s tým, čo je aj na serveroch Google. Teda žiadne upravované verzie plné škodlivého softvéru, či upravené tretími stranami. My odporúčame stránku APK Pure, ktorá má dokonca aj vlastnú aplikáciu. Tá vám výrazne uľahčí život nielen s aplikáciami stiahnutými mimo oficiálny obchod. Okrem inštalácie nových aplikácií vám totiž ponúkne aj aktualizácie

Ak ste si kúpili posledné roky nové auto v trochu lepšej výbave, tak je veľká šanca, že podporuje funkciu Apple CarPlay a Android Auto. Táto častokrát prehliadaná funkcia je jednou z najväčších zmien celého infotainmentu, presnejšie ho celý nahrádza. A kým pri tých lepších modeloch až tak zásadne nemusí pomáhať, tak pri lacnejších a zle navrhnutých prináša zásadné vylepšenie nielen z pohľadu zábavy a navigácie.

Na Slovensku oficiálne nie

Aplikácia Android Auto nie je na Slovensku oficiálne podporovaná, takže ju nenájdete v oficiálnom obchode s aplikáciami. Čaká vás teda to, čo aj majiteľov nových smartfónov od





na úplne všetky aplikácie nachádzajúce sa vo vašom zariadení. A s prístupom k obchodu vo všetkých krajinách sa tak dostanete k aktualizovaným verziám výrazne skôr, ako len oficiálnou cestou.

Stále však pripomínáme, že ste mimo oficiálneho obchodu, čo znamená zvýšenú opatrnosť. Odporúčame nainštalovať si do smartfónu antivírus, pokojne aj ten od Esetu. Ochráni vás pred škodlivým softvérom rovnako, ako aj na klasickom počítači. A vy sa môžete bez obáv pustiť do skúmania novej aplikácie Android Auto.

Funguje aj samostatne

Aplikácia Android Auto funguje aj bez potreby prepojenia s automobilom, takže ju môžete využiť aj na starších autách. Je tu síce ochudobnená o bezproblémovú integráciu na obrazovku infotainmentu, no stále je užitočná aj pre víkendového šoféra a hlavne pri smartfónoch s veľkými obrazovkami si svoju úlohu plní na jednotku.

Samotné mobilné rozhranie je čisté a jednoduché, neobťažuje zbytočnosťami. Hlavná obrazovka je prehľadná a zobrazuje informácie na základe dát z podporovaných aplikácií, hovorov, správ a asistenta Google. Preto si ho nezabudnite nastaviť – bez hlasového ovládania je

len polovičným riešením. Popri dátach z máp, hudby, Facebook messengeru a WhatsAppu, vám zobrazí všetky potrebné informácie a počas pravidelných ciest sa učí vašim návykom. Ráno vás tak včas upozorní na zápchu cestou do práce a poobede odporučí optimálny čas, kedy by ste sa mali poobrať domov.

V obvyklý čas vám ponúkne navigáciu do obchodu a ak ste si nejakú adresu vyhládali na počítači, tak ju máte hneď prístupnú aj vo svojom smartfóne. Takto to funguje v oboch režimoch, teda nielen pri použití smartfónu, ale aj pri pripojení s autom.

Android Auto však nepodporuje všetky aplikácie, ktoré máte nainštalované vo svojom smartfóne. Je ich len niekoľko, pričom napríklad chýba jedna z najlepších navigácií, slovenský Sygic. Podporuje však väčšinu hudobných streamovacích služieb, Waze, či VLC (tu však video neprehrá, len hudbu).

V aute používajte hlas

My si život bez Apple CarPlay alebo Android Auto nevieme predstaviť, navyše keď ho používame v aute s jedným z najhorších infotainment systémov na trhu. Jednoducho zapojíme do smartfónu kábel a všetko ide automaticky. Na obrazovke

auta sa odohráva všetko potrebné a pokiaľ viete aspoň trošku rozprávať po anglicky, tak sa jej nemusíte ani len dotknúť.

Hlasové pokyny dokážu výrazne uľahčiť ovládanie a vy sa môžete plne sústrediť na cestu. Môžete si napríklad pustiť obľúbený album, vypočuť najnovšie správy, podcasty, alebo začať navigovať na určité miesto, alebo aj do najbližšej čerpacej stanice, možnosti sú široké.

V nastaveniach aplikácie si môžete upraviť zoznam aplikácií zobrazených na obrazovke auta. Tie nepotrebné vypnite, tie často využívané si presuňte na začiatok zoznamu. Pri tých, ktoré komunikujú cez Google asistenta uvidíte jeho malú ikonku. Tu sa informácie dozviete hlasom a prípadné ďalšie pokyny môžete tiež zadávať jedine hlasom.

Všetky prichádzajúce správy môžete buď ignorovať, alebo si ich necháte zobrazovať na obrazovke auta. Z pohľadu bezpečnosti odporúčame túto funkciu vypnúť, alebo aspoň deaktivovať zvukové upozornenia na všetky nové oznámenia. Ak by ste chceli nastaviť viac funkcií, tak v nastaveniach 10-krát ťuknite na poslednú položku s verziou aplikácie. Vďaka tomu vám pribudne režim vývojára.

Matúš Paculík

Objav novú akčnú hru! Má názov Upratovanie a stojí za to



Svietiaci joystick nie je žiadna vychytávka. Počul si však už o takom, ktorý ti doma pomôže upratať? Keď už sa do toho upratovania raz za čas pustíme, nech to aspoň stojí za to. Objav špičkové vysávače s LED osvetlením od Philipsu a zbieraj prachové body s tým najlepším vybavením.

Milujeme pomocníkov „viac v jednom“

Úprimne, chodiť po obchodoch a zisťovať, ktorý vysávač je najlepší, najvýkonnejší a ešte aj cenovo najvýhodnejší, sa nikomu z nás veľmi nechce. Našťastie, Philips ako časom overená značka, ktorá má široký výber produktov, je vždy dobrá voľba. Po zistení, že Philips vyrába vysávač 3v1, bolo definitívne rozhodnuté, ktorý vysávač si kúpiť. Našli sme presne ten typ domáceho spotrebiča, ktorý uspokojí našu lenivosť, potrebu mať doma čisto a ešte aj vysávanie robí zábavným.

Bezšnúrový model SpeedPro Max Aqua v jednom zariadení spája vysávač, ručný vysávač a mop. Rýchlo a efektívne vysáva a utiera rôzne typy podláh jedným t'ahom. Upratovanie s ním ti teda ušetrí polovicu času. Nech t'a preto neprekvapí, že keď dovysávaš koberec, príde si ho požičať spolubývajúca, ktorá ním bude chcieť umyť dlážku. Už asi počula o systéme AquaBoost,

ktorý je odborník na odolnejšie škvrnny na podlahe. Jedinčný systém vysávača a mopu reguluje uvoľňovanie vody, aby zaručil optimálnu úroveň vlhkosti na dôkladné umytie všetkých tvrdých podláh. Priložené podložky z mikrovlákna bez problémov možno prať v rukách alebo v práčke.

Hra so SpeedPro Max Aqua 3v1 sa však začína ešte pred prvým spustením. Každý správny hráč sa musí najprv zaregistrovať. Prostredníctvom stránky www.philips.com do 3 mesiacov od dátumu zakúpenia k záruke vrátenia peňazí do 45 dní teraz navyše získaš aj 5-ročnú záruku na motor.

Dostane sa všade

„Pod gaučom nemusím, vysávač sa tam aj tak nedostane.“ Pamätáš si na najznámejšiu výhovorku pri domácom upratovaní? Tak s týmto vysávačom sa dostaneš všade! Philips SpeedPro Max Aqua 3v1 má motor umiestnený dole a dokonale funguje aj v úplne vodorovnej polohe. Bez problémov tak povysáva a utrie i pod nízkym nábytkom. Motor je digitálny a jeho súčasťou je trojitý filtračný systém, ktorý späť do motora vracia iba čistý vzduch. Systém je navrhnutý tak, aby neustále vytváral vysoký prietok vzduchu (>1 000 l/min.), čo je zásadné pre saciu silu vysávača, t. j. jeho výkon.

Rýchle a účinné zachytávanie prachu a nečistôt je tu poistené 360° sacou hubicou s LED osvetlením, ktorému neunikne ani omrvinka. Je dokonca možné, že s ním t'a to upratovanie naozaj začne aj baviť. V takom prípade t'a poteší informácia, že vysávač na jedno nabitie vydrží pracovať až 75 minút bez prerušenia. K dispozícii máš tri režimy – Eco, Normal a Turbo. Pri každom t'a podržia kvalitné a vysokovýkonné 25,2 V lítiovo-iónové batérie.

Aby toho nebolo málo, SpeedPro Max Aqua 3v1 má ešte niekoľko ďalších benefitov, ktoré stoja za zmienku. Nás napríklad oslovilo, že ide o prístroj nielen bezšnúrový, ale i bezvreckový. Časy zdĺhavého umývania zásobníka a vymieňania vreciek sú, pre radosť všetkých alergikov, našťastie dávno preč. A ešte sa tým aj šetrí životné prostredie (a naša peňaženka). Silný sací výkon vysávača na dlhé obdobie tu teda popri špičkových filtroch zabezpečuje aj najvýkonnejšia bezvrecková technológia od Philipsu PowerCyclone 8. Na parameter výkonu si pri výbere vysávača posviet najmä vtedy, ak si majiteľom hustých kobercov či štvornohých chl páčov.

Pre fanúšikov áut aj domácich miláčikov

Každý, kto sa aspoň raz pokúšal vyčistiť psie chlpy z nedostupných zákutí pohovky alebo kompletne povysávať auto, vie, aké to môže byť náročné. Príslušenstvo v podobe rôznych nadstavcov k vysávačom už prirodzene patrí. A presne toto sú situácie, keď sa naozaj zídu. Štrbinový nadstavec aj mini turbo kefku oceniš doma aj v aute. Prácu ti zjednodušia hneď dvakrát. Oba totiž môžeš pripojiť aj na integrovaný ručný vysávač, ktorý je predsa len o niečo praktickejší a obratnejší ako jeho veľký brat. Posledná fáza upratovania je vďaka nim najrýchlejšia. Ani si nevšímneš a môžeš si povedať...

... level completed!

Viac na www.philips.sk/speedpromax-aqua

Ako efektívne pracovať z domu a zdieľať dáta v čase epidémie?



Boj s vírusom COVID-19 so sebou priniesol mnohé výzvy a jednou z nich je bezpochyby práca z domu. Máte menšiu či stredne veľkú firmu a rozmyšľáte, ako a kde ukladať toľko dát, ako čo najefektívnejšie zdieľať súbory medzi kolegami, ako sa bezpečne pripojiť do firmy či ako spolupracovať na tvorbe najrôznejších dokumentov bez toho, aby ste si ich museli dookola posielat? Inteligentné sieťové dátové úložiska NAS od Synology vedia vyriešiť všetky tieto otázky.

Váš firemný (alebo aj osobný) súkromný cloud

Pri menších firmách si zamestnanci často posielajú množstvo príloh namiesto toho, aby svoje dáta jednoducho zdieľali, prípadne na nich priamo spolupracovali. Úplne to chápeme, nikto to zatiaľ vo vašej firme poriadne nenastavil. So Synology NAS máte od prvého zapnutia k dispozícii vlastný firemný (alebo aj súkromný) cloud s kapacitou niekoľkých terabajtov podľa toho, aké pevné disky sa rozhodnete do neho vložiť. Či už budete mať samostatné rozmerovo neveliké NAS zariadenie vo firme alebo fyzicky doma, môžete si byť istý, že všetky dáta, nech s nimi pracuje ktokoli z firmy, sú skutočne vo vašom vlastníctve a to bez akýchkoľvek ďalších mesačných poplatkov.

Spolupráca na dokumentoch, čítanie či dokonca vlastný mail

NAS zariadenie nie je iba kus železa, jeho vlastný operačný systém DSM (DiskStation Manager) ponúka množstvo bezplatných aplikácií, ktoré sú pre prácu na home office ako stvorené:

- **Drive** – umožňuje zdieľať súbory, multimédia či pracovné dokumenty medzi používateľmi. Každý môže mať priradený vlastný adresár, veľkosť svojej zložky, k dispozícii sú ale aj zdieľané adresáre (ideálne pre ukladanie tímových dát) a najmä, všetky súbory viete ľahko zdieľať jediným linkom bez toho, aby ste museli čokoľvek pripájať do mailu.
- **Office** – dokumenty, tabuľky a prezentácie, na ktorých môžu pracovať zamestnanci spoločne. Bezplatné, kompatibilné so Synology Drive ale aj Microsoft Excel, Word a PowerPoint.
- **MailPlus** – vlastný mailový server s vlastným webmailovým klientom. Od teraz už žiadne poplatky za firemné účty a všetko máte pod kontrolou.
- **Chat** – potrebujete komunikovať s kolegami v reálnom čase, no neviete sa rozhodnúť, ktorú platformu použiť? Synology má vlastné

bezplatné číťové riešenie cez webový prehliadač a mobilnú aplikáciu.

Bez ohľadu na to, aké klientské zariadenia používate alebo ako sa pripájate (webový prehliadač, stolový počítač, mobil, tablet) – všetky bežné zariadenia a operačné systémy sú podporované.

Mimochodom, obrovská výhoda vlastného NAS – všetky súbory z akýchkoľvek firemných zariadení viete automaticky zálohovať či sa dokonca vrátiť v čase, ak o niektorý súbor prídete.

Bezpečnosť cez VPN – strašák? Kdeže...

Určite ste už počuli skratku VPN (Virtual Private Network), strašák najmä medzi korporátmi, kde sa vyžaduje, aby sa používatelia pri práci mimo firmy pripájali zabezpečeným pripojením do firmy. Potrebovali by ste takéto pripojenie aj vy, no nemáte chuť ani čas (najmä v tomto krízovom období) s inštaláciou VPN servera? V rámci NAS zariadenia nájdete aj balíček Synology VPN Plus, ktorý premení router (smerovač) Synology Router na pokročilý VPN server a ponúka pritom ľahkú konfiguráciu, bezpečný prístup a bezproblémové pripojenie.

Pre ľudí pracujúcich na diaľku tak môžete ľahko vytvoriť virtuálnu kanceláriu, ktorá sa prispôbi ich flexibilným rozvrhom a pracovnému štýlu.

A najmä, vždy budú pripojení bezpečne – pre používateľa je k dispozícii intuitívna služba WebVPN, ktorá nevyžaduje nainštalovaného klienta na zariadení a umožňuje jednoduchý a zabezpečený prístup k webovým aplikáciám cez bežný prehliadač.

Máte nainštalovaný softvér výhradne v práci a nemôžete si ho zobrat' domov so sebou? Vďaka zabezpečenému pripojeniu v kombinácii so vzdialenou plochou so samoobslužným hostovaním to nie je problém, môžete pracovať na vašom pracovnom počítači aj keď ste fyzicky doma.

Rozhovor s Karolom Cagáňom, prezidentom Slovenskej asociácie e-športov



V Generation vám každý mesiac prinášame inšpiratívny rozhovor so zaujímavou slovenskou osobnosťou. V tomto čísle sa pozrieme do sveta elektronického športu a na jednu z najvýraznejších postáv hernej organizátorskej scény, Karola Cagáňa, prezidenta Slovenskej asociácie elektronických športov, jedného zo zakladateľov a hlavných organizátorov turnaja Y-Games a najnovšie viceprezidenta European Esports Federation.

Ahoj, Karol. Ďakujem ti, že si si našiel čas na rozhovor pre Generation. V prvom rade by som začala možno osobnejšou otázkou. Prečo práve esport? Čo ťa motivovalo k tomu, aby si sa venoval tejto oblasti?

Ahoj Mati, potešenie je na mojej strane. Som rád, že Vás zaujíma aj naša „organizátorská“ strana mince. Paradoxne, esport som nikdy nehral na profesionálnej úrovni, hry som bral ako skvelý relax s kamarátmi a možnosť pokecať na teamspeaku. Aj keď sme hrávali nejaké súťažné CS, vtedy ešte na CS:Source, brali sme to skôr ako priestor na zábavu a robenie blbostí ako seriózne súťaženie. Popravde, keď sa nám náhodou podaril nejaký zápas vyhrať, boli sme z toho

viac prekvapení ako súper a to už bolo čo povedať. K organizovaniu súťaží som sa dostal na vysokej škole vďaka občianskemu združeniu Ynet, kde som pôsobil. Vždy ma však bavilo organizovať a budovať veci, takpovediac, od nuly a v esporte som videl obrovský priestor niečo zmeniť. Keď sa ma známi, ktorí nevedeli, o čo vlastne ide, pýtali, prečo esport, tak som im vždy spomínal prípad kajkárov. Práve oni sa totiž dokázali rýchlo po rozdelení Československa spamätať a vybudovať kvalitnú infraštruktúru. Vďaka tomu dodnes nosia celému Slovensku zlaté medaily z olympiád. Paralelu s esportami vidím v tom, že je to nový segment a ak aj ja prispem k tomu, aby raz Slovensko v tejto novej disciplíne patrilo k svetovej špičke, bude to presne dôvod, prečo som do toho na začiatku išiel.

Y-Games patrí medzi stále podujatia na našej scéne. Zaujímalo by ma, ako celý projekt vznikol.

Turnaj Y-Games vznikol ako projekt primárne určený obyvateľom internátov STU, ktorým dodáva internet študentská organizácia Ynet. Z ypsilonu v slove Ynet pochádza práve aj Y v názve Y-Games.

Malý turnaj, ktorý pôvodne začínal v školskej jedálni, sme sa následne rozhodli preniesť na FIIT STU, kde sa nám dlho darilo. Turnaj úspešne rozvíjať aj vďaka silnej počiatkovej podpore zo strany FIIT STU a jej zamestnancov, ktorí nám pomáhali so všetkým, od internetu až po upratovanie priestorov po podujatí. Dokonca aj nápad zorganizovať podujatie dvakrát do roka prišiel od skupiny hráčov, ktorých sme stretli na chodbe, keď odchádzali po vypadnutí z turnaja. Pýtali sa nás, kedy bude ďalší turnaj a na našu odpoveď, že o rok, nám povedali, že by privítali turnaje aj dvakrát ročne a že sa im u nás veľmi páčilo. Na takúto výzvu sme nevedeli povedať nie.

A kam sa herný turnaj na našej scéne môže ešte posunúť?

Myslím, že Slovensku veľmi chýba progamingový turnaj a profesionálna liga, ktorú môžeme vidieť napríklad v susedných Čechách. Toto je pre nás obrovská výzva a ver mi, že na nej spolu s kolegami pracujeme už pár rokov. Táto vízia sa nám však skôr hodí na Majstrovstvá SR. Popri veľkosti a profesionáloch však nechceme zabudnúť na naše korene a na amatérskych hráčov, ktorí hrajú esport pre zábavu a na tých, ktorí si chcú užiť tú pravú lanku so všetkým, čo k nej patrí. Y-Games je projekt, ktorý by mal patriť práve takým hráčom. Počas každého turnaja sa veľmi rád osobne prechádzam medzi hráčmi. Mnohých našich skalných návštevníkov poznám po mene a som rád, keď sa s nimi môžem porozprávať o tom, ako si turnaj predstavujú oni a ako im ho môžeme priblížiť. S kolegom Mirom radi hovoríme, že nerobíme toto podujatie pre seba, ale pre našich návštevníkov, a tak musíme rešpektovať hlavne ich názory.

Akú rolu v organizátorskom tíme zohrávaš ty?

V tíme mám na starosti primárne partnerov turnaja. Snažím sa teda oslovovať firmy, ktoré sú ochotné podporiť esport na Slovensku. Som veľmi rád, že práve v prinášaní neendemickej (čiže nepočítačových) partnerov do esportov sme jeden z popredných hráčov na SK/



CZ trhu. Okrem toho sa snažím ešte svojou trochou prispieť k celkovému smerovaniu a stratégii našich projektov, k čomu patrí aj pomyselný plán, kam sa s projektom chceme za pár rokov dostať.

Prejdem od turnaja k Slovenskej asociácii elektronických športov, ktorá funguje u nás už dva roky. Ako jeden z jej zakladateľov, v čom vidíš jej najväčší prínos pre slovenskú esportovú scénu?

Ako sa tak pozerám po ostatných krajinách, najväčší prínos asociácie vidím v tom, že na Slovensku naozaj pôsobí ako zjednocujúci prvok. Vo viacerých krajinách môžeme sledovať rôzne rozbroje a intrigy, ktoré na konci dňa nikomu nepomáhajú. V SAEŠ sa s tímom snažíme osloviť a zahrnúť každého človeka, ktorý pracuje na rozvoji slovenského esportu do asociácie, a pôsobiť tak ako zjednocujúci prvok. Najväčší úspech teda vidím v tom, že asociácia všetkých zjednocuje a nikoho nevylučuje. Potom sú tu, samozrejme, aj iné úspechy, ako napríklad vysoká medzinárodná kredibilita našej asociácie, dobré vzťahy s olympijským výborom, alebo napríklad s futbalovým zväzom. Rovnako som veľmi rád aj za štartujúci univerzitný esport, ktorý rozbiehame v spolupráci so študentskou radou vysokých škôl a českou ESA.

Aký je to pocit byť prezidentom SAEŠu? Máš nejaké špeciálne privilégia? ;)

Pre mňa je, ako som už predtým spomínal, hlavné privilégium možnosť niečo aktívne budovať a rozvíjať. To ma v živote baví a do istej miery to je privilégium. Aktuálne je však asociácia organizáciou s minimálnymi ľudskými zdrojmi ešte menším rozpočtom. Všetko stojí na báze dobrovoľnosti, no verím, že sa to



čoskoro zmení. Povedal by som aj, že na tom dokonca intenzívne pracujeme.

Nedávno si sa zúčastnil inauguračnej konferencie európskej asociácie elektronických športov v Bruseli, kde ťa rovno zvolili za jej viceprezidenta. Čo konkrétne je tvojou úlohou v EEF?

Ako viceprezident zastupujem prezidenta a v určitých prípadoch v podstate môžem na verejnosti zastupovať celú federáciu ako takú. Je to pre mňa naozaj veľká česť, keďže sa nestáva často, aby niekto z takej malej krajiny zastával takýto významný post v medzinárodnej inštitúcii. Okrem formálnych povinností mám ešte na starosti partnerstvá a externé spolupráce. Rovnako ešte pomáham prezidentovi pri nadväzovaní vzťahov s verejnými inštitúciami, ako je napríklad Európska únia alebo iné. Tu asi končí výpočet mojich oficiálnych zodpovedností, okrem nich sa však v EEF snažím pôsobiť ako stmelujúci prvok a hľadať dialóg tam, kde sa na prvý pohľad zdá, že obe strany majú protichodné názory.

Počas svojej kariéry aj pomerne často cestuješ po svete. Máš počas konferencií šancu spoznať navštívené krajiny? Ktorá ťa zatiaľ najviac oslovila? (Rátajú sa samozrejme aj nepracovné cesty.)

Keď som bol prvýkrát služobne na Taiwane, dal som si tú námahu a presne som si spočítal, koľko dní z piatich som mal na poznávanie krajiny a okolia. Dokopy som tak mohol spoznávanie Kahosiungu venovať asi 4 hodiny. Na papieri to teda naozaj vyzerá super, ale realitou je, že z každej krajiny vidím tak hotel letisko a konferenčnú miestnosť. Občas si na nás organizátori spomenú a súčasťou nášho

programu je aj menšia tour po okolí. Ja som však cestovateľ, ktorý má rád autentické poznávanie krajiny. Pre mňa je najväčší zážitok požičať si auto, spať cez couchsurfing a spoznávať krajinu a ľudí, takpovediac, na vlastnú päsť. Najviac ma oslovil asi Utah, konkrétne národný park Canyonlands. Popravde sme mali na samotný park dosť málo času, no aj tak sme si užili jeho čaro. Rád si pozriem aj veľké mestá, ale príroda je pre mňa jednoducho príroda.

Prejdime pomaly od profesie k osobnosti. Čo tvoj vzťah k hrám. Máš ešte chuť alebo čas sa im venovať v súkromnom živote?

Z hier ma najviac chytila za srdce Total War séria, ktoré je podľa mňa naozaj geniálna. Veľmi rád si zahrám najmä Rome II alebo Medieval II z tejto série. Bohužiaľ, ale práve aj vďaka tomu, že veľkú časť môjho voľného času zaplňajú dobrovoľné aktivity, ako napríklad SAEŠ, mám na hry veľmi málo času a tak som rád, keď si môžem zahrat' aspoň jeden víkend v mesiaci.

Záverečná otázka. Ak by si si mal vybrať, čo by si robil v piatok večer, pôjdeš radšej na párty alebo zostaneš doma pred PC?

Veľmi dobrá otázka. :D Záleží asi od mojej nálady. Ak som unavený a potrebujem vypnúť a relaxovať, tak si radšej sadnem k hre. Naopak, ak mám po týždni dosť energie a chuť ísť sa baviť, prípadne možnosť stretnúť ľudí, s ktorými som dlho nebol, tak radšej pôjdem na párty.

Ďakujem ti za rozhovor Karol, držím palce s turnajom a želim veľa nielen pracovných úspechov.

Martina Juhášová

Ako tieto týždne zabaviť svoje deti? Máme pre vás tipy na tie najlepšie hry!



Tak a máme to tu. Svetová zdravotnícka organizácia potvrdila, že vo svete zúri pandémia a ľudia radšej ostávajú doma. Niektorí musia, iní zas dobrovoľne v rámci prevencie. A ako v najbližších dvoch týždňoch zabaviť svoje ratolesti doma? To sa isto pýtajú mnohí rodičia a my máme odpovede.

Spoločenské hry

Jednou z najlepších zábav vôbec, ktorú môžete s celou rodinou podniknúť, sú istotne spoločenské hry. Tých je na svete celá kopa od základných ako Človeče nehnevaj sa až po rôzne, komplikovanejšie. A že tých komplikovanejších je a dokážu zabaviť na celé hodiny! Určite si nenechajte ujsť hru Dobble, v ktorej pretrénujete svoju vnímavosť a reflexy, či hru Dixit, v ktorej pre zmenu využijete svoju predstavivosť. Obe spomínané hry sú vhodné už od 6 a 8 rokov. Čo však v prípade, že máte doma mladších špuntov? Dobble má aj „Junior“ verziu od 3 rokov, hra Príšerky zo skrine

dokáže zabaviť rovnako staré deti. No a pre tých starších je spoločenských hier vo svete naozaj veľká hĺbka. Ticket to Ride je skvelá hra pre milovníkov vlakov, Monopoly pozná hľadám každý a séria Timeline celú rodinu poučí o rôznych udalostiach, či vynálezoch v našich dejinách. Nemôžeme zabudnúť ani na sériu hier Carcassone, ktorá má naozaj veľa rozšírení a zabaví sa pri nej celá rodina.

Mimochodom, niektoré spoločenské hry nájdete aj vo virtuálnej forme na PC, Nintendo Switch a ďalších platformách. Z už spomenutých známych hier majú svoju elektronickú verziu napríklad Carcassone či Ticket to Ride.

Pohybové videohry

Máte doma na poličke staré zaprášené Nintendo Wii, alebo na vás smutne pozerá Kinect z Xboxu? Dva týždne strávené doma môžu zamávať s ručičkou na vašej osobnej váhe a pohyb je tak dobrý nielen pre vaše ratolesti ale aj pre vás! Čo môže byť

lepšie ako kombinácia pohybu a videohier? A že si je z čoho vybrať! Na Nintendo Wii neustále vychádza séria Just Dance a na Kinect vyšlo niekoľko titulov, ako sú napríklad Kinect: Disneyland Adventures, Kinect Joy Ride, alebo Kinect Adventures.

Knowledge is power!

Na PlayStation 4 prednedávnom vyšla rodinná hra ako vyšitá. Volá sa Knowledge is Power. V obchode PlayStation Store stojí 19,99 eur a ide o zábavu pre celú rodinu. Navyše, hra je v českej lokalizácii, čo znamená, že otázkam budú rozumieť všetci! Na vedomostné otázky odpovedá každý člen rodiny cez svoj mobilný telefón a iba jeden z vás sa môže stať kráľom vedomostí. Kto to bude?

Minecraft

Väčšie deti by možno chceli už hrať nejakú tú hru aj samostatne. Určite neodporúčame deťom násilné hry, no taký Minecraft je

skvelou vecou najmä pre ich predstavivosť, ktorú vedia pretaviť do virtuálnych výtvorov. Postaviť si vlastný hrad či dom nie je žiadny problém. Navyše, ak si kópiu hry Minecraft zakúpíte aj vy, môžete spoločne postaviť oveľa viac. V Minecrafte sa dokonca dá naučiť aj programovať. Minecraft nie je výsadou iba PC a konzol, ale dá sa zakúpiť aj na mobilné zariadenia. Pre smartfóny a tablety s Androidom no i pre Apple zariadenia stojí 6,99 eur a tak sa na spoločné dobrodružstvá v „kockatom“ svete môžete vybrať aj pomocou telefónu.

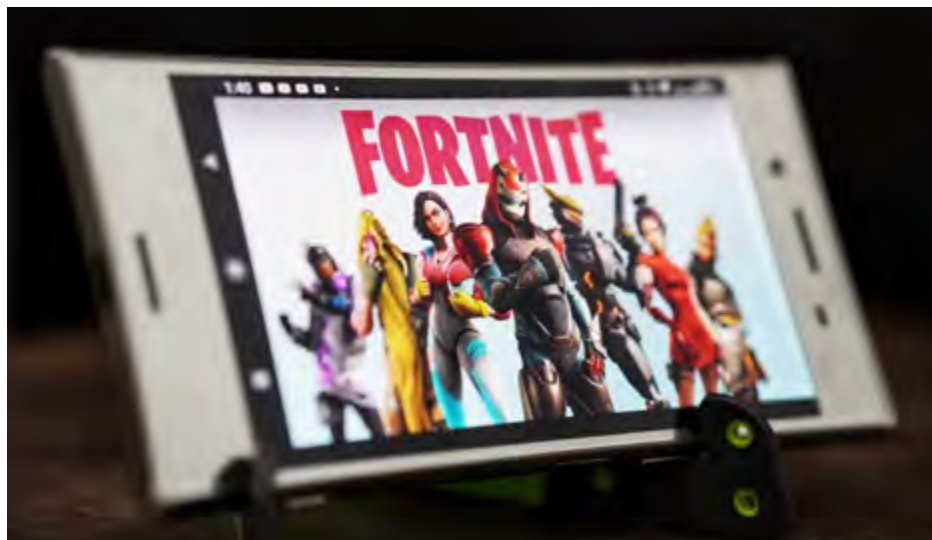
Lego hry

Zo sveta LEGO hier už máme na svete naozaj množstvo titulov. Nájdeme tu témy ako Harry Potter, Jurassic World, Marvel, či dokonca Star Wars. Dá sa naozaj z čoho vybrať a ak vás očarí čo i len jedna LEGO hra, ostatné budete chcieť mať vo svojej zbierke tiež. Navyše LEGO hry sú „optimalizované“ na to, aby sa zabavila celá rodina a nie iba jeden člen.

Výbornou zábavou je aj titul LEGO Worlds, ktorý v podstate kopíruje Minecraft a jeho úspech. Z LEGO kociek tu budete stavať svoj vlastný svet, budete používať rôzne nástroje a žiť v kockovanom virtuálnom svete. Ak vám teda Minecraft neučaroval, čo tak tento titul?

Mario kart 8 a super mario maker 2

V redakcii milujeme Mario Kart 8 Deluxe pre Nintendo Switch. A to najmä preto, že si v nej môžeme všetci spoločne zapretekovať. Nintendo Switch je konzola ako ušitá na rodinné hranie a preteky v podobe postavičiek zo sveta Super Maria sú naozaj veľmi zábavné. A čo tak si vyrobiť vlastné



úrovne v hre Super Mario Maker 2 a nechať členov rodiny trápiť sa pri ich prechádzaní? Aj to je možné na konzole Nintendo Switch. Okrem rozvoja predstavivosti zabavíte seba a aj celú rodinu.

Animal crossing

Výbornou hrou pre deti, ale aj dospelákov je hra Animal Crossing. Ide o tzv. „sociálny simulátor“. V hre sa vžijete do úlohy bežného človečika, ktorý bude rybačiť, chytať chrobáky či starať sa o rôzne zvieratká. Hra sa stala naozaj obľúbenou už v roku 2001 a preto niet divu, že neustále vychádza aj na nové konzoly. Vaše deti ju budú milovať a vy tiež!

Naučte vaše deti programovať - škola hrou

Samozrejme, dva týždne bez rozmýšľania nie je dobrá vec a sme toho názoru, že deti môžeme vzdelávať aj za týchto komplikovaných podmienok. Čo tak ich

naučiť programovať hrovou formou? Na webe je kopa stránok, ktoré deťom svet programovania predstavujú. Programovať sa môžeme naučiť napríklad vďaka stránke www.tynker.com, či CodeCombat.com.

Tá druhá menovaná predstavuje programovanie nenásilnou a naozaj zábavnou formou. Naučíte sa vďaka nemu jazyk ako Python či JavaScript. A práve to sa deťom v živote bude naozaj hodiť!

Assassin's creed Origins - discovery mode

Do Assassin's Creed Origins vývojári pridali tzv. Discovery Mode, v ktorom si môžete zopakovať históriu a popozerať sa, ako kedysi vyzerali pyramídy, či ako ich v danej dobe stavali. Tento mód je naozaj skvelým spostením a náučným vstupom do dávnej histórie.

Mobil má každý a mobilné hry sú zadarmo

V dnešnej dobe má mobil s Androidom alebo iOS systémom už takmer každý a deti nie sú výnimkou. Keďže mobilné hry teraz hýbu svetom, určite tento fenomén neprehládnete.

V obchode Google Play Store v kategórii „Rodinné hry“ nájdeme zábavu na dlhé hodiny. Či už ide o matematické hry, hry na tréning reakcií, alebo klasické hry - mobilné tituly v dnešnej dobe ponúkajú takmer všetko. A ktoré hry či aplikácie by sme vám poradili? MathGames prevetrá vašu matematiku, vo Find The Difference budete musieť byť pozorní a sledovať rozdiely, a v Diggy's Adventure od slovenského štúdia Pixel Federation zas potrénujete logiku pri všakovakých hádankách..



Lubomír Čelár

Všetko čo vieme o PS5

NAJUŽITOČNEJŠIA APLIKÁCIA PRE MAJITEĽOV MODERNÝCH ÁUT.



Tento týždeň bol veľmi zaujímavý, teda aspoň čo sa videoherného priemyslu týka. Napriek všetkým negatívnym informáciám, s ktorými sa stretávame posledné dni, aspoň niečo pozitívne prišlo z japonskej spoločnosti. Mnohí budú nesúhlasit' a sú nespokojní, no dôležité je, že sme sa dozvedeli aspoň niečo, nie?

V pondelok prišiel Microsoft s veľkolepým oznámením ohľadom nového Xboxu. Dozvedeli sme sa zaujímavé veci a sumár nájdete v článku, ktorý napísal Dominik:

Okrem toho, že sme sa nedozvedeli cenu Xboxu, vieme celkom dost'. Ale ako je na tom Sony?

Technické špecifikácie budú nasledovné:

CPU: AMD Zen 2 s 8-jadrami – 3.5 GHz (variabilná frekvencia)
GPU: 10.28 TFLOPs, 36 CUs – 2.23 GHz (variabilná frekvencia)
GPU architektúra: Custom RDNA 2
RAM: 16 GB GDDR6 / 256-bit - 448GB/s
SSD: Custom 825 GB SSD – 5,5 GB/s
Rozšíriteľný port: NVMe SSD slot

Externý disk: USB HDD support (iba PS4 hry)
Optická mechanika: 4K UHD Blu-ray

Dizajn

Ehm... Čo sa vizuálu týka, musím povedať, že sa mi nepáči. Nepáči sa mi (a určite nie som sám), že Japonci zas neukázali nič. Teda tabuľky a grafy a rôzne cudzie slová so šípkami a podobne, to áno, no konzolu samotnú nie. Mark Cerny, ktorý stojí aj za PS4, nám hovoril iba o technických detailoch. Nebol tam ani len obrázok, ktorý by sme mohli používať v článkoch. V tomto má Microsoft návrh, pretože pri ich produkte vieme použiť skutočnú fotku. Dokedy máme čakať?

Môžeme ale hádať, že bude vyzerat' lepšie ako developerská verzia. Očakávame USB 3.1 porty, HDMI 2.1 a konektor na optický kábel.

Ovládač

Podľa všetkého bude veľmi podobný tomu súčasnému. Dualshock 5 ale bude

mať tzv. adaptive triggers. Ide o funkciu, ktorá dokáže napríklad zmeniť odpor analógových páčok pri určitých úkonoch, napríklad pri streľbe lukom môžete cítiť, že v skutočnosti nie je tak jednoduchá. Taktiež na obrázkoch vyzerá mohutnejší, tak dúfajme, že bude mať väčšiu batériu. Očakávame USB C na nabíjanie a na internetoch kolovala fáma, že nabit' možno pôjde aj bezdrôtovo. Uvidíme.

Hardvér

SSD

Zabudnite na staré HDD, zabudnite aj na to, že si disk vo vašom playku vymeníte za väčší. Prvá verzia dostane do vienk 825 GB NVMe SSD, PCIe 4.0. V praxi to znamená, že je tento kus techniky prispájkovaný k matičnej doske a aj keby Sony niekedy prišlo s väčšou kapacitou a vy ste mali pomerne veľký obnos peňazí voľný, bohužiaľ, nevymeníte ho. Prietok dát je ale na úrovni 5,5 GB/s, čo je extrém, ktorý môže závidiet' naozaj každý. Uvidíme ale ako to bude fungovať v reáli a na koľko to vývojári (okrem

first party) využijú. Konkurencia bude v tomto zaostávať – čo sa rýchlosti týka.

Celkovo bola konferencia zameraná na ich vlastné SSD, pretože to je hlavný ťahúň. Na rozdiel od klasického disku sú údajne prístupné okamžite – v podstate, na starom HDD máte hru v rôznych sektoroch a chvíľu (aj keď v milisekundách) trvá, kým sa nájdú, usporiadajú a nahrajú do RAM. Tento celý proces už nebude existovať.

Ďalšou super výhodou je, že vývojári nebudú musieť duplikovať textúry a jednoduchým trikom použijú tú istú niekde inde. Príklad, pošťová schránka nebude musieť byť na disku nahraná 40x ale iba 1x. Tým pádom by aj hry mohli byť buď menšie, alebo priestor využitý na lepšie veci. (Toto sú však výhody každého SSD, nie len toho od Sony).

Ku konzole bude možné pripojiť 2 rôzne disky. Prvý bude môcť byť klasický, starý dobrý HDD, ktorý použijete na hry z PS4 generácie (k tomu sa ale ešte dostaneme). Druhý bude externý NVMe SSD disk, no ten ešte nie je na trhu.

Ono totiž musí spĺňať rýchlostné požiadavky, no aj keď na trhu bude, určite nebude lacný a druhá vec je, že zatiaľ čo interný disk je proprietárny a aj pripojený na maximum, externý, aj keď už bude rovnako rýchly, nikdy nepôjde tak isto. Priepustnosť a celkové fungovanie je vo hviezdach. Okrem toho má ich vlastné SSD v sebe aj čip, ktorý určuje kde sa čo uloží, ako, atď. Pri pripojených diskoch

táto vlastnosť nebude, takže je otázne, ako to všetko bude spolu pracovať.

RAM

Ešte do minulej generácie platilo, že Sony v každej novej konzole navýšilo operačnú pamäť 16-násobne. PS1 malo 16 Mb RAM (a 8 Mb VRAM), PS2 malo 2 MB RAM (a 1 MB VRAM), PS3 256 MB GDDR3 RAM (a vstavanú 256 MB GDDR3 VRAM) a na koniec, PS4 malo 8 GB GDDR5/256-bit s priepustnosťou 176 GB/s. Takže by sme mali očakávať 128 GB RAM v PS5. Nedočkali sme sa.

Dostaneme iba 16 GB GDDR6/256-bit RAM s priepustnosťou 488 GB/s. Ak si hovoríte, že málo, máte pravdu. Aj keď kolega Ľubo tvrdí, že 32 GB RAM je prežitok (????), my ostatní sme dúfali, že tam bude aspoň 20 GB. Marek nás ale vo videu upokojuje, že všetko je ok, a RAM stačí. Ako je to ale možné?

Zas to slávne SSD. V súčasnej generácii, pri starom disku sa musí nahráť do operačnej pamäte až 30 sekúnd hry a to málo, čo ostane (na obrázku bolo tak 20-30 % voľnej pamäte), pracuje. Po novom to bude tak, že do RAMky sa nahrá len 1 sekunda – nakoľko dáta na disku sú prístupné okamžite a celý zvyšok môže pracovať. V podstate to podľa znázornenej grafiky vyzeralo tak, že aj keď matematicky sme zvýšili RAMku 2-násobne, v skutočnosti to môže byť až 3 alebo 4-násobný nárast – čo sa využitia týka. Stále ale platí, že mohlo byť aspoň trochu viac.

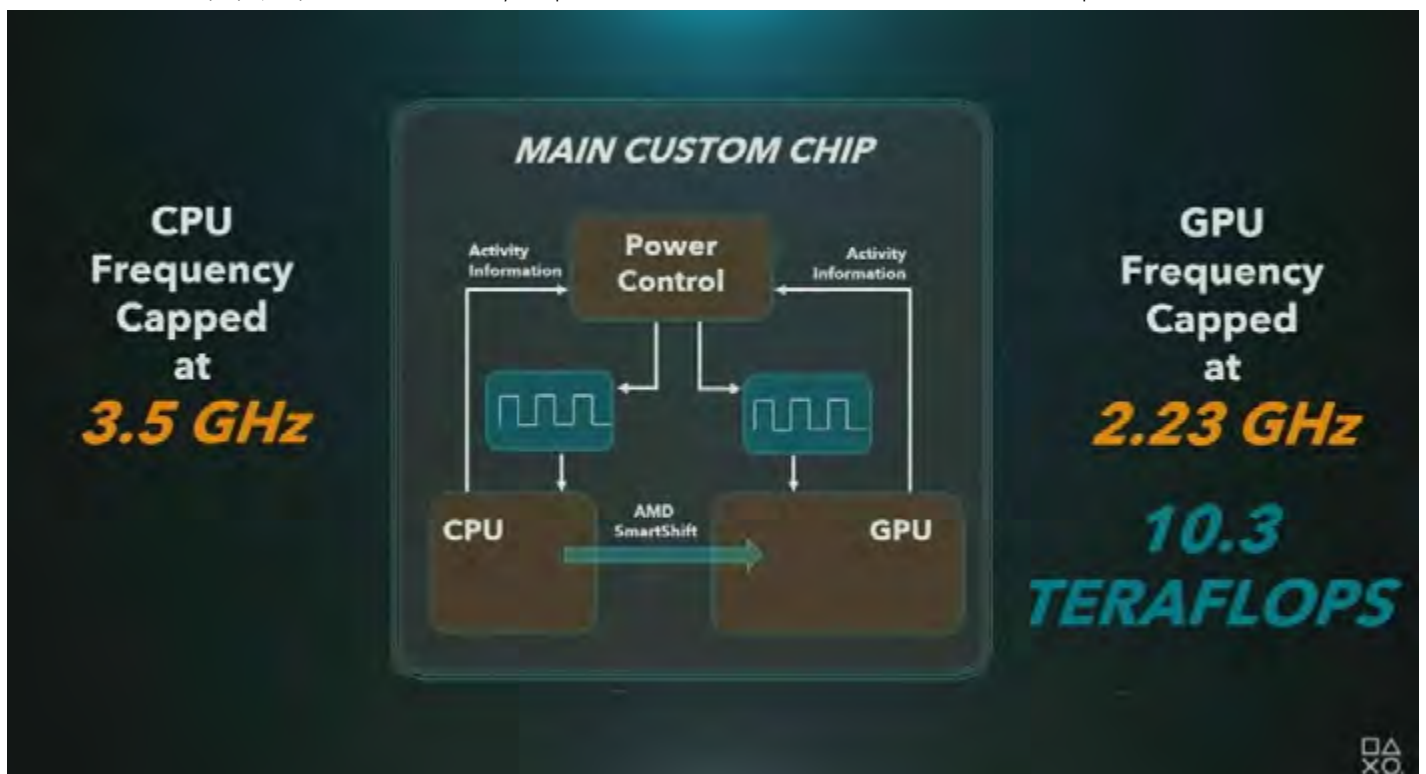
CPU

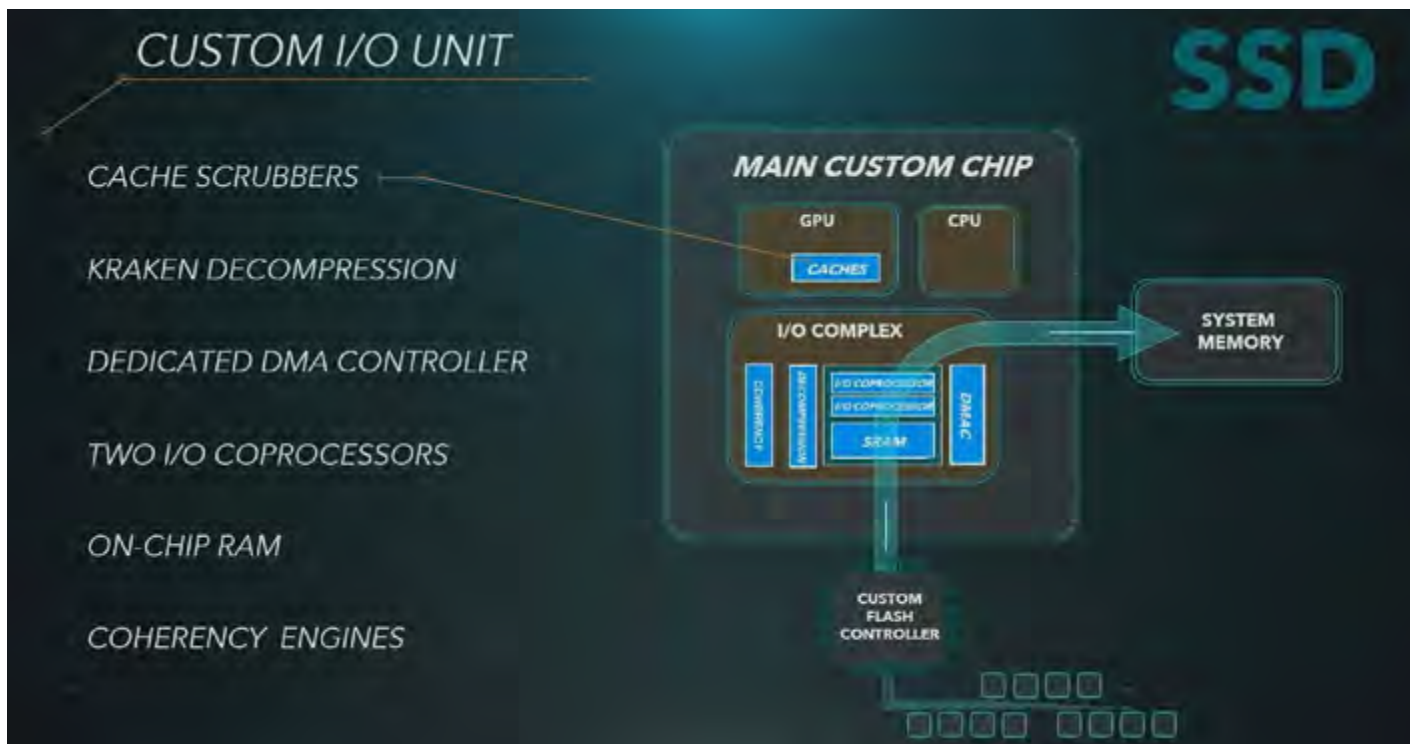
Mozgom celej konzoly bude procesor. O ňom sa špekulovalo dlho, až nakoniec aj priznali, že naozaj to zase bude AMD procesor, tentokrát ale so 7 nm výrobným procesom architektúry Zen 2. O výpočet sa bude starať 8 jadier (16 vlákien) s frekvenciou „limitovanou“ na 3,5 GHz. Čiže, bude variabilná a nepôjde vždy na plný výkon. Problém tu nastáva, že kedy bude môcť ísť na plný výkon a ako na tom bude samotné chladenie. Podľa slov Čierneho si teraz dali pozor a celú konzolu nastavili tak, aby nebola otravná ako posledná generácia. Čiže sa možno dočkáme aj tichšieho hrania. Teda, ak vývojári budú pracovať tak, ako majú a využijú len výkon, ktorý zrovna potrebujú.

GPU

Na grafickú kartu sa čakalo asi najviac a asi sklamala mnoho ľudí, ktorí pozerali konferenciu. Nie, žeby to bol nejaký prepadák, určite bude skvelá, no špecifiká zaostávajú za konkurenciou, aj keď sa snažia vysvetliť prečo je to tak. Sony použilo upravenú AMD RDNA 2 grafiku s 36 výpočtovými jednotkami (CU) s frekvenciou limitovanou na 2,23 GHz, ktorá podá hrubý výkon 10,28 TFlops. Platí aj tu, že frekvencia je variabilná a pokiaľ nebude požadovaný maximálny výkon, tak grafika na plný výkon nepôjde. Keď však bude potrebovať BOOST, tak ho dostane.

Tu treba upozorniť, že nie je to klasický boost, ako poznáte z mobilov alebo





počítačov. Tie vedia na krátku chvíľu vyzmýkať zo seba väčší výkon, no keď dôjde k prekročeniu určitých teplôt, tak sa automaticky vypne. V PS5 sa nič také nedeje. Keď príde hra, ktorá bude potrebovať plný výkon od konzoly od začiatku do konca hrania, konzola ho poskytne. Bude na to stavaná a dúfajme, že aj chladená a odhlučnená. Jedným z dôvodov, prečo je frekvencia variabilná, sú aj naše lesy a peňaženky. Jednoducho chcú brať menej energie, keď sa dá.

Netreba zabúdať aj na fakt, že staré Teraflopky sa nerovnejú novým. Ak by malo PS5 výkon 4 Tflopky, ako to je pri PS4 Pro, aj tak by bola kvôli použitej technológii oveľa výkonnejšia.

Mark pokračoval ďalej a pripomenul, že konzola bude používať SmartShift technology, čo je vec, ktorá robí to, že pokiaľ má procesor voľnú výpočtovú kapacitu, poskytne ju grafickej karte, aby „vymáčkla“ viac pixelov. Nie je to žiadna novinka a určite to znie dobre, uvidíme, čo na to povie prax. Tiež vysvetľoval, prečo namiesto väčšej frekvencie, nezvolili radšej viac výpočtových jednotiek (CU) – jednoducho povedané, je to vraj vo väčšine prípadov rýchlejšie. Tiež sa pripomenulo, že bude podporovaný RAY TRACING, tak dúfajme, že s tým má pravdu.

Posledná poznámka – nie som jediný, čo je zvedavý na to, ako sa s týmito frekvenciami, boostami a ostatnými fičúrkami vysporiadajú aj iné spoločnosti ako sú tie, ktoré robia hry len na PlayStation.

Audio

Dolby Atmos. Konečne, aj keď nie úplne. Vlastný systém menom Tempest by mal byť adekvátnou náhradou (vraj dokonca lepší). Sony ide aj v tomto spektre dopredu a konečne ponúkne plnohodnotných audio zážitok. Okrem toho, že začnú hry a filmy podporovať 4K a Dolby Atmos, rozhodli sa aj kvôli PS VR venovať 3D zvuku. Výsledky sú vraj fenomenálne. Teda v prípade, že majú k dispozícii sken ucha, do ktorého zvuk prúdi.

Neostáva nám nič iné, len veriť, že nebudeme musieť posielat fotky uší, aby nám poslali update do konzoly s nastavením zvuku. Aj keď prioritou sú slúchadlá, venujú sa aj domácim kinám 5.1 alebo aj TV reproduktorom. Podľa Cerneho, keď to funguje ako má, viete presne určiť, ktorý zvuk odkiaľ vychádza.

Nie približne, ako to bolo doteraz. Presne. Držíme palce, aby toto naozaj vyšlo a možno, aj keď nie pri prvom predaji konzoly, no neskôr, nám príde update, kedy nám zvuky ustrelia dekel a naozaj si budeme klásť otázky „Is this the real life? Is this just fantasy?“.

Spätná kompatibilita

Neviem prečo, no Sony sa tomuto bráni ako čert krížu. Najskôr áno, potom nie, potom možno a uvidíme, a nakoniec vraj prvých 100 najpredávanejších titulov si zahráte aj na PS5 a neskôr „vraj“ viac ako 4000. Ich ľudia na tom intenzívne pracujú. Kým to ale neuvidím, neuverím, poznáte

to. Microsoft v tomto nezháľa, je ďaleko pred Japoncami. Dobrou správou však je, že ak už aj nejaká PS4 hra pôjde na PS5, tak v „boost mode“. Čo to znamená? Nikto nepovedal presne, no môžeme si predstaviť, že to bude vyzerat' lepšie a pôjde to plynulejšie. Možno aj 4K, kto vie?

Hry

Je isté, že drvivá väčšina hier, ktoré prvé mesiace vyjdú na PS5, pôjdu aj na PS4 a naopak. Sony síce tvrdí, že sa bude snažiť migrovať svojich hráčov na novú konzolu čo najskôr, takže možno tu budú aj hry, ktoré na PS4 proste nepôjdu. Doteraz máme potvrdenú len jednu exkluzivitu a hráči už začínajú byť napätí. Očakáva sa nový God of War alebo pokračovanie Horizon Zero Dawn, či Gran Turismo.

Cena a dostupnosť

PlayStation sa očakáva v novembri alebo decembri tohto roka. Cena nie je špecifikovaná, predpokladá sa od 400-550€.

Je isté, že drvivá väčšina hier, ktoré prvé mesiace vyjdú na PS5, pôjdu aj na PS4 a naopak. Sony síce tvrdí, že sa bude snažiť migrovať svojich hráčov na novú konzolu čo najskôr, takže možno tu budú aj hry, ktoré na PS4 proste nepôjdu. Doteraz máme potvrdenú len jednu exkluzivitu a hráči už začínajú byť napätí. Očakáva sa nový God of War alebo pokračovanie Horizon Zero Dawn, či Gran Turismo. .

Róbert Gabčík



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

2K útočí na Switch



Spoločnosť 2K pripravuje pre Nintendo Switch celú hŕbu skvelých titulov. Počas najnovšieho Nintendo Directu bolo predstavených hneď niekoľko hier, ktoré majú šancu zaujať veľkú skupinu hráčov – niečo pre akčnejších fanúšikov kooperácie, niečo pre akčných fanúšikov príbehoviek a niečo pre stratégov Borderlands, XCOM a BioShock. Sériu Borderlands sa predstaví v podobe Borderlands: Legendary Collection, kolekcií obsahujúcej Borderlands, Borderlands II a Borderlands: The Pre-Sequel. XCOM bude mať na Switchi zastúpenie v hre XCOM 2 Collection, čo je pôvodná hra obohatená o všetky vydané prídavky a updaty. BioShock sa zasa na konzole objaví v plnej zbroji, a teda v podobe BioShock Remastered, BioShock II Remastered a BioShock Infinite: The Completed Edition.

Zmeny u tvorcov Just Cause



Úspechy štúdia Avalanche boli vždy ako keby na hojdačke. Raz sa im darí veľmi, inokedy majú hluchšie obdobie. Naposledy zažívali práve to druhé, keďže ich zatiaľ posledný titul, kooperatívny survival Generation Zero, sa stretol s nepochopením ako u odbornej verejnosti, tak i u hráčov. A treba si povedať, že právom. Momentálne to však vyzerá tak, že v štúdiu neostane ani kameň na kameni, keďže tam prebieha reorganizácia. Tvorcovia si chcú ujasniť priority a rozdeliť náplň práce medzi tri tímy, ktoré budú zamerané na svoj vlastný piesoček. Prvý z nich, Avalanche Studios, sa bude zameriavať na AAA hry, druhý, s názvom Expansive Worlds, bude mať na starosti menšie tituly a tretí, Systematic Reaction, bude vyvíjať vlastné hry, ktoré bude zároveň aj sám publikovať.

Konami popiera Silent Hill



Internetom putujúce zvesti o pripravách nového dielu Silent Hill sa nakoniec ukázali ako nepravdivé. Dementovalo ich samotné Konami, ktoré sa vyjadrilo, že momentálne neplánujú žiadny herný projekt venovaný tejto stálici na nebi survival hororov. A čo vôbec išlo? Fámý hovorili o odkúpení značky Silent Hill samotným Sony, ktoré malo hneď na to pripravovať nový diel ako exkluzivitu konzoly PlayStation 5. Klebety zašli až tak ďaleko, že na hre sa mal podieľať aj Hideo Kojima, ktorý už kedysi mal skúsenosti so sériou v podobe ohláseného Silent Hill, ktoré bolo však krátko na to zrušené. Konami však podľa všetkého na značku nikdy nezanevrela, a vyjadrilo sa, že to, že na žiadnej hre momentálne nepracujú, hneď neznamená, že to tak bude navždy.

Návrat Shadow Man a Sin



Kedysi kultové hry, ktoré by ste pánbožkárom určite nechceli predstavovať. Reč je o temných záležitostiach Shadow Man a Sin, ktoré hlásia návrat v remasterovaných verziách. Pracovať by na ňom malo aj štúdio Nightdive Studios, ktoré sa na podobnú archeologickú činnosť doslova špecializuje. Prinieslo nám už totiž vylepšené verzie System Shocku, Blood alebo aj Forsaken. Čo sa Shadow Man Remastered týka, hra bude obohatená o širokouhlé rozlíšenia, podporu do 4K, nové vizuálne efekty, dynamické nasvietenie či dokonca aj podporu HDR. Fanúšikov hry však určite poteší to, že hra bude obsahovať aj vystrihnutý obsah. Shadow Man Remastered bude definitívna verzia hry. Naopak, o Sin Remastered veľmi nevieme. Vlastne o ňom nevieme nič, iba to, že je v príprave.

Remaster Blade Runner



Tak ako sa pripravujú remastre Shadow Mana a Sin, moderným hráčom chce čo-to povedať aj kultový Blade Runner. Parádna atmosférická adventúra, ktorej dej sa odohráva súbežne s dejom filmu, vyšla v roku 1997 a momentálne si ju môžete kúpiť na GOGu. Remaster však posunie pôvodný herný zážitok predsa len o niečo ďalej. Blade Runner: Enhanced Edition vzniká taktiež pod taktovkou Nightdive Studios a priniesť by mal vylepšenú grafickú stránku, keďže pôvodné pre-renderované pozadia dnes už nevzzerajú veľmi vábne. Za seba len dúfam, že hra bude obsahovať aj titulky, pretože pôvodná hra túto možnosť trestuhodne neponúkala. V adventúrach sú titulky jednoducho nutnosť.

Nový Hawk na ceste?



Tony Hawk bola kedysi značka, ku ktorej vzhliadali aj takí hráči, ktorých inak subkultúra skateboardov príliš nezaujímala. Niet sa čo čudovať. Boli to chytľavé hry, okamžite hrateľné a voči hráčovi mimoriadne vd'ačné. Doba sa však zmenila a tomu sa musela prispôbiť aj séria, ktorá to napokon nezvládla, čo vyvrcholilo len podpriemerným Tony Hawk's Pro Skater 5. Existujú však úvahy, že by to Tony Hawk napokon nemusel ešte úplne zabalit'. V príprave sa vraj totiž nachádza nový diel, ktorý by sa mal objaviť už tento rok. Za leakom stojí austrálska punková kapela The Death Set, ktorá na Twitteri uverejnila status s informáciou, že pre novú TS hru uvoľnila 5 svojich skladieb. Status však následne zmizol, čo však pri takýchto leakoch nie je vôbec čudné.

Zero Dawn oficiálne na PC



Po mesiacoch rôznych hintov, fám a klebiet sa nakoniec zvesti o PC verzii akčného RPG Horizon: Zero Dawn ukázali ako pravdivé.

Guerilla Games vydá kompletnú edíciu hry (obsahuje aj prídavok The Frozen Wilds) na Steame o niekoľko mesiacov, konkrétne niekedy počas letných prázdnin. Hra bude plne prispôbena tejto platforme, a preto nebude chýbať ani plná podpora myši a klávesnice. Zatiaľ PC hráči oslavujú, v zármutku ostali fanúšikovia konzoly od Sony, ktorí týmto prišli o ďalšiu exkluzivitu. Na tom by nebolo nič zvláštne, ak by ostalo len pri tom. Niektorí zašli až za hranicu a zachovali sa voči Sony agresívne, pričom bol zdokumentovaný prípad, keď jeden z fanúšikov tábora PlayStation rozbil kvôli PC verzii celú svoju izbu.

E3 2020 sa konať nebude



Čo to znamená pre našich redaktorov? Nuž, nebudú musieť po nociach vstávať, aby vám prinášali tie najčerstvejšie správy. Samozrejme, že žartujem. Nikdy sme nevstávali. No teraz skutočne vážne. Celosvetová pandémia vírusu SARS-CoV 2, ktorý vyvoláva akútny zápal pľúc, známy ako COVID-19, sa po mnohých (ne)herných podujatiach napokon dotkla aj najväčšieho sviatku všetkých hráčov E3. Podľa správ sa nebude konať z dôvodu ochrany bezpečnosti všetkých návštevníkov a prevencie pred šíriacim sa vírusom. Samotné konferencie sa budú musieť, ak to, samozrejme, jednotlivé spoločnosti chcú, nahradiť niečím iným. Možno im pôjde príkladom Nintendo, ktoré si vždy na E3 prichystalo už vopred nahrať špeciálny Nintendo Direct.

Remaster Nier: Replicant



Square Enix ohlásilo remaster akčnej klasiky, ktorú v Japonsku poznajú ako Nier: Replicant. U nás bola vydaná jednoducho ako Nier. Remaster však všeobecne ponese podivné meno Nier: Replicant ver.1.22474487139 a takto sa objaví na PC, Xbox One a PlayStation 4. Takže čo všetko tento remaster prinesie? V prvom rade, ako už určite tušíte, sa dostane na paškál vizuál. Vzhľadom na to, že ide o hru z minulej generácie, bude na súčasných herných strojoch vyzerat' hra neporovnateľne lepšie. Aj by som prezradil niečo viac, avšak Square Enix neprezradilo nič konkrétne. Nier/Nier: Replikant vyšiel pôvodne v roku 2010 na PlayStation 3 a Xbox 360 a je to prequel ku kultovému hitu Nier: Automata. Séria Nier je spin-offom k inej sérii, dnes už troška pozabudnutého Drakengard.

TES: Blades vyjde na Switchi



Mobilný prírastok do série The Elder Scrolls s názvom Blade je už nejaký ten piatok vonku a vody výraznejšie nezamútil.

To je možno dôvod, prečo sa hra predsa len dostane napokon aj na Nintendo Switch. Hra bola pre toto zariadenie pôvodne ohlásená, no odvtedy nebolo o tejto verzii počut' ani chýru, ani slychu. Bethesda ubezpečila hráčov, že na porte stále pracujú, pričom tento port už dostal aj približný dátum vydania. The Elder Scrolls: Blades by na Nintendo Switch mal vyjsť počas letných prázdnin. Hra si aj tu zachová svoj free-to-play princíp, bude podporovať pohybové ovládanie, medziplatformové PvP a taktiež medziplatformové hranie. To posledné znamená, že vo svojom prograse môžete postupovať nezávisle od platformy, na ktorej momentálne hru hráte.

Star Wars Racer prichádza opäť



Presnejšie Star Wars: Episode 1 Racer.

Táto, dodnes medzi fanúškami obľúbená hra na motívy asi tej najlepšej pasáže z celého filmu Star Wars: Episode 1 – The Phantom Menace, príde na Nintendo Switch a PlayStation 4 v druhej polovici tohto roka s upraveným ovládaním. Graficky to bude podľa všetkého len priamy port. Táto hra vyšla pôvodne na PC a Nintendo 64 v roku 1999 a za krátky čas si medzi hráčmi získala status kultu. Ponúkla 25 jazdcov, mnoho okruhov na ôsmich rôznych planétach ako Tatooine, Baroonda alebo Malastare, či možnosti úpravy podraca. Okruhy boli navrhnuté na rýchlosť a obsahovali skryté skratky. V oboch verziách bude prítomný split-screen multiplayer, pričom Nintendo Switch ponúkne navyše ešte aj LAN multiplayer.

Úspech Doom Eternal

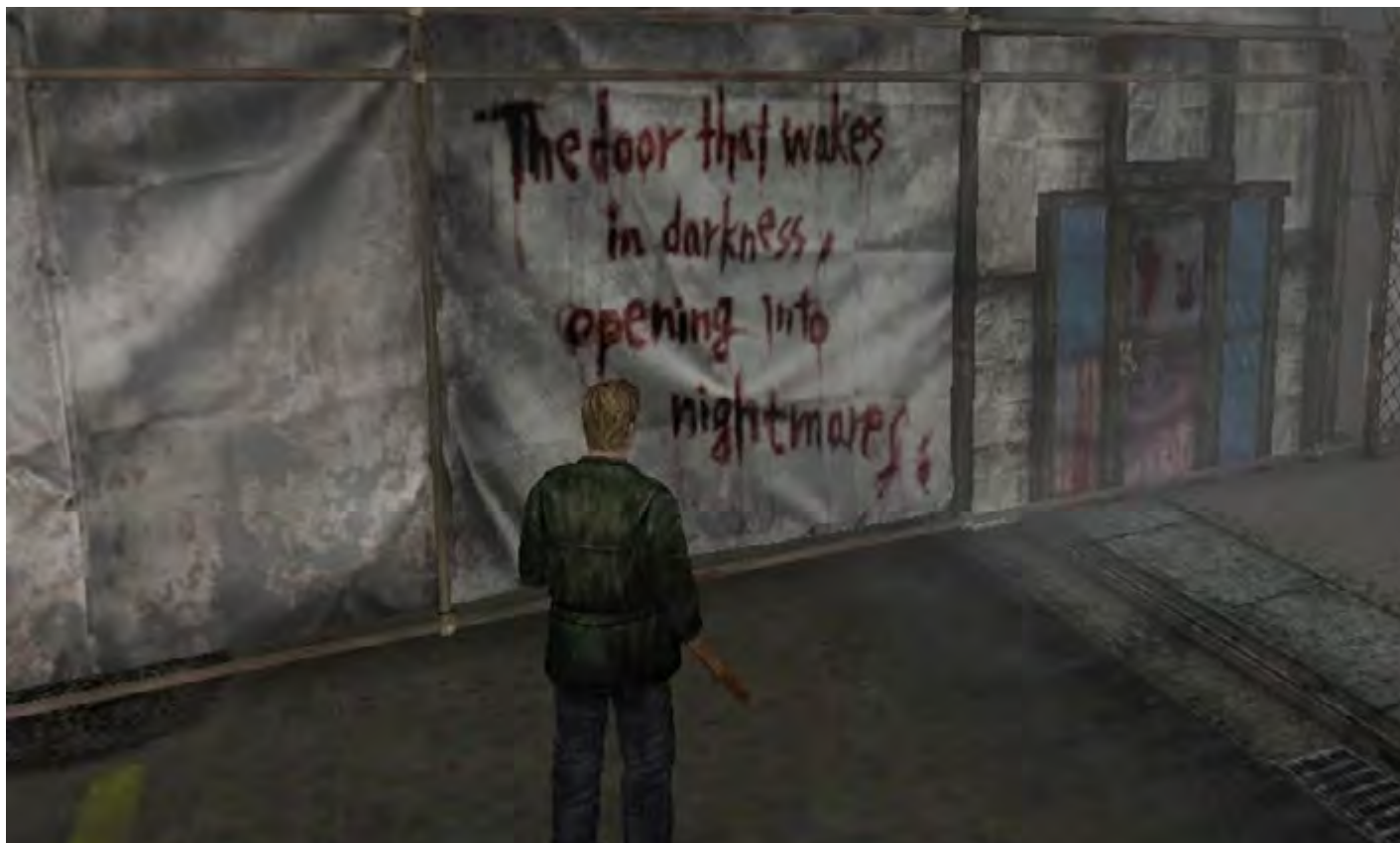


Fenomenálna striel'ačka Doom Eternal je nielen že mnoho lepšia ako predchodca Doom spred 4 rokov, ale taktiež sa jej darí aj v oblasti predaja.

Mínimálne o PC verzii vieme, že sa za rovnaký čas po vydaní Doom Eternal predalo dvakrát viac kópií než v prípade predchádzajúcej hry. Hra počas prvého týždňa na Steame prekonalala hranicu 100 000 súčasne hrájúcich hráčov. Zabodovala po všetkých stránkach a to na celom svete. Artštýl je ešte o niečo vypiplanejší, grafika ešte o niečo krajšia, hrateľnosť ešte o niečo eksplozívnejšia a hudba ešte o niečo dravšia. Kvality hry sme ocenili aj my na Gamesite.sk, kde sa šéfko Dominik vyjadril, že Doom Eternal je hra, na ktorú nezabudneme a takmer okamžite na to ju hneď bez váhania opečiatkoval známku 5/5. Žeby najlepšia striel'ačka tejto generácie?

Silent Hill 2

MRAZIVÁ SÚČASNOŠŤ



Vedzte, že moje pôvodné plány na ďalší kúsok zo sekcie retro návratov nerátali ani náhodou s mestečkom osadeným na tichom vršku. Ako to už býva, moja vlastná ignorancia a vtípkovanie na tému súčasnej vírusovej epidémie nakoniec spôsobili, že som sa sám ocitol v nelichotivej situácii a skončil v karanténe. Preto v dobe vzniku tejto recenzie som doslova pripútaný na lôžko a s vysokou teplotou, za sprievodu extrémne problémového dýchania, prežívam niečo ako mrazivú realitu nie nepodobnú hlavnému hrdinovi kultového survival hororu Silent Hill 2.

James Sunderland si síce nemusel do hrdla liať hektolitry čierneho čaju ochuteného whisky a telefonovať na neustále obsadenú linku ministerstva zdravotníctva, ktorá by svojou hudobnou vložkou na pozadí dokázala naštváť aj Dalajlámu, každopádne, jeho preniknutie za hranicu reality nebolo

o nič príjemnejšie. Jamesovi sa totiž v rukách ocitne nanajvýš podozrivý list od jeho manželky Mary, ktorá ho srdcervúco prosí o stretnutie. Na tom by asi nebolo samo o sebe nič divné, ostatné úskalia manželstva vám často otvárajú nekonečno nových zážitkov s rôznou príchut'ou (pozdravujem moju milovanú manželku), no zásadnou informáciou je, že Mary zomrela pred tromi rokmi! List medzi riadkami zanecháva jasnú indíciu o mestečku Silent Hill, ktoré je od istej nehody v baniach kompletne opustené a práve James bez váhania obratom sadá do auta a vydáva sa tým smerom zistiť, kto sa to s ním takto kruto zahráva.

Jedinečnosť atmosféry

Séria Silent Hill je momentálne už roky uložená v trezore spoločnosti Konami a nedávne nepotvrdené indície naznačujú, že by sa v novej generácii konzol mohlo na tom konečne niečo zmeniť. Odjakživa

sa naprieč drvivou väčšinou častí tejto série tiahla často až neopísateľná atmosféra. Inak tomu nebolo ani v roku 2001, kedy sa spomínaný manžel James rozhodol preskúmať to tajomné mestečko položené do hmly a nájsť pôvod listu, ktorý mu tak kruto otvoril zdanlivo zahojené citové rany.

Skôr než sa stihne zorientovať na mape plnej spleťtých uličiek a rôznych obmedzení, James stretáva prvé monštrum, ktoré naznačí, že toto kedysi prosperujúce mestečko plné radostného smiechu a zdravej komunity nebude až také opustené, ako sa písalo v turistickom sprievodcovi. Silent Hill 2, ako aj jeho po technickej stránke menej zdatný predchodca, je survival akcia z tretej osoby, kde sa kamera stáva len štatistom a pohyb hlavnej postavy sleduje vždy akoby nezúčastnene. Tento koncept statických pozadí sa vám asi najlepšie spojí so sériou Resident Evil, ale

v podstate bol na ňom v deväťdesiatych rokoch založený koncept survival hororu.

Mohli by sme sa teda teraz dohadovať, prečo je samotné univerzum Silent Hill natoľko unikátne a prečo ho dodnes mnohí, vrátane mňa, považujú za vrchol žánru. Tak či onak, z môjho pohľadu sa táto séria, a zvlášť jej druhý diel, stal reprezentantom dokonalo namiešaného pomeru medzi znepokojujúcim tichom a explicitným revom. V tom sa spája zvuk samotný, tak aj obrazové výjavy podporené bizarnou zmesou nechutných príšer, ktoré však priamo odkazujú na mrazivé udalosti v mestečku Silent Hill. Ako príklad uvediem situáciu, ktorá bude už navždy dominovať mojim spomienkam na túto legendu.

S Jamesom som prehl'adával „opustenú“ nemocnicu, ktorá, tak ako aj zvyšok chátrajúcich budov v meste, vykazovala silný zub dopadu temnoty a času, a doslova po hodine pátrania a riešenia stredne ťažkých puzzle (namiešať ideálne hádanky do takejto hry beriem ako umenie) som sa ocitol na verejných toaletách. Všetky kabínky, v typickom západnom štýle sociálnej architektúry aj s neoficiálnymi nápismi od návštevníkov, boli dokorán otvorené, až na jednu jedinou na konci miestnosti. Vybral som sa suverénne k nej, učičkaný pocitom, že mi cestu neskrížilo nič desivé už takú dlhú dobu a zaklopal na zamknuté dvere. Odpoveďou mi bolo rovnako zaklopanie, ale niekolkonásobne razantnejšie a čo je najhoršie, z druhej strany kabínky. Ten pocit, keď ste vnútorne v akejkoľvek fáze relaxu a nebojíte sa skoro ničoho, bol tým jedným jediným zvukom doslova rozdupaný na prach. A takýchto situácií, v menšej či väčšej dávke, vám druhý Silent Hill ponúkne za plné vreca a ešte o kus naviac.

Tisíc schodov nadol a jeden nahor

V texte som sa ešte nijako zásadne neoprel o efekt temnoty, bez ktorého by táto séria nebola, po stránke atmosféry, taká výživná a hutná. James nosí pri sebe, okrem hromady arzenálu (či už sečných alebo strelných zbraní), aj miniatúrne rádio. To mu je schopné vždy predpovedať blížiacu sa temnotu, ktorá v mestečku sklopí povestnú hmlu a nahradí ju akousi výstavou hrdzavého železa. Múr sa zmení na typicky červený kov a okná nahradia nepreniknuteľné zátarasy. Ocitáte sa tak v bludisku plnom nechutných príšer a jedinou cestou von je riešenie zaujímavých hádaniek, v ktorých však vo finále nehľadajte nijakú



logiku. Napokon, táto skutočnosť nás vracia na úplný úvod tohto retro článku, kde som sa pod dopadom farmaceutík pripodobňoval k fiktívnemu manželovi a jeho osudu, ktorý pátra po svojej tri roky mŕtvej partnerke. Tak ako James vo svojom príbehu zdolá doslova tisíc schodov smerom k zemskému jadrú, aby následne vystúpil na jeden jediný a razom sa ocitol na brehu jazierka pri moteli Vážka, tak aj ja v súčasnosti bojujem na hrane skutočnej prenikajúcej do snov. Moje telo, naložené v pote z pomaly ustupujúcej horúčky, si už nie je také isté, čo mu budúcnosť ďalších dní priniesie, no dúfa minimálne v podobne ladený scenár. Tých tisíc schodov utrpenia a bolesti odmenených spásnou záchranou v podobe jedného jediného. Áno, Silent Hill 2 je bizarný vo svojej podstate, ale jeho bizarnosť je umelecky nádherná a po stránke hrateľnosti stále neprekonateľná.

Na samotný záver som si nechal tú chutnú čerešničku na torte. V tomto prípade vibruje v tónoch geniality skladateľa a menom Akira Yamaoka, ktorého hudobný vklad tomuto svetu vykazuje rovnako nespochybniteľný kredit. Päťdesiatdvaročný rodák z japonského mesta Niigata je totiž podpísaný pod drvivú väčšinu produkcie tejto legendárnej série a jeho schopnosť ohnúť svoju elektrickú gitaru do priam diabolských tónov prevyšuje už len cit na výber dokonalých ženských vokálov. Treba si pozrieť prvé filmové spracovanie tohto univerza, do ktorého Akira, aj so svojou kapelou, pripravil kompletný a nezabudnuteľný soundtrack. Tam, kde sa prechádzky baníckym mestečkom na tichom vršku dajú prirovnáť k snu, z ktorého by ste sa chceli čo najrýchlejšie

zobudiť, sa práve použitá hudba stáva rovnako pádnym argumentom, prečo si toto celé dnes spoločne pripomíname.

Od vydania survival hororu Silent Hill 2 už ubehlo nesekundných osemnásť rokov a jeho jedinečnosť ostáva stále pevnou súčasťou diskusií týkajúcich sa nejakého rovnako vydareného nasledovníka. Zo všetkých najviac sa k tejto vízii dokázala priblížiť snáď len česká, a dnes už neexistujúca spoločnosť, Vatra Games, ktorej Silent Hill: Downpour pracoval s rovnakými ingredienciami ako druhý diel série. Hre však chýbala lepšia technická stránka a celková vyzretosť, za čo však mohlo samotné Konami a nie spomínané autorské zoskupenie z Brna. A práve v tomto bode by sme sa mohli rozlúčiť a dúfať, že nasledujúce roky prinavrátia lesk a slávu univerzu SH, bez ktorého by žánr, ktorý dnes reprezentuje, neznamenal tak veľa.

Verdikt

Unikátna cesta do duše bizarných sledov udalostí, kde smrť je len začiatok a strach má milión podôb.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Survival horor	Konami	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Unikátna atmosféra	- nič
+ Prepracované puzzle	
+ Geniálny zvuk a hudba	
+ Strategický bojový systém	

HODNOTENIE:



Paper Beast

NEKUTOČNÁ NÁDHERA PLNÁ IMAGINÁCIE A UMELECKÉHO CÍTENIA



Ja som to vedel! Predpokladal som to a moje predpoklady sa naplnili až po samotný okraj pohára umeleckého cítenia. Pýtate sa, čo som to vlastne vedel a predpokladať? Osobnosť, akou je Éric Chahi, nedokážete len tak utlmiť ani pod tou hrubou vrstvou súčasného moderného pojatia výkladu interakcie, a je úplne jedno, že tento autor kultového diela Another World fakticky spal na vavrínoch takmer desať rokov (pred necelou dekadou vyšiel jeho nemenej originálny počin From Dust). V kalendárnom roku so sci-fi číslicami 2020 totižto prichádza s novou víziou surreálnej adventúry a deklaráciou vlastnej geniality. Prichádza s živým VR svetom plným papierových príšer, ktoré pokojne berte ako únik z karantény všedných dní do hravej galérie neuveriteľne sugestívneho ekosystému.

Písmená sa rozsypali a nedávajú zmysel

Ani vlastne nemusia. Tu vás totižto nikto za ručičku vodiť nechce a ani nebude.

Environmentálny systém sveta hry Paper Beast je nutné spoznávať bez akejkol'vek vlozenej indície, takže sa už od úvodu putovania musíte opatrne snažiť 'spriatelit' so zástupcom podivne roztomilých tvorov vizuálne podobných zvieratkám z origami. Spočiatku sa pomocou pohybových Move ovládačov snažíte len o jemnú interakciu, ktorá je priamo spojená s pochopením nenáročných puzzle hádaniek. Avšak, ako tak hodiny plynú (v tomto prípade sa môžu prehupnúť cez hranicu číslovky päť) a vaše čelo zovreté v hebkej pene periférie PlayStation VR je čoraz viac vlhkejšie, obtiažnosť riešenia týchto hádaniek rastie. Keďže, ako som už naznačil vyššie, hra nedisponuje žiadnym systémom komunikácie a fakticky neponúka ani základný Tutorial, je nutné sa učiť a snažiť preniknúť do ekosystému sveta Paper Beast striktno na základe vlastnej invencie.

Aj keď je tento postup v súčasnom ponímaní videohernej kultúry pre

vás možno archaický a nemoderný, v základe to celej hrateľnosti len pomáha. Motivuje vás to skúšať komunikovať pomocou interakcie a v tom vidím dnes už spomínanú genialitu autora tejto nenápadnej PlayStation exkluzivity.

Skúmanie je základ

Počas písania tohto textu som sa pokúšal o nejaké jasné a stručné posolstvo, ktoré by som takpovediac z druhej ruky odovzdal aj vám. Paper Beast je však v istej forme záhadou, keďže sa pokúša spájať niekoľko umeleckých pozadí do jedného prúdu.

V putovaní jeho prostredím totižto narazíte na veľké množstvo metafor, ba priam lyrických obrazov, kde si na moment nemôžete pomôcť a jednoducho ostanete stáť a skúšate pochopiť, čo tým vlastne chcel autor povedať? Týchto príkladov je v hre veľa a tak, ako sú z väčšej časti skutočne hlbokým sci-fi zážitkom, ponúkajú aj istú formu



banality, ba až predvídateľnej nudy. Niektoré hádanky s tým spojené beriem ako kl'úč či indíciu k pochopeniu, preto sa na seba nemusíte vôbec hnevať, ak vám nepôjde rozlúštiť väčšina puzzle prekážok. Môže to byť z dôvodu vašej neochoty skúšať rôzne postupy a overovať možnú interakciu s predmetmi, alebo je za tým jednoducho tlak súčasnej, stále freneticky uponáhľanej spoločnosti, ktorá po hrách formátu DOOM Eternal, kde tempo doslova letí vzduchom, nemá chuť stáť uprostred virtuálnej púšte s helmou na hlave a rozjímať o zmysle života papierového slona. Verím, že teraz presne viete, komu je táto VR adventúra vlastne určená a prečo by ste si ju mali, či naopak nemali, zaradiť do svojej knižnice.

Chytiť, otočiť, pustiť, presunúť, skočiť...

To, že v jednoduchosti sa skrýva skutočná krása, ste už určite počuli veľa krát. Paper Beast si preto aj na

základe tejto notoricky známej poučky vybudoval prostý systém ovládania a interakcie s predmetmi. Preto vám gameplay vlastne nedovolí nič viac, než len sekvenčný pohyb neuveriteľne živou prírodou, kde môžete do chodu vecí zasahovať skutočne len minimálne. Tu niečo zoberiem, prenesiem to o pár krokov ďalej a položím do hrubej vrstvy piesku. Výsledok? Nemusí sa stať absolútne nič, rovnako ako úplný opak, s úsmevom na vašej tvári.

Éric Chahi to naozaj dokázal a svoj virtuálny štetec použil na vytvorenie skutočného umeleckého diela. Vidím to ako biele plátno plné rozmanitých t'ahov, nápadov, čo vo finále môžu pomôcť aj vašej dušičke cítiť sa lepšie a zvlášť v dnešnej dobe, kde nás súčasný stav spoločnosti priam zatvára do sociálnych bublín.

Nemám teraz vyložené na jazyku hrozbu v zmysle aktuálne sa rozvíjajúcej

celosvetovej pandémie, nie, skôr narážam na tie neviditeľné ruky vášho okolia. Tie drsné mozol'ovité prsty, čo sa vás snažia pretvoriť do nejakej ideálnej bytosti cez to všetko, že oni sami majú k nejakému ideálu na kilometre ďaleko. Existencia umeleckého vnímania, a je úplne jedno či stojíte v galérii alebo len meter od kávového stolíka plného hračiek svojich detí, je nesmierne dôležitá pre vývoj vás samotných.

A hra ako Paper Beast je tou ideálnou stravou pre duševný pokoj každého mierumilovne zmýšľajúceho človeka.

Transcendentná nádhera grafického artu

Okrem (nazvime to) „klasického príbehu“, kde na pozadí nezaznie ani náznak nejakého hovoreného slova, nájdete v menu aj nemenej zaujímavý sandbox režim. Ten má práve neskutočne blízko k imaginácii, keďže ste v ňom postavení do akejsi arény bez obsahu a ten do nej musíte dostať pomocou dnes už minimálne raz spomínaného štetca.

Prakticky sa hráte s počasím, premiestňujete celé pohoria a určujete, kto a kde má stáť. Zábava to síce nie je na nejaký dlhší čas, no samotná prítomnosť takéhoto módu je podľa mňa ďalším dôkazom faktu, že vytvoriť monumentálnu videohru nie je proces, akým si s úspechom môže prejsť bežný smrteľník a toto tvrdenie máte možnosť skúsiť doslova na vlastné ruky.

Druhým pozitívom tohto modusu „bez obmedzení“ je súčasne aj príležitosť obdivovať nádherné grafické prevedenie Paper Beast. Nechcem síce v úplnom závere recenzie skončiť s nosom v zadku päťdesiatdvaročného francúza menom Éric Chahi, avšak to, čo aktuálne vyprodukoval pre stále sa rozvíjajúci segment virtuálnej reality, je niečo obdivuhodné a pre hráčov s umeleckým cítením priam ideálne.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
VR adventúra	Pixel Reef	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Skutočné umelecké dielo	- nič
+ Príjemne náročná hrateľnosť	
+ Hudba	
+ Grafika	

HODNOTENIE:

★★★★★

Overpass

NIEČO PRE MASOCHISTOV



Poznáte tie hry, pri ktorých si virtuálne sadnete do stroja a celý čas držíte tlačidlo plynu naplno, aby ste boli prví? Tak presne o tom táto hra je aj nie je. Mätúce? Áno, no určite nie v takej miere, ako, je to frustrujúce.

V redakcii sa o hru nevedol veľký boj. Jediný, kto bojoval, bol náš šéfredaktor Dominik – ten hľadal človeka, ktorý by sa tejto recenzii ujal. Keďže toto nepatrí medzi obľúbený a komerčne známy žánre, nebolo to pre neho jednoduché. Nakoniec oslovil mňa, lebo ja mu kývnem na všetko. Nenechám ho predsa trápiť sa, nie? To som ale ešte nevedel, ako potrápim seba. Začnime ale pekne po poriadku. Hra nie je zlá, nech to momentálne z mojich slov vyznie akokoľvek. Vyzerá naozaj pekne, lokácie, v ktorých sú umiestnené trate, taktiež, a čo musím pochváliť je systém, akým sa váš stroj špiní počas jazdy. Konečne titul, ktorý to zvláda na jednotku a máte pri ňom pocit, že skutočne jazdíte po blate či bahne. Pridajte k tomu perfektný rockový soundtrack a o zábavu máte postarané... Teda, keby toto k tej zábave stačilo. Žiaľ, aj napriek tomu,

že hra vyzerá fajn, optimalizácia je hrozná. Mám PS4 Pro nastavenú na 1080p, čiže žiadne 4K, no hra mi napriek tomu sekala. A nemyslím tým len poklesy snímkovania. V priloženom videu to jasne vidieť. Keď si hru zapnete, môžete hrať kariéru alebo quick race. Pri výbere kariéry sa spustí

tutoriál s tým najnudnejším komentárom v živote. Vážne, ten človek rozpráva takým tónom a štýlom, až som mal pocit, že niekde uprostred buď zaspí, alebo zomrie. To som ešte nezažil, odporúčam to nepreskočiť. Tiež vám totiž vysvetlí, čo a ako môžete v hre robiť. Musím povedať, že užitočnejšie





by to bolo, keby to okrem mňa rešpektovala aj hra samotná. Presne tak, dobre čítate, aj keď robíte všetko tak, ako máte, neznamená to automaticky váš úspech. Každopádne, k režimom nemám čo dodať, poznáte to z iných hier. Jediné, čo je iné, je postup kariéry. Nie je to klasický lineárny smer, ale strom, v ktorom sa môžete viac-menej ľubovoľne pohybovať. Za toto palec hore. Podme k samotnej podstate hry, a tou je hrateľnosť. Pane Bože, aký by to bol dobrý nápad, keby to fungovalo. Vážne, mám rád offroad, ale toto bol des. Z „dokonalého“ tutoriálu viete, ako sa máte správať, aby ste trat' zvládli. Nie je to len o rýchlosti. Pred vami sú prekážky, rampy, skaly, priekopy, voda, bahno, a okrem toho 3 rôzne nastavenia podvozku – zadný náhod, zamknutý diferenciál a klasické 4x4. To prvé som asi ani nepoužil, väčšinou som prepínal medzi zamknutým difom a 4x4. Rozdiel v týchto dvoch režimoch je ten, že 4x4 lepšie zatáča a dif lock zas lepšie zaberá v prekážkach, keď vám nejaké koleso visí. Občas to dokonca funguje. V drvinej väčšine sa ale buď zaseknete aj na stupídnych prekážkach, alebo vás prevrátia na strechu. Občas mi to hlava nebrala, akoby vaša bugina alebo štvorkolka vážila aj s vami 2,31 kg. Proste tlaky. Nehovoriac o tom, že niekedy nevyjdete bez rozbehu ani malý kopček a keď už idete na desiaty pokus absolvovať tú istú prekážku, tak kašlete na taktiku a jednoducho na plný plyn pixel po pixeli



napredujete, len aby ste sa konečne pohli. Hovorit' o tom, že pointa hry – prechádzanie prekážok pomaly a dômyselne – strokotáva na absolútne zanedbaných fyzikálnych pravidlách, je škoda. Alebo nutnosť?

Keď som sa prihlásil, že si túto hru zoberiem, nemal som poňatia, o čom vlastne bude. Dozvedel som sa to až po zapnutí hry a musím povedať, že som sa na chvíľu potešil. Teda do momentu, kým som to ozaj nezačal hrať. Potom som už len krútil hlavou a neveril vlastným očiam. Chvíľu som aj rozmýšľal, kde môže byť chyba, či to

náhodou nie je mnou. No keď som išiel so štvorkolkou po rovine a zhodil ma krík, ktorý nebol vyšší ako moje kolesá, uistil som sa, že vo mne chyba nie je. Je to škoda? Absolútne, pretože nápad je to super. Celkový technický stav a fyzika ale zhadzujú hru dole. Neraz mi napadlo, či autori samotný titul vôbec vyskúšali predtým než ho začali predávať.

Verdikt

Overpass je sklamanie, ktoré by okrem mňa malo mrziť hlavne samotných autorov. Veľmi zaujímavý a dobrý nápad je pochovaný zlou kvalitou spracovania fyzikálneho modelu, ktorý sám porušuje pravidlá, ktoré si určí. Keď k tomu prirátam sekanie a pokles FPS na PS4 Pro v režime Full HD, je to do plaču.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulátor	Zordix Racing	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ audiovizuál	- technické spracovanie
+ nápad	- fyzika
+ prepínanie diferenciálu	- hrateľnosť

HODNOTENIE:



Animal Crossing: New Horizons

ÚŽASNÁ SOCIÁLNA SIMULÁCIA SCHOPNÁ VÁM SPRÍJEMNIŤ CELODENNÝ CYKLUS, NECH UŽ STE DOMA ALEBO NA CESTÁCH



Zo série Animal Crossing nám od prelomu tohto tisícročia vzišlo už päť radových pokračovaní a ak si k nim navyše prirátame trio spin-off odbočiek, môžeme s pokojným svedomím hovoriť o dobre zavedenej značke. Ostatne, jej predaje si Nintendo diel od dielu neustále pochvaľuje a za každým novým oznámením vidia nekonečné zisky s oveľa dlhšou časovou osou, než u iných svojich exkluzív. Dôvod? Animal Crossing je sociálnou adventúrou so skutočným časovým základom, postavenou na maximálne mierovej a relaxačnej note. Každý, kto niekedy prepadol čaru tejto roztomilej značky, nech už na veľkých alebo menších herných zariadeniach, určite vie, že v istom bode sa z bežného záujmu o spustenie AC stane regulárna závislosť. Nenechám predsa svoju dedinku zarastať vysokou trávou, nenechám vetvy ovocných stromov praskať pod náporom jablák a už vôbec sa nechcem stať

dôvodom celosvetového premnoženia rýb a hmyzu. O to dôležitejšie je sa do hry vracat' v pravidelnom tempe a užívať si ten nefalšovaný virtuálny relax, aký vám žiadna iná konkurenčná Sims hra neponúka.

Už ste počuli o istej prababičke, ktorá v sérii Animal Crossing nahrala cez štyritisíc hodín?

Za podtitulom New Horizons stojí pochopiteľne oveľa viac, než som vymenoval v úvode tejto stále ani zd'aleka nie ukončenej recenzie. Pretože testovať akýkoľvek diel zo série AC osobne definujem ako nadľudský výkon. Jednak sa jeho autori neustále starajú o pravidelný prísun free obsahu, ale čo je podstatnejšie, hra ako taká rastie priamou úmerou s jej užívateľmi. Aj z tohto dôvodu berte nasledujúci text skôr ako opis hlavných noviniek voči minulým možnostiam a zároveň aj výklad mojich doteraz nazbieraných osobných

zážitkov, ktoré sa v prípade Animal Crossing: New Horizons dajú suverénne označiť za nadštandardne bohaté. K celému nadšeniu určite dopomohla aj v súčasnosti prebiehajúca reálna hrozba okolo celosvetovej pandémie, čím sa mnoho potenciálnych záujemcov o kúpu tejto exkluzivity na Switch dostalo do pozície, kedy sa jednoducho nedá dlhší čas odolávať a vo finále im z ich konta tých takmer šesťdesiat eur zmizne. Nové horizonty rokmi preverených nápadov firmy Nintendo, ktoré začínajú a končia na príjemne sociálnej báze, sú totižto ďalšou formou potlačenia akejkoľvek domácej karantény a eliminácie nudy. Sám som posledné týždne strávil výhradne v jej spoločnosti a musím povedať, že aj napriek neustálej prítomnosti pár archaických chrupaviek z kategórie level dizajnu (so sériou žijem a existujem od roku 2001, kedy začala prvým dielom pre konzolu GameCube) sa tu aktuálne budeme rozprávať o najlepšej časti vôbec.

Pasaporte por favor, passport please, pašaport vă rog...

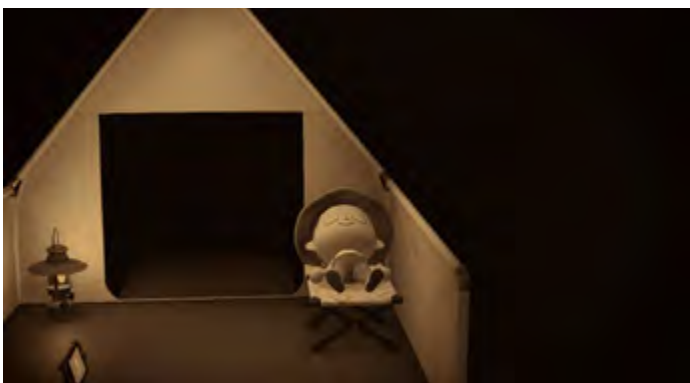
Začnem takpovediac pekne od podlahy. Po tom, ako si vyberiete pre vás ideálne pohlavie (tohtoročné nominácie na ceny od hnutia LGBT si nový Animal Crossing dokázal zabezpečiť už v prvej minúte) a zvolíte jeden z vygenerovaných ostrovov, ste doslova vysadení v pustej prírode. Na môle je síce moderné letisko s 24-hodinovou obsluhou, avšak všade naokolo na vás čučí len nedotknutá príroda, plná stromov a poletujúceho hmyzu. Nie ste v tom však našťastie tak úplne sami. Stačí si vybrať duo NPC postáv, ktoré s vami budú pobývať vašom ostrove a samozrejme je tu notoricky známy biznismán Tom Nook. Tento zámožný medvedík čistotný, ktorý zbohatol na základe obchodu so zmiešaným tovarom a evidentnej lichve, vás privíta a zasväťí do základných herných princípov novej časti série Animal Crossing. Do začiatku vám k nohám hodí menší stan a spací vak s dodatkom, že ak chcete späť v normálnej posteli a pod strechou kam nezateká, mali by ste sa začať poriadne obracať. Zbierať ovocie a drevo, loviť ryby a hmyz, vykopávať poklady a celkovo objavovať tajomstvo vášho nového domova. Aj keď som síce koncept AC



v tomto texte veľakrát tituloval ako sociálnu adventúru, jej neoddeliteľnou súčasťou sú aj modifikované survival prvky. Vaša postava síce nemusí pravidelne prijímať potravu, aby prežila, ale môže ju prijať kvôli tomu, aby bola schopná vykonať náročné pracovné úkony. Napríklad vybrať celý strom zo zeme si žiada minimálne jeden chutný pomaranč a ten rastie vo vybraných korunách neďalekého lesíka.

Príkladov ako vyrobiť rôzne druhy predmetov by som vám tu teraz

mohol vysypať z rukáva stovky. Treba však možnosť takejto produkcie zo zozbieraných surovín rozdeliť na dve roviny. Jedna zahŕňa priamo užitočné náradie ako rybársky prút, prak, lopatu či sekeru, a druhá sa zase sústreďí na dekoračné prvky, či priamo nábytok. Nezabúdajme totižto, že toho nie práve pohodlného stanu sa budete chcieť zbaviť čo najskôr a tak prvé zarobené peniaze investujete do pôžičky na stavbu menšej drevenice. Tom Nook vám vyrúbi síce poriadne vysoký úrok, ale výhodou je, že mu sumu za postupné zväčšovanie vášho domčeka môžete vyplácať dodatočne a bez nejakého tlaku na psychiku. Aby vám ale Tom následne ponúkol ďalšiu prístavbu, samozrejme už za oveľa vyššiu sumu peňazí než naposledy, je nutné si u neho vyrovnať dlh. A tento kolobeh vlastne radi absolvujete, pretože túžite po väčšom dome, kam si chcete navoziť kopy nového nábytku, elektroniky a iných zbytočností. Animal Crossing: New Horizons obsahuje všetky zaujímavé nápady z minulých dielov série, a tak sa napríklad pripravte na integráciu širokej škály možností produkcie dekorácií z podtitulu Happy Home Designer, ktoré v novom prevedení navyše umožňujú prepojenie s Nintendo aplikáciou vo vašom telefóne. Jeho prostredníctvom môžete skenovať QR



kódy dizajnerských nápadov z celého sveta a vyrobiť si tak zaujímavý obraz na stenu alebo dizajn tričiek. Možnosť tu je neskutočne veľa a ak by som ich teraz mal vypísať rad za radom, boli by ste pri tomto texte až do večera.

Pri komunikácii ešte na nejaký čas ostaneme. Nintendo to v oblasti prepojenia internetu so svojimi nápadmi zvládalo nie vždy úplne ideálne, a tak som sám mal isté obavy, ako to v novej časti série Animal Crossing vlastne dopadne. Iste, stále tu ostáva tá archaická aplikácia v telefóne, cez ktorú ste nútení komunikovať v prípade, ak nechcete použiť textovú formu, a teda dotykový displej konzoly Switch. Na rozdiel od iných titulov sa ale v tomto prevedení a za ten krátky čas, čo som mal možnosť online funkcie preveriť, ukazuje všetko ako užívateľsky prístupné a intuitívne. A ako sa tu vlastne cestuje naprieč celým svetom? Kto sa nechce skontaktovať so širokou online komunitou nového AC, môže si jednoducho zakúpiť klasickú letenku (háďajte u koho) a vyraziť na náhodne zvolený ostrov obývaný jedným zo známych NPC charakterov zo zvieracej ríše. Tu pokojne aj celý deň relaxovať s vyloženými nohami pri rybníku, alebo naopak stráviť čas zbieraním surovín, lovením rýb, hmyzu a vo finále otázkou na majiteľa ostrova, či by nechcel emigrovať priamo do vašej domoviny. Takýto scenár vás vyjde na 2000 vernostných bodov pána Toma Nooka, ktoré sú zároveň odrazom postupného plnenia denných úloh v hre. V prípade, ak máte odvahu pozrieť sa priamo na ostrovy ostatných hráčov, alebo nebudaj otvorit' brány toho vlastného, Nintendo vám umožní obe varianty so širokou škálou nastavení. Tu je možné definovať, či chcete turistov len z okruhu vašich priateľov, alebo otvoríte brány komukol'vek. V druhom



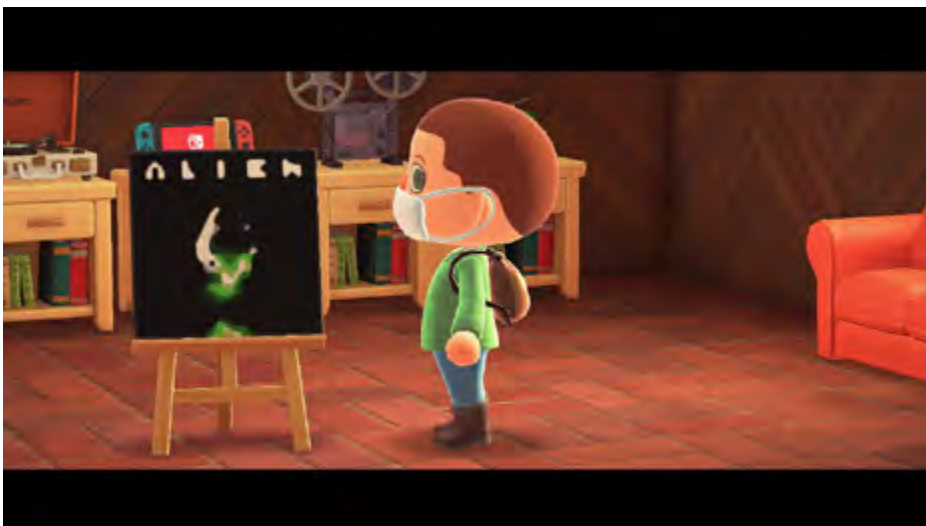
prípade riskujete nevhodné správanie sa ostatných z komunity, ktoré ale našťastie vyriešite jednoduchým vyrazením z ostrova a následným nahlásením obťažovania pomocou rovnako простého online formulára. Prekvapenie, toto všetko funguje bez väčších technických zádrhel'ov.

Stále bez reálnych hlasov a stále s fixnou kamerou

Spomínané gameplay chrupavky a prehnané lipnutie na schéme ovládania z roku 2001 mňa osobne však už jemne otravuje. Dokážem ešte ako tak pochopiť, prečo autorom nestojíme za integráciu hlasu do úst tej hromady zvieratiek, aj keď by to celkovú atmosféru ozvláštnilo, ale čo mi už vyložene vadí, je nemožnosť otočiť si kameru tak, ako potrebujem. Pohyb priestorom je v tejto 3D adventúre stále silne limitovaný a pri interakcii s menšími predmetmi, ktoré sú v tieni tých väčších (chrobák skrytý za stromom), sa nemá človek šancu poriadne zorientovať. Inventár sa mu preto plní zbytočnosťami zdvihnutými omylom a to následne vedie

k ďalšej frustrácii z rýchlosti prepínania medzi vybavením. Chválim síce rýchle menu vyhradené len pre hlavné predmety, ale samotná animácia a jej výsledná rýchlosť je úmerne zabrzdená, čo vás skôr či neskôr začne podpichovať, zvlášť po celom dni strávenom pri opakovaných úkonoch. Toto je účet vystavený pre hlavné nedostatky, ktoré by som možno prešiel mávnutím ruky, ak by sa s celou sériou net'ahali prakticky už od jej zrodu. Dost' však bolo negatívnej nálady, ostatne, Animal Crossing nás má upokojiť a nastaviť do hlbokej hladiny relaxu. Na New Horizons sa jednak krásne pozerá, ale čo je podstatnejšie, ešte krajšie sa pri ňom trávi čas. Je to hra určená pre mladšie ako aj staršie publikum, ktoré si tu nájde z každého rožku trošku. Nech už je reč o zbieraní rekordov v rybárstve, archeologických prácach, transformácii terénu do vlastnej podoby, zariadení domácnosti, či učení sa o histórii Zeme. Základ, tak ako som ho pre vás testoval behom pár týždňov, navyše čaká do konca roka ešte hromada obsahu zadarmo, ktorý sa bude viazať na rôzne sviatky naprieč celým svetom. Na záver preto obligátna otázka. Kto z vás konzumentov milujúcich mierumilovné videohry by sa na celom tomto procese nechcel sám podieľať?

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Sociálna simulácia	Nintendo	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hra schopná vám vydržať roky	- Uzamknutá kamera
+ Virtuálny ekvivalent relaxačnej fólie	- Absencia dabingu
+ Roztomilá grafika	- Ovládanie
+ Online komunita	

HODNOTENIE:

★★★★☆

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

Bayonetta & Vanquish 10th Anniversary Bundle

JAPONSKÉ ŠIALENSTVO POVSTALO Z HROBU



Bayonetta je meno, ktoré netreba bližšie pripomínať milovníkom Hack'n'slash titulov. Aj napriek tomu, že ide o desať rokov starý titul, hlavná protagonistka akoby nezostarla ani o rok. Na scéne sa objavuje znova a dokonca posilnená o ďalší výborný titul z dielne japonského štúdia PlatinumGames. Na ceste na nové konzoly jej pomôže Vanquish a obidva tituly si ľubujú 4k na 60fps v prípade, že hry spustíte na najsilnejších konzolách súčasnej generácie. Nebudem vás ďalej naťahovať a priblížim vám môj zážitok z novej kolekcie Bayonetta & Vanquish 10th Anniversary Bundle.

Čarodejnica, ktorá sa vymyká štandardom

Tieto dve hry boli pre mňa naozaj ťažké na recenzovanie. Ide o tituly, ktoré sa prezentujú špecifickými prvkami, a to nemusí sadnúť drviwej väčšine hráčov. Sama Bayonetta prekvitá prehnane

sebavedomím humorom, ktorý sa strieda s neutíchajúcou akciou, a to celé pod kabátom gýčovitého príbehu. Áno, stojím si za tým, čo som napísal. ALE, keď som obidvom hrám dal druhú šancu, prekvapil ma skvelý gameplay. Mal by som však začať postupne. Prvýkrát, keď som spustil Bayonettu, som nedokázal zavrieť ústa od úžasu.

Hra na vás počas prvých pätnástich minút vyplaví také množstvo prehnaných cutscén, že od prekvapenia chcete vyskočiť z okna. Ocitáte sa v koži mladej čarodejnice, ktorá na pozemské roky až taká mladá nie je, a ktorej meno dalo názov celej hre. Hneď na začiatku hry sa začína lov na anjelov, z ktorých sa stanú vaši nepriatelia počas celej hry. Kedysi proti sebe bojovali dva klany, niečo ako svetlo a temnota, pričom Bayonetta bola práve na strane temna. Nie všetko vyšlo podľa plánu a mladá čarodejnica bola uväznená.

Po dvadsiatich rokoch sa prebúdzajú zo spánku a úplne bez spomienok. Po nepodložených informáciách od jej pár známych, myslím tým dvoch, ktorých stihla za tých dvadsať rokov nazbierať, sa vydáva na lov magického artefaktu. Dúfa, že po nadobudnutí artefaktu, ktorý vlastní spoločenstvo svetlejších, sa jej vrátia všetky spomienky. Nebude to však také jednoduché a celé sa to ešte poriadne, ale naozaj poriadne, zamotá.

Snažil som sa v tomto stručnom popise zdržať spoilerov, keďže tvorcovia vyrukovali na svetlo sveta s hrou znova a ja nechcem brať hráčom moment prekvapenia. Vydávate sa tak do fiktívneho mesta s názvom Vigríd v Európe, ktorá vždy perfektne sadne do kulís s gotickým nádychom a dáva pompéznosť boss fightom. Bayonetta sa však ani napriek nedostatočne prepracovanému príbehu, nemôže radíť medzi bėčkové hry. V prvom rade ide o



Hack'n'Slash titul, ktorý dokáže hravo konkurovať gigantom ako God of War alebo Devil May Cry. Bayonetta disponuje nespočítaným množstvom komb, ktoré môžete kombinovať proti nepriateľom podľa vlastného úsudku. Pri presne načasovanom uhnutí dokážete zastaviť čas a súboje s hordami nepriateľov tak zrazu pôsobia jednoduchšie.

Po úvodnej sekanici sprevádzanej chaotickým rozprávaním príbehu, sa vám naskytne pohľad na vlakovú stanicu Vigridu a tá vás celkom prekvapí. Nie len pekne vizuálnou stránkou, keďže hra má desať rokov, samozrejme, zaostáva za novšími hrami, ale aj tým, že hra ponúka akýsi soft open world.

Open world je možno pre niekoho silné slovné spojenie, ale nie je to taký úplný koridor, aký si pamätáme zo starších čias. K dispozícii je aj inventár, v ktorom máte rôzne consumables a zbrane. Po každom leveli máte možnosť vrátiť sa ku pekelným bránam, kde si môžete nakúpiť rôzne dobroty. To, čo hre naozaj môžu závidieť iné tituly, sú pekne spracované boss fighty. Keďže neviem, ako veľmi nebeskí nepriatelia korešpondujú s pravdou, ostáva mi len rozhodnúť, že ich vizuálna stránka je úchvatná. Atmosféra býva často dychberúca, a preto si Bayonetta právom zaslúži svoje miesto medzi všetkými AAA titulmi.

Veľmi podarený hybrid

Vanquish to už je iná hra. Keď som si prvýkrát zapol Vanquish, vôbec som neostal prekvapený, práve naopak. Všetka nostalgia z detstva sa nahradila do môjho gamepadu a ja som sa tešil z toho, čo vidím. Príbeh je rovnako gýčový a odvážny, ale prináša na môj vkus oveľa uveriteľnejšie udalosti. V blízkej budúcnosti sa dve najväčšie

impériá dostávajú do konfliktu (USA a Rusko), ktorý začal útokom Rusov na San Francisco. Tí zároveň žiadajú okamžitú kapituláciu USA, inak zaútočia aj na New York. Amerika sa samozrejme vzdáť nemieni, a tak posielajú na ruskú vesmírnu stanicu svoju armádu, v ktorej sa nachádza aj vedec menom Sam Gideon.

Sam disponuje obrovskou výhodou, pretože má špeciálny ARS oblek (Augmented Reaction Suit), ktorý mu v boji prináša rôzne nadľudské schopnosti. Postupom času narazíte na špeciálne obleky aj v rukách nepriateľov a situácia sa tak rázne skomplikuje. Musím ale napísať, že celý čas som mal pocit, že hrám akýsi hybrid. Hybrid Gears of War, tak trochu Crysis, trochu Bayonetty a miestami zavrňal aj po iných tituloch. Nie že by to bolo zlé.

Naopak, ako celok to fungovalo skvelo. Ak ste fanúšikom Gears of War a chceli by ste si skúsiť niečo nové, tak vám túto skvelú hru odporúčam. Späť ku gameplayu. Na čele útoku sa prebýjate vpred cez vlny nepriateľov, tu a tam máte nejakú nascriptovanú cutscénu, skrývate sa pred guľkami za prekážkami, ožívujete kolegov alebo môžete spomaliť čas a dôslednejšie sa zamerať na strelbu na nepriateľov.

Atmosféra a celé prostredie si trochu uleteli a naozaj miestami pôsobia dosť sci-fi, no do konceptu celej hry sedia výborne. Zabudol som však spomenúť, že hra má oveľa rýchlejší spád, ako jej pomyselný vzor. Vďaka obleku sa dokážete premiestňovať veľmi rýchlo z miesta na miesto a nájsť si tak výhodnejšiu pozíciu. Musíte si však dávať pozor. Oblek sa po dlhodobom používaní prehrieva a vy sa stávate zraniteľnejším. Oblek sa prehrieva aj po výraznejšom poškodení a je na vás,

ako v takej situácii zareagujete, pretože aj napriek nadľudským možnostiam nie je ťažké v hre umrieť. Nemôžem si odpustiť ani poznámku o tom, ako veľmi ma bavilo strieľať na nepriateľov z ich vlastných stacionárnych guľometov.

Hra nám tiež prináša boss fighty v arénach, ktoré sú naozaj rýchle a ťažké, no oproti Bayonette trochu zaostávajú a občas sa mi javili ako násilu. Jedna vec, ktorá mi zasa prišla dotiahnutá o niečo viac pri Vanquishi, bola grafika, pretože vyzerala krajšie. Pohľad na grafiku v tomto remastri bol lepší, no ťažko ju zhodnotiť celkovo, pretože textúry v Bayonette mohli byť náročnejšie na úpravu, keďže škála farieb tam bola jednoznačne pestrejšia.

Tvorcovia nám dokonca slúbili stabilných 60 fps a 4k rozlíšenie, no nesmiem zamlčať fakt, že som si občasný pád fps všimol a hra sa trochu zasekávala. O to viac ma desí fakt, že som hry hral na PS4 Pro na Full HD.

Hodnotenie

Chápem, že recyklovanie je občas jednoduchšou cestou k peniazom. No nepochopím, prečo sa niektoré hry portujú tu a tam a potom ešte dostanú remaster. Nechcem však týmto Bayonette kriviť a zobrať jej to, čo jej už dávno patrí, a to je zaslúžené miesto v siene slávy hack'n'slash titulov.

Jej brat v zbroji, Vanquish, by mohol celú situáciu trochu odľahčiť, keďže on zapadal prachom a potreboval trochu oprášiť aj v pamäti hráčov. Jednoducho, ak ste fanúšikom týchto japonských šialeností a chcete si zaspomínať na týchto dvoch hrdinov, rád vám hry odporúčim. Ak ste hráčom, ktorý sa s nimi ešte nestretol, tak vám ich priamo nevyhovám, len v tomto prípade nijaké spojenie s realitou nehľadajte a pripravte sa na šialenú jazdu.

Luboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Byon.-Hack'n'Slash Vanquish-TPS	PlatinumGames	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

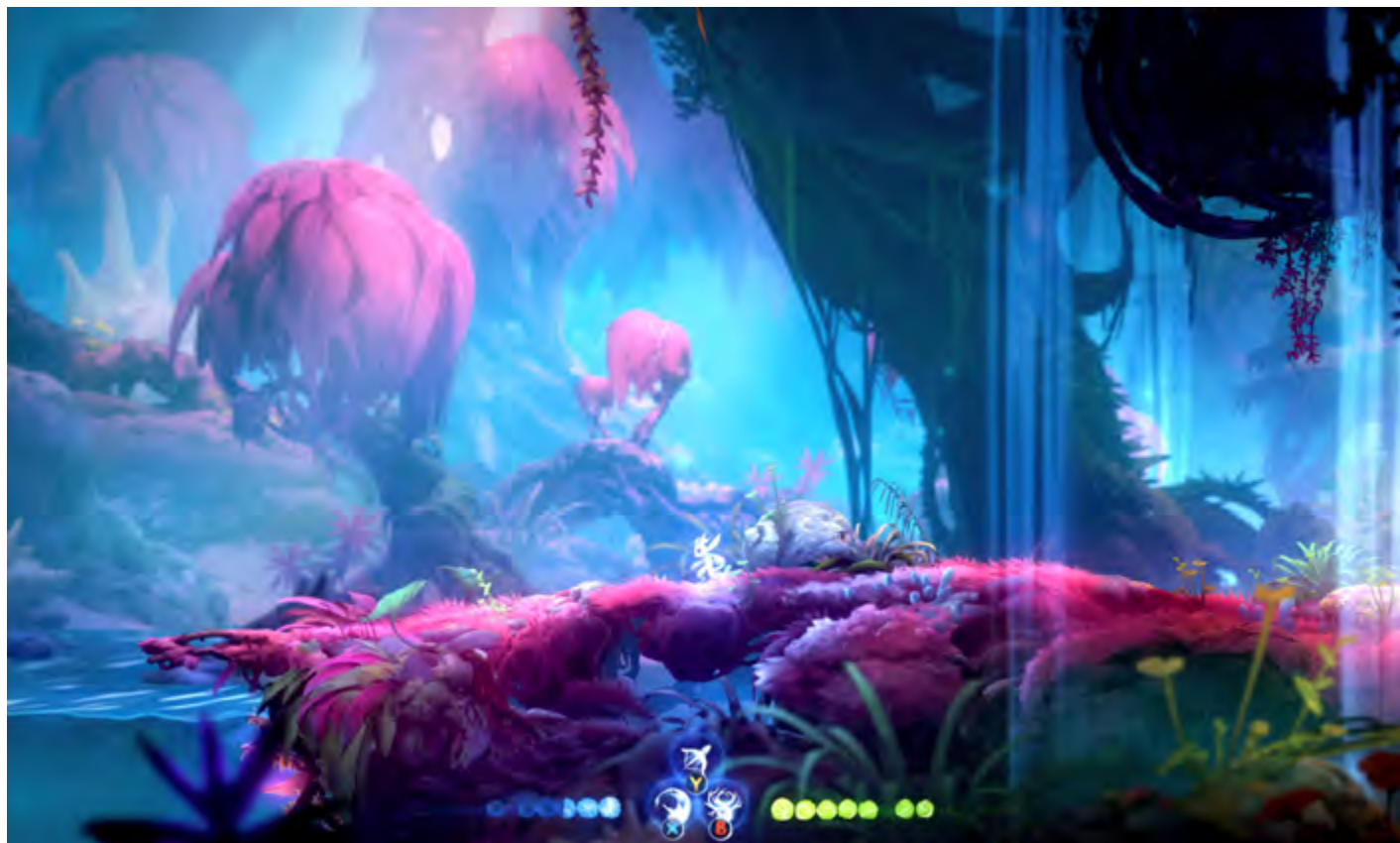
- + zaujímavé bojové systémy
- + dve hry za cenu jednej
- + prekvapenia a zvraty
- občas padajú FPS
- prehnaný humor

HODNOTENIE:



Ori and the Will of the Wisps

(TAKMER) DOKONALOSŤ SAMA



Tam, kde Xbox v tejto generácii strácal v kvalitatívnom porovnaní v AAA hrách, tak tam boli kúsky ako Below, Ori and the Blind Forest, Cuphead a ďalšie ohromné tituly, ktoré zas nepatria medzi vysokorozpočtové veľdiela. Nie nadarmo patrí prvý Ori medzi moje najobľúbenejšie hry tejto generácie konzol a preto asi viete, že dvojka to určite nemala ľahké. Latka totiž bola nastavená veľmi vysoko. Možno až príliš vysoko.

Ako totiž zlepšíte niečo, čo sa na prvý pohľad zdá dokonalé? V Moon Studios na to našli odpoveď. Tá znie, že netreba meniť DNA hry samotnej, akurát obrúsiť hrany a pridať niečo navyše, čo však v kontexte toho, o čo sa titul snaží, bude dávať perfektný zmysel. Preto bolo asi ťažké očakávať revolúciu, lebo hra to v prvom rade vôbec nepotrebovala. Ale pekne poporiadku. Na začiatku nášho príbehu je všetko v najlepšom poriadku. Ori, Gomo a jeho ďalší spoločníci sa postupne starajú o mláďa Ku, no ako to už

v takýchto príbehoch býva, veci sa pokazia a pokazia sa vo veľkom. Je tak opäť na našom hlavom hrdinovi, aby zachránil nielen svojich blízkych, ale aj umierajúci svet Niwenu, ktorý padol do temnoty. V príbehu sa miešajú témy priateľstva, prijatia, straty, smútku, či šťastia, a

dokopy vytvárajú skvelý koktejl emócií, kde vám chvíľu budú tiecť slzy po tvári a o chvíľu na to sa budete spolu s postavami radosť z veľkého úspechu. Nečakajte však úžasne nadizajnované cutscény. O to viac je pôsobivý fakt, že hra dokáže tieto pocity vyvolať aj bez famózných hereckých



výkonov a namiesto slov používa skôr čaro vizuálu na to, aby dostala k hráčovi emócie, ktoré chce prezentovať. Všetko, čo k tomu potrebujete, sú skvelé príbehové témy a úžasný vizuálny štýl. O tom však neskôr.

V základe je Ori and the Will of the Wisps 2D plošinovkou s veľkým dôrazom na metroidvania prvky. Obrovská mapa, ktorá sa skladá z mnohých častí, je vám prakticky od začiatku otvorená, no na niektoré miesta sa proste zo začiatku nedostanete, pretože nemáte potrebnú schopnosť, ku ktorej sa dostanete až neskôr.

Štruktúra hry to však v žiadnom prípade neubližuje, pretože aj keď úvodné segmenty sú viac lineárne, tak následne sa Ori otvorí a nechá vás plniť jednotlivé časti hlavného questu podľa toho, ako si želáte. Napríklad mne sa stalo, že som si nevedel dať rady s jedným z bossov. Preto som sa pred týmto súbojom rozhodol ísť plniť druhú časť hlavného questu, pripravil si tak všetky tri konečné sekvencie hlavnej úlohy a získal tak dostatočné množstvo schopností a perkov na to, aby som ich dokázal poraziť.

Áno, možno to bolo z časti aj moje „lamerstvo“, no je fajn, že nový Ori takúto možnosť ponúka. Niektoré schopnosti fungujú ako nepovinné zľahčenie hry a iné sú zas povinné na to, aby ste sa vedeli pohnúť ďalej.

Otvorenej povahe hry pomáha napríklad aj fakt, že oproti jednotke budete okrem hlavných questov plniť aj tie vedľajšie. Tie spočívajú v odhaľovaní tajných zákutí sveta, prinesení konkrétnych predmetov či preskúmania prostredia. Skvelo tomuto účelu slúži hlavný hub, kde sa nachádza väčšina postáv a teda aj zadávateľov týchto questov. Preskúvanie prostredia je však samo o sebe odmeňované novými schopnosťami, perkami, alebo už len takou drobnosťou, ako je zvýšená hodnota života.

Najväčšej zmeny sa dočkal systém schopností, ktorý je po novom poriadne flexibilný. V jednotke ste používali jednu primárnu zbraň, no tu sa systém otvoril. Z mnohých schopností, ktoré máte k dispozícii, si viete kedykoľvek priradiť tri na aktívne používanie. To, do akého slotu si ktorú schopnosť dáte, je plne vo vašej rízi.

Či chcete byť skôr bojovníkom na dialku, alebo na blízko – všetko je na vás. Ku komplexnosti systémov prispievajú aj perky, ktoré výrazným spôsobom ovplyvnia váš štýl hrania a všetko z toho – perky a aj schopnosti sa dajú ešte ďalej vylepšovať. Všetko je to komplexné, ale zároveň jednoduché a určite po chvíli pochopíte, čo



od vás hra chce. Celkovo sa však postupne nabaluje. Na začiatku od vás veľa nežiada. Zdolať jedného nepriateľa na obrazovke, dostať sa z miesta na miesto iba za pomoci skákania. Na konci však naberie na zložitosti a ak sa chcete niekde dostať, tak už potrebujete rozmýšľať, ako na to. V každom prípade sa pripravte na to, že budete zomierať a budete zomierať často. Ori and the Will of the Wisps síce obsahuje achievement za prejdienie bez jedného úmrtia, no toto je skôr určené pre tých, ktorí majú naprogramovanú pamäť a dokonale poznajú všetky zákutia hry.

Tak či tak, nabúšenie schopností do vášho hrdinu v tejto hre neznamena nič. A to bez ohľadu na to, či ju hráte na Easy, Normal, alebo Hard. Pretože aj tak leží drvivá väčšina vo vašich rukách, vo vašej šikovnosti a vo vašom postrehu. Zatiaľ čo bežné súboje s malým množstvom protivníkov na nižších obtiažnostiach určite neprinesú pot na vaše ruky, budú to práve pasáže skákania a vyhýbania sa prekážkam, ktoré vám prinesú nervy a chuť hodiť ovládača o stenu.

A vrcholom sú opäť „utekacie“ pasáže, ktoré otestujú vaše reflexy. Tentokrát sa však Moon Studios rozhodli zabrdnúť trochu aj do boss súbojov a tie vyšli na jednotku, no pravdou je, že so správnou výbavou a rozumným prístupom nie sú až takou výzvou, ako by sa mohli zdať.

Práve tento rozdiel v efektívite je ohromný. Súboj s bossom, ktorý môže s neoptimalizovanou výbavou trvať 10 minút, môžete mať pri vlastnej šikovnosti z krku za menej ako 2 minúty. V prípade takejto hry je extrémne dôležité, aby bola responzívna, čo je však naplnené iba na polovicu. Na jednej strane má hra minimálny input lag a Ori na vaše pokyny reaguje presne, na strane druhej trpí neudhom v podobe stutteringu. Teda v prípade, že sa bavíme o verzii pre Xbox One. Nepríjemné sú aj prepady frameratu, ktoré už síce sčasti vyriešil prvý patch,

no občas sa ešte stále objaví a čo je najhoršie, objavujú sa v tých najmenej vhodných momentoch. Inak však ide asi o jediný technický problém, s ktorým som sa pri hraní stretol. Vizuálne patrí nový Ori k tomu najkrajšiemu, čo som mal možnosť vidieť, a to nielen z hľadiska vynikajúcich efektov, ale aj rôznorodosti scenérií. Animácie patria k tomu najlepšiemu, čo som mal možnosť v 2D hrách vidieť, a k tomu všetkému si môžete prirátat' nezabudnuteľný soundtrack, teda podobne ako aj pri prvej hre.

Vývojári nezabudli ani na dodatočný obsah, ktorý je v hre primárne v podobe Spirit Trials, teda časových výziev. Inak veľa nečakajte, to však nemyslím ako kritiku, pretože hra toho ani viac nepotrebuje. To, čo ponúka, je kompletný zážitok bez slabín a bez potreby to naťahovať ako sopeľ. Hoci pri takejto hre si často želáte, aby sa neskončila.

Verdikt

Ori and the Will of the Wisps je perfektné pokračovanie, ktoré stavia na základoch jednotky. Dojímavý príbeh v kombinácii s excelentným vizuálom a skvelou hrateľnosťou. Bez ohľadu na to, či sú metroidvania vašou šálkou kávy, odporúčame vám tento titul minimálne vyskúšať. Je veľká možnosť, že už sa od neho do konca hry neodtrhnete.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
2D plošinovka	Moon Studios	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ úžasný vizuál a soundtrack	- menšie technické problémy na XOne
+ skvelý a dojímavý príbeh	
+ precízna hrateľnosť	

HODNOTENIE:



Nioh 2

PREBUĎTE V SEBE DÉMONA



Asi netreba chodiť ďaleko, aby sme počuli o tom, že Nioh je vykrádačkou Dark Souls. Netreba to brať ofenzívne a voči ničomu takému sa nemusíme ihneď vyhradzovať, pretože je na tom určite kus pravdy. Jedno, čo však majstri zo štúdia Team Ninja dokázali už viackrát priniesť a čo som zároveň od ich bratov z From Software ešte nevidel, je perfektné vyobrazenie folklóru feudálneho Japonska. Ich zmysel pre detail a nenásilná karikatúra sa určite zapáči každému fanúšikovi samurajského obdobia. Samozrejme, mohli by sme sa ohradiť voči tomu, že hra je ťažká a preto dostáva nálepku Souls-like, ale zamysleli sme sa nad tým, že zabíjať presilu lúpežníkov, prípadne loviť rôznych démonov proste nemôže byť jednoduché? Nioh 2 vo svojej obtiažnosti znova nepoľavil a mne to vôbec neprekáča.

Pôvodný Nioh z roku 2017 nám priniesol príbeh prvého samuraja, ktorý priplával do Japonska zo západných krajín. Jeho meno bolo William Adams a môžeme si ho pamätať vďaka nezameniteľnej

podobe s Geraltom. Hoci udalosti, ktoré túto postavu mali sprevádzať, môžu byť už s odstupom času nepresné, išlo viac-menej o historicky korektný príbeh. Až na démonov, samozrejme. V druhom diele máte vo výbere postavy voľnú ruku. Ba čo viac budete si ju dokonca vytvárať,

a to pomocou komplexného editora, v ktorom si vyberiete vlasy a ich farbu, tvár, ale aj detailnejšie prvky ako pehy alebo zakončenie vlasov, ktoré môžu mať vlastnú farbu. Viete si tak vytvoriť postavu podľa seba, či už pôjde o svalnatého dlhovlasého muža, alebo obratnejšiu ženu s bojovými



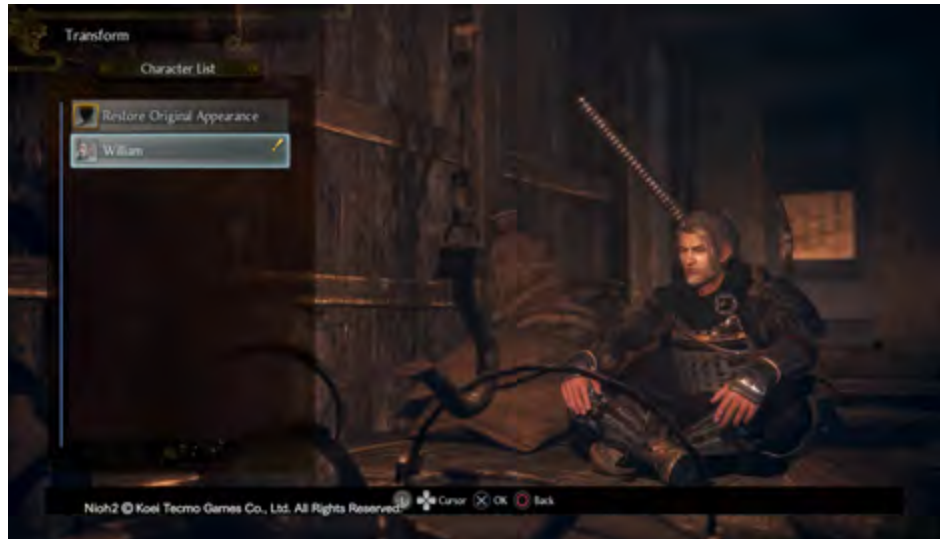
mal'bami na tvári. V editore si vyberáte aj tón hlasu, no okrem dychčania a výkrikov sa s ním nikde nestretnete. To je v podstate krok späť, pretože v predošlom diele sme boli zvyknutí na dialógy medzi NPC a hlavným protagonistom. Hoci by nahranie viacerých verzií dialógov asi bolo časovo náročné, trochu ma to zamrzelo.

Rozpoľtený

Prvé kroky si vyskúšate v akejsi svätyni, ktorá slúži ako tutoriál. Ide síce o naozaj zjednodušenú formu uvedenia do deja, ale aspoň to tam je. Pri Souls-like tituloch sa tomu totiž každé štúdio rado vyhýba, a tak nám ostáva len prijať to, čo nám vývojári pripravili. V podstate sa tu oboznámite so základnými mechanizmami, ako sú ľahký a ťažký útok, uhýbanie, zmena postojov a kopa d'alšieho. Vyberiete si tu aj svoje dve zbrane, keďže v Nioh ste sa zameriavali väčšinou na primárnu a sekundárnu.

Nemusíte sa zamerat' na obidve, len vám tým tvorcovia chcú priniesť možnosť reagovať na rôzne situácie aj inými spôsobmi. Tomu nahráva aj fakt, že v hre sa opäť môže spoliehať na tri postoje, tzv. Stances, ktoré menia štýl boja danej zbrane. V praxi to vyzerá tak, že pri väčších nepriateľoch potrebujete mať silné, ale pomalšie údery. Na to vám dobre poslúži vysoký postoj. Pri menších nepriateľoch sa určite stretnete s rýchlejšími pohybmi, preto budete musieť zvoliť nižší postoj. Stále mu nestíhate? Možno je čas prepnúť sa na sekundárnu zbraň, ktorá nemusí byť tak silná, ale v kombinácii s nízkym postojom môže byť neskutočne rýchla.

V Nioh 2 sa stretne aj s dvomi novými zbraňami. Prvou sú tzv. Hatchets, čo sú v podstate dve sekery, tou druhou je Switchblade. Ten mi spočiatku pripomínal zbraň Saw Cleaver z Bloodborne, pretože pri nízkom postoji sú oba tieto nástroje zavreté rovnako. Páči sa mi tu aj transformácia pri rôznych postojoch. Pri strednom dostávajú do rúk kosu, čo niekedy vyzerá naozaj „cool“, pri vysokom zas uchopíte kopiju, ktorej výhoda je v jej dosahu. Niežeby postoje pre iné



zbrane nemali rovnaký efekt, no vždy ide viac-menej len o rozdiel uchopenia a nie o transformáciu zbrane.

Pri prvom výbere zbraní vidíte, na čo je daná zbraň priamo naviazaná vo vašich štatistikách, vy jej tak môžete dopomôcť levelovaním danej štatistiky. A hoci sa vás hra spýta, či ste spokojný s výberom zbraní, neznamená to, že sa neskôr nebudete môcť zamerat' na úplne inú. Ja som napríklad zo svätyně odchádzal s kusarigamou, čo je kosák na ret'azi, a dvoma katanami, no po pár misiách som pochopil, že tento štýl mi vôbec nevyhovuje. Skúsil som teda veľký obojručný meč a s ním som Nioh 2 dohrál. Pochopil som, že hra nemusí byť až tak ťažká, iba môj štýl potreboval zmenu.

Keď už som spomínal levelovanie, to môžete urobiť pri každej malej svätyni, ktoré slúžia ako „bonfire“ z Dark Souls - keď umriete, automaticky sa pri nej ocitnete. Úroveň si zvyšujete vďaka nazbieranej amrite, ktorú získavate zabíjaním nepriateľov a kopou iných činností. Po smrti ju stratíte, no máte možnosť vrátiť sa k svojej mŕtvole a celú si ju ziať späť. Ak však počas cesty k nej zomriete, amritu stratíte. Vždy, keď získate jej dostatok potrebnej na ďalší level, hra vám to signalizuje zlatým orámovaním okolo jej aktuálnej hodnoty. Potrebujete sa teda

dostať k najbližšej svätyni a zvýšiť si svoj level. Tu si zvyšujete úroveň iba vašich štatistík, ako sú životy, alebo váha, ktorú môžete mať na sebe v podobe zbroje, ale tým sa to rozhodne nekončí. Hraním si zvyšujete aj skilly (schopnosti) na zbrane, s ktorými hráte, ale dostávajú ich zároveň aj na veľ'a iného. Do všetkého, čo využívate, získavate body, ktoré si potom rozvrhnete podľa seba do tak rozvetvených stromov schopností, ako si len viete predstaviť. V tomto smere sa Nioh 2 naozaj posunul o tri kroky vpred a rôznorodosť v hraní naberá nový rozmer. Niektoré schopnosti sú pasívne, čiže vám dodávajú len nejaké vylepšenia pre dané odvetvie, no nájdete tu aj aktívne, ako je napríklad kombo, ktoré vám po prevedení môže vrátiť viac Ki.

Yokai je v každom z nás

Ki by sa dalo prirovnať k stamine z iných hier, pričom každý správny Souls hráč vie, že po jej strate ste veľ'mi zraniteľný. Nioh nám však už v prvom diele priniesol možnosť tzv. Ki Pulse, čo je vrátenie stratenej Ki po vykonaných útokoch, ak stlačíte R1 v správny čas. Vďaka tomu dokážete zneškodniť aj škvrny od démonov, v ktorých sa vám Ki dobíja celkovo pomalšie. Démoni sa volajú Yokai a majú silné korene v japonskom folklóre. Najväčším zvratom v Nioh 2 je fakt, že hlavný protagonist je



napoly Yokai. To do hry vnáša ďalšie novinky v súbojovom systéme. Prvou je tzv. Burst Counter. Je to akýsi ekvivalent k schopnosti Parry a využíva sa hlavne proti Yokai. V prípade, že sa démon chystá zaútočiť na vás svojím dost' efektívnym útokom, na malú chvíľku zasvieti na červeno. Vtedy musíte nájsť ten správny moment, kedy použiť Burst Counter, pretože tým ho viete v podstate paralyzovať a uberiete mu veľké množstvo Ki, ktorá sa u Yokai mŕňa pomalšie. Je to však dvojsečná zbraň, pretože ak to nevykonáte správne, môžete nepriateľovi naletieť priamo do rany a schytať tak celé poškodenie. V Nioh 2 sa nestretnete už len s Yokai škvrnami zanechanými nepriateľmi, ale nájdete tu aj celé plochy posiate Yokai aurou. V danej oblasti tak budete musieť zabiť hlavného záporáka, aby ste si tam odomkli truhlice alebo svätyne, ktoré sú touto aurou pokryté. A asi vám nemusím pripomínať, že v tejto oblasti vám Ki porastie naozaj pomaly a váš štýl hry sa tak bude musieť zmeniť. Po zabití Yokai vám môže padnúť aj jeho duša, ktorú potrebujete oprášiť v najbližšej svätyni, a pridá vám tak jedinečnú schopnosť. Napríklad sa budete môcť zmeniť na Yokai menom Enki, vyliezť na svoju kopiju a zo vzduchu ju vrhnúť po nepriateľovi. Tie schopnosti sú väčšinou veľmi efektívne, ale vyžadujú si vlastný zdroj energie s názvom Anima. Schopnosti môžete mať naraz dve a vždy po nájdení novej si ju musíte vymeniť. Ako polovičný Yokai sa dokážete premeniť aj do tejto formy na istý čas. Stanete sa tak silnejším a odolnejším od závislosti vášho Guardian Spirit. Často však budete premýšľať nad tým, či je správny čas použiť svoju Yokai formu, pretože sa naplňa pomaly.

Nielen japončina, ale aj plnohodnotná RPG

Hoci ide o naozaj unikátny zážitok, ktorý spočiatku nemusí sadnúť každému, hra



ponúka množstvo hodín zábavy. Ďalšie plus nájdete v hlboko zakorenených RPG mechanizmoch, s ktorými sa budete stretávať na každom kroku. Schopnosti a level už rozoberať nebudem, len k tomu pridám možnosť hľadania, ba až farmenia rôznych predmetov od brnenia cez zbrane až po rôzne „consumables“.

Ešte lepšie je, že ak sa vám nepáči napríklad vzhľad vašej prilby, môžete si ho zmeniť u kováčky. Možno sa to niekomu bude zdať ako banalita, no mne to prišlo ako fajn doplnok a lepšie sa mi vyrážalo do boja s pocitom, že som si k tomu robustnému brneniu nemusel zobrať ten nevкусný klobúk. Aj hráči bažiaci po hardcore zážitkoch si prídu na svoje a u kováčky na jednotlivých predmetoch môžu meniť ich štatistiky. Alebo môžu chodiť „farmiť texty“ predmetov, ktoré si potom môžete nechať vyrobiť. V hre sa stretneme aj s rôznymi tajomstvami a niektoré z nich vedú naozaj prekvapiť. A ak by vám hra prišla v niektorých momentoch až príliš nekompromisná, nie je problém zavolať si na pomoc kamaráta. Spolu môžete do boja vyraziť až traja, no všetci budete

potrebovať PS Plus. Ak ho nevladniete, nezúfajte, po svete sú rozosiate modré hroby. Tie po vyvolaní imitujú hráča, ktorý je riadený umelou inteligenciou.

Príbeh má tiež svoje miesto, pričom ide o udalosti pred prvým dielom. Vaša postava dostáva meno Hide a chtiac-nechtiac sa dostáva do boja s rôznymi entitami, ktoré napadli jej domovskú dedinu.

V zápale boja sa stretávate s obchodníkom Tokichiom, ktorý vás presvedča na ďalší lov Yokai démonov. Z nich totiž získava drahocenné kamene pre svoj obchod. Viac vám však o príbehu nepoviem, pretože sa chcem vyhnúť spoilerom.

Hodnotenie

Nioh 2 pokračuje presne tam, kde skončila jednotka. Nie príbehom, ale všetkým, čo hráči potrebujú. To sú výzvy, inovatívnejšie mechanizmy a veľa dôvodov, prečo si tento titul zahrať odznova. Odporúčam ho všetkým fanúšikom Souls hier a tých neskúsených naň chcem upozorniť. Takto sa robia hry. Majú vás odmeniť za dobre odvedenú prácu a nie za bezhlavé stláčanie gombíkov. Suma summarum, Nioh 2 je must have titul, ktorý hovorí sám za seba.

Luboš Duraj



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná RPG	Team Ninja	Sony

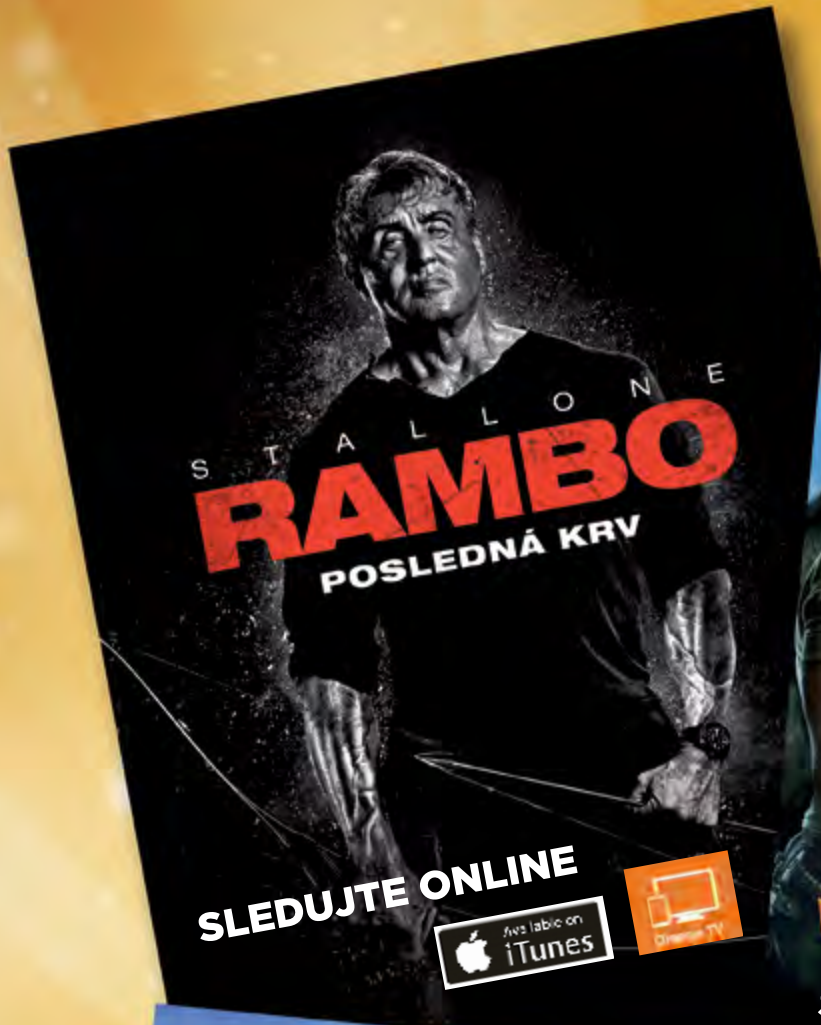
PLUSY A MÍNUSY:

+ level dizajn	- grafika sa až tak neposunula
+ veľa novinek	
+ štylizácia	
+ znovuhrateľnosť	

HODNOTENIE:



**NENECHAJTE SI UJŠŤ FILMOVÉ NOVINKY,
KTORÉ UŽ SÚ NA **ONLINE****



#bontonfilmvasbavi

BONTONFILM

Hunt: Showdown

WESTERN, KTORÝ VÁS BUDE STRAŠIŤ PO NOCIACH



Westernové hry boli od nepamäti veľmi populárne. Svoje miesto si začali vydobýjať medzi hráčmi snád' už od doby, keď sa naši otcovia radi pozerali na filmové adaptácie s Ribanou. Z mojej strany tento koncept nie je až tak veľmi zaujímavý, no chápem, že každému človeku sa páči niečo iné. Otázka znie, či je dobrý nápad zasadiť striel'ačku s takými silnými PvP koreňmi na divoký západ? S určitost'ou viem povedať, že áno. A hra má síce veľký potenciál zaujať masy, no stále jej niečo chýba. Pôsobí trochu ako zlepenec viacerých hier, ktoré už si svoje miesto na hernej scéne našli. Pod'me sa hlbšie ponoriť do najnovšej hry od Crytek, nemeckého giganta.

Na úvod každej recenzie mávam malé priznanie. Dnešné bude spočívať v tom, že som po hre poškul'oval už dlhšie. Hra ma zaujala tým, že vývojári zapracovali PvE a PvP systém do jednej hry. Takže začiatok. Stávate sa profesionálnym lovcem. Vaše miesto pôsobenia sa odohráva v Louisiane. V krajine, ktorá sa

pýši nie veľmi atraktívnym bohatstvom. Na každom rohu tu nájdete močariská, veľa priemyselných odvetví a k tomu všetkému hordy nemŕtvych. Presne tak. Ako lovec sa nevydávate po túžbe uloviť zver, ale vyberáte si priamo z kontraktov na démonov z pekla. Démoni z pekla by sa dali prirovnať k bossom z iných hier. V hre zatiaľ máme možnosť nájsť troch bossov, a to obrovského zmutovaného pavúka, nemŕtveho mäsiara s bravčovou hlavou a zabijaka, ktorý je zhmotnením veľkého zhluku hmyzu. Každý z nich má unikátny štýl boja (napríklad pavúk dokáže liezť po stenách a rýchlo sa presúvať z jednej pozície na druhú, pričom mäsiar je pomalší, ale zato rozdáva plošné poškodenia). Pre úspešný lov je potrebné poznať aj ich slabosti. V hre nájdete príručku o monštrách. Na mäsiara platí, že ho brokovnicou zabijete omnoho rýchlejšie, a preto si počas lovu častokrát uvedomíte, že vaša aktuálna výzbroj pri love démona nie je najlepším výberom. Dost' tomuto frustrujúcemu zisteniu napomáha fakt,

že ak sa do lovu púšťate s vybavením na daného bossa, je možné, že na mape budú práve iní dvaja bossovia alebo iba jeden, s ktorým ste nepočítali.

Túto krajinu už dávno boh opustil...

Hra zatiaľ obsahuje dve mapy. Každá z nich má na sebe unikátne miesta ako vlakovú stanicu, krematórium, prístav, alebo aj opustenú pevnosť z čias občianskej vojny. Prvý dojem z hry bol ale katastrofálny. V momente, keď ma spawnlo na mapu, som mal textúry vo veľmi nízkej kvalite, a tak som v nastaveniach bezhlavo prepínal všetko na „high“. Hra si ale aj tak počas hrania celú grafiku doladila a mohol som sa naplno venovať zomieraniu. Už len fakt, že hra tvorí slávne štúdio Crytek, ktoré má vo svojom portfóliu grafické skvosty ako Crysis, ma držal v očakávaní, že nám opäť prinesie vizuálny unikát. Podľa mňa sa to ale nestalo. Hra nevyzerá zle, no celkový dojem z grafiky nie je nič moc.



Niektoré textúry sú už zastaralé a nemajú šancu rovnať sa konkurenčným titulom. Po niekoľkých hodinách som teda pochopil, že v tomto prípade nenájdem taký grafický podpis od vydavateľov, aký som čakal, no viem, že hra mi toho vie ponúknuť ešte mnoho. Vydávame sa na lov. Prichádzame na mapu, kde je naraz 12 hráčov. Kombinácie môžu byť rôzne, napríklad štyri tímy po troch hráčoch či tri tímy po troch lovcov, jedna dvojica a jeden samotár. Keď idete do hry iba dvaja alebo sám, je možnosť vypnúť si matchmaking pre servery obsahujúce trojčlenné tímy, ale strácať tým rôzne bonusy. Mapa je rozdelená červenou rozdelovacou čiarou podľa pôsobenia bossov na danom území, a tak má každý v podstate polovicu. Samozrejme, keď je boss iba jeden, má pôsobisko na celej mape. Váš lovec disponuje špeciálnym videním, takzvaným „dark sight“, ktoré začierni všetky nepodstatné veci a vysvieti na modro „vodítka“ (ukazovatele smeru) alebo miesta, kde sa deje niečo podstatné. Aby ste vystopovali bossa, potrebujete nájsť tri takéto vodítka, ktoré následne preskúmate. Skúsenejší hráči vedia, že ak sú nepriateľskí lovcia blízko, vodítka sa sfarbia na červenú, alebo ak sú pečate na vodítkach rozbité, je zrejme, že tam už niekto bol. Po preskúmaní vodítka sa vždy mapa pôsobenia o niečo zmenší a vy tak viete, kam už chodiť

nemusíte. Často sa mi ale stalo, že som na bossa narazil už pri druhom, a tak som mohol započatť ukrutný boj s démonickými silami omnoho skôr ako moji nepriatelia, a to nie je vždy najlepšie. Pri bossovi máte tiež možnosť pozrieť sa cez špeciálne videnie, aby ste zistili, či nie je miesto pod drobnohľadom nejakých špekulantov. Pri bossovi cez dark sight počuť akýsi šepot z pekla, ktorý sa stáva agresívnejším, akonáhle má v okolí nepriateľský tím. Boj so samotnými bossmi býva zdĺhavejší a vyžaduje si skúsenosti a poznatky, ale to som už spomenul. Po zabití bossa je potrebné

vykonať rituál, ktorým sa démon posielajú späť do pekla. Tento proces sa po začatí hráčom vykonáva sám a vy tak zatiaľ máte možnosť nastražiť pasce a dávať pozor, či sa už nejakí lovcia bez štipky hrdosti nesnažia ukradnúť vašu ťažko vybojovanú korisť. Počas rituálu všetci lovcia vo svojom videní vedia presne, kde tento proces prebieha a hra ich na to aj patrične upozorní. Tu nastáva zvrät. Z lovcov sa stáva korisť. Po hodinách hrania som zistil, že v tejto hre časť budete hľadať márne a niektorí lovcia schválne čakajú mimo diania v bezpečí, aby potom mohli napadnúť hráčov, ktorí si prešli peklom a ukradli im ich cennú korisť. Za predpokladu, že ste prežili rituál trvajúci niekoľko minút, z démona vypadnú dva žetóny ako najcennejšia korisť v hre. Každý hráč môže zobrať iba jeden, preto je najlepšie chodiť minimálne vo dvojici. Po prevzatí žetónu získavate možnosť vidieť na 5 sekúnd lovcov vo svojom okolí, čiže taký in-game wallhack. Nemusíte ho minúť hneď, ale ani naraz. Takže keď na dve sekundy preskúmate nejaký les zvonku, môžete kludne zvýšné tri použiť inokedy. Každá minca má ale dve strany a poloha každého majiteľa pekelných žetónov je zobrazovaná v krátkych intervaloch na mape ako malý blesk. Dalo by sa povedať, že zabitím bossa sa začína ozajstný lov. Von z mapy



sa dá dostať iba cez exity, ktoré sú na mape vždy tri, no pri každej novej hre sú inak rozmiestnené. A verte mi, častokrát pri nich stretnete hráčov, ktorí nemajú potrebu uloviť si vlastné monštrum, len zobrať vašu korisť, s ktorou hneď vyjdú von. V exite musíte vydržať 30 sekúnd a ak vám zastrelia kolegu, musíte ho oživiť, inak sa von nedostanete. Hra sa týmto stáva plnohodnotným členom klubu hier, ktoré chcú, aby ste si od nervov rozbili monitor. Hra vám okrem klasického lovu ponúka aj tri tréningy, po ktorých prejdenní obdržíte odmeny vo forme blood bounds (tie vám popíšem nižšie). Je tu aj možnosť zahrať si quickplay. Ide o zápas piatich hráčov, ktorí nelovia démonov, ale snažia sa dostať von živí.



Hneď na začiatku dostanete zadarmo náhodné vybavenie a rôzne zbrane. Prežiť môže len jeden a keď sa vám to podarí, môžete si lovca regrutovať medzi svojich ostatných lovcov spolu so zbraňami, ktoré si doniesol. Avšak zbrane nepredáte, pretože po vynesení z mapy dostanú nálepku Contraband.

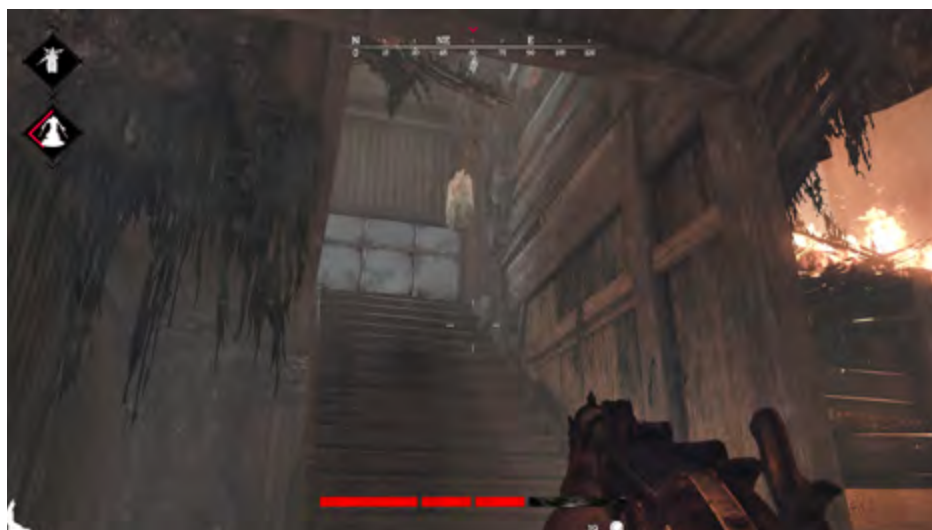
Všetci hriešnici pôjdu do pekla

V menu si vyberáte svojho lovca – regrutujete. Môžete mať viac lovcov naraz, ale do hry pôjdete len s jedným. Každý lovec má vlastný level aj životy. Jeho levelovaním získavate body, za ktoré mu môžete kupovať jednotlivé perky (v hre Traits) pomáhajúce pri prežití. Môžete napríklad získať rýchlejšie dobíjanie kuší alebo rýchlejšie obnovovanie výdrže. Preto je dobré rozumne si vybrať lovcov a ich zbrane do hry. Hra vám dá možnosť loviť v trojici, dvojici, alebo samému. Aj keď tu tá možnosť sólo hry je, ja vám ju určite neodporúčam. Nielen, že som v hre nikdy nestretol jednotlivca, ale je fajn, že aj keď neprežijete jednu prestrelku, kolegovia vás stále môžu postaviť na

nohy. Tiež to má ale svoju mechaniku a limity. Ako som už spomenul vyššie, lovci majú unikátne životy, teda každý ich môže mať trochu inak rozostavené. V hre sa nachádzajú dva typy health barov – krátky a dlhý. Lovec tak môže mať buď tri dlhé, alebo jeden dlhý a tri krátke. Aby som sa vrátil k pointe: Keď postavíte svojho kolegu na nohy, „zožerie“ mu to

jeden dlhý health bar a keď už nebude môcť žiadny obetovať, tak vám v tomto love nepomôže. Navyše, nepriateľské mŕtvolky, ktoré si myslíte, že môžu byť oživené, spál'te. Ak je telo dostatočne dlho v plameňoch, nebude možné ho zachrániť. Týmto mechanikami vývojári eliminovali možnosť revivovať svojich kolegov do nekonečna. Tu nastáva ďalší problém. Vývojári si všimli, že herná scéna už je FPS hrami preplnená a že sa hráči častokrát prikláňajú k hardcorovejším zážitkom.

Po vzore Escape from Tarkov (nie som si istý, či ich inšpiroval práve tento titul) si po smrti z lovu neodnesiete svojho lovca a ani jeho vybavenie. A ani perky, ktoré ste mu mohli zbierať aj 15 hier po sebe. Avšak veľký koryso, aj po tom, čo váš lovec umrie, dostanete polovicu expov do svojho ranku. Aby tvorcovia hneď na začiatku nedemotivovali všetkých hráčov, svojich lovcov začnete strácať až po dosiahnutí 11. ranku. Rank je niečo ako váš level, nie je naviazaný priamo na lovca, ale pri regrutovaní nových lovcov ho hra zohľadňuje, a tak vám pri vyššom



ranku ponúkne vyzbrojenejších lovcov. Po dosiahnutí vyššieho hodnotenia sa vám v in-game obchode odomknú lepšie zbrane a veci, no zato drahšie. Po dosiahnutí ranku 100 získate jednu prestíž, čo je forma znásobenia vášho ranku. Po dosiahnutí prestíže začínate od nuly, čiže bez lepších lovcov a možnosti nákupu dobrých zbraní, aj keď s kopou skúseností. V hre sa platí dolármi, ktoré získavate hraním. Nakupujete za ne zbrane, lekárničky, granáty a rôzne pomôcky. Sú tu aj „blood bounds“ reprezentujúce prémiovejšiu menu. Získať ich môžete poctivým hraním, no nebudeme si klamať, tvorcovia si do hry naschvál implementovali mikrotransakcie, na ktorých proste chcú niečo vyryžovať, a tak je ich získanie pomocou bežného hrania zdĺhavé.

Ale ak vám nevadí bezhlavo púšťať vaše reálne peniaze do hry, je tu možnosť zakúpenia rôznych „výhodných“ balíčkov. Za spomínané „blood bounds“ si následne zakúpite legendárnych lovcov alebo legendárne zbrane. Výhoda Legendárnych lovcov spočíva v tom, že po ich zakúpení majú hneď tri náhodné perky a náhodne nastavené health bary, ktoré pred kúpou nevidíte. Niektorých lovcov a zbrane si ale aj tak bez DLC nekúpite. Správne, Crytek nám ponúka platené DLC-čka vo forme skinov. Tu je na mieste zamyslieť sa, či už honba za peniazmi z ich strany nie je prehnaná.

Zvuky z pekla

Ak by som chcel hru za niečo pochváliť, bolo by to určite ozvučenie. Celý základ úspechov v hre závisí od toho, ako veľmi sa vyznáte vo zvukoch, ktoré počujete. Tu zvuky vydávate v podstate všetkým, čo robíte. Všade sa niečo váľa, napríklad sklo, ktoré má svoj vlastný zvuk a keď po ňom prejdete, skvelo na



seba upozorníte. Alebo také bohapusté strielanie po nevinných zombíkoch je tiež výborný spôsob, ako dať o sebe vedieť. Pamätám si začiatky, keď som hneď pri odštartovaní lovu strielal po všetkom, čo sa hýbalo, a tým myslím aj po pokojných kačiciach vo vode. Skúsení hráči vedia, že minimálny hluk je klúčom k prežitiu, preto sa snažia aj nemŕtve hrozby eliminovať čo najtichšie. Keď sa už dostanete do bezprostrednej blízkosti druhého, nič netušiaceho hráča, dokážete ho zabiť na jeden dobre mierený výstrel. A z vlastnej skúsenosti vám radím, zabite ho na prvý výstrel. Keďže hra je situovaná približne v roku 1890, zodpovedajú tomu aj zbrane, takže samopaly so storanovými zásobníkmi tu nečakajte. Muníciu si tiež na lov beriete iba obmedzenú, často si tak budete musieť rozmýšľať, akým spôsobom ďalší cieľ eliminujete. Po mape sa nachádzajú aj rôzne ammo krabičky a truhly s muníciou, po vystrelení posledného náboja tak nemusíte zbraň hneď vyhadzovať. Zbraň môžete vziať aj mŕtvemu lovcovi, on ju už v hrobe potrebovať nebude. Na lov si beriete aj

rôzne veci ako lekárničky, majú rozdielne liečebné účinky. Musíte si ale dávať pozor. Zhorenú časť health baru už nevyličíte a nemôžete sa napríklad liečiť, keď ste otrávení. O umelej inteligencii alebo rádových nepriateľoch som v podstate nepísal nič, pretože po určitom osvojení si herných mechaník vám už žiadne vrásky na tvári robit' nebudú. Môžete ich, samozrejme, využiť vo svoj prospech proti ostatným hráčom, ale to je asi na samostatný článok.

Hodnotenie

Hunt: Showdown si na poli FPS hier svoje uplatnenie určite nájde, ale neodporúčam ho ľuďom, ktorým sa páči svojim dobovým zasadením. Ide o veľmi hardcore zážitok, ktorý môže prerastať až do frustrácie. Ak ste hráčom, ktorý má rád výzvy a rád strieľa do druhých hráčov, Hunt je presne pre vás. Avšak pištoľníci vyhladávat' v hrách relax by túto hru mali obísť úctivým oblúkom. Hra má veľký potenciál, ale mám strach, že vývojári zaspia na vavrínoch a budú nám prinášať ďalší obsah len vo forme platených skinov. Dúfam, že sa mýlim a že sa tvorcovia ešte pochlapia. Hra vyšla len nedávno z early-access a Crytek tak má ešte stále možnosť zažiarit'.

Luboš Duraj



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
PvEVP FPS	Crytek	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hra výborne zvláda systém zvukov	- Grafika nie je nič extra
+ Skvelá atmosféra Louisiany	- Padali servery (do hry sa nedá vrátiť)
+ Hra ponúka výzvu	- DLC vo forme skinov
+ Rôzne variácie lovu	

HODNOTENIE:



Doom Eternal

ŠACHOVÁ PARTIA S DÉMONMI V PEKLE



Poznáte šach? Nečudoval by som sa, keby tí neskôr narodení absolútne nevedeli, o čo ide. Je to taká cool hra, ktorú sme sa hrávali, keď sme boli trochu väčší a keď sme nemali k dispozícii virtuálne hry. Je to hra o trpezlivosti, o predvídavosti a o schopnosti správne sa rozhodnúť. Je to hra, ktorá si vyžaduje perfektnú znalosť schopností vašich figúrok v kontexte boja proti nepriateľovi a napríklad musíte vedieť aj to, kedy niektorú figúrku obetovať pre vyššie dobro.

Doom Eternal je prakticky to isté, akurát vo videohernej forme. A taktiež si odstráňte tú časť o obetovaní figúrok, pretože jediný, koho obetujete, sú naporciovaní démoni. A vymeňte si šachové figúrky za vaše zbrane. A rýchlosť zvýšte niekoľkonásobne. Čaká vás totiž adrenalínový zážitok podľa vlastných pravidiel.

Hra začína podobne ako jednotka v zmysle, že príbeh asi nie je tým najdôležitejším prvkom. Chvalabohu. Pretože hoci to niektorí považujú za negatívum, tak silný naratív

(v zmysle cut-scén) nikdy nebol cieľom tejto hry. To však neznamená, že nemá zaujímavé príbehové pozadie (v poslednej tretine napríklad príde k veľmi dôležitému ozrejmieniu niečoho... nebudem približovať čoho) – akurát ho vývojári dávajú nenásilnou formou a skôr používajú svet a jeho okolie,

aby práve ten rozpovedal príbeh hry. V každom prípade, po niekoľkých sekundách dostanete do rúk brokovnicu a ide sa na vec. Vašou úlohou je opäť masakrovať hordy démonov a zachrániť Zem, ktorá je pod útokom. Už v prvých momentoch si však všimnete niečo iné... Zatiaľ čo Doom z





roku 2016 sa ako-tak snažil držať nejakých vizuálnych náznakov realistikosti, tak Eternal to všetko vyhodil do vzduchu a prakticky sa prestal hanbiť za to, že je hrou.

Chcem tím povedať, že hry sa často rôznymi fintičkami snažia maskovať to, že sú hrami, no Eternal na to kašle. Všetky power-upy vyzerajú presne tak - ako power-upy. Všetky zberateľské predmety sú označené obrovským žltým otáznikom a „životy navyše“ sú zobrazené obrovskou hlavou Doomslayera. Navyše, celá hra je oveľa farebnejšia a kontrastnejšia ako Doom 2016, pričom napríklad herná mapa vám takmer vždy ukáže všetky arény, v ktorých sa budú odohrávať najväčšie súboje, čo nemusí sadnúť každému.



Tento prístup však veľmi pomáha hraniu titulu. Ak ste sa divili, prečo som recenziu začínal rozprávaním o šachu, teraz vám vysvetlím prečo. Doom Eternal je totiž excelentným príkladom toho, čo sú vynikajúci level dizajn a skvele implementované základné piliere hrateľnosti.

Uvediem to na príklade. Vojdete do arény a k dispozícii máte vašu vernú brokovnicu a niekoľko ďalších zbraní. Ako Doomslayer pracujete taktiež aj so svojou motorovou pílou a plameňometom a púšťate sa tak do boja. Uhýbate sa projektilom, snažite

sa využiť svoju mobilitu, aby ste sa oklamali svojich nepriateľov. No raz vám náboje dôjdu. A nebojte sa, dôjdu. Pretože rezervy sú úmyselne nastavené tak nízko, aby ste dlhú dobu nemohli používať iba jednu zbraň. Alebo môžete použiť svoju motorovú pílu na to, aby zo zabitého nepriateľa náboje vypadli. Zároveň však musíte rozumne používať tzv. „Gory kills“, ktoré vám dopĺňajú zdravie, a taktiež plameňomet, ktorý vám doplní brnenie.

Do toho si následne musíme uvedomiť, že počet typov zbraní a hlavne počet typov

nepriateľov sa každým levelom zvyšuje, čo sa postupne nabaluje ako snehová guľa. Manažovanie zdrojov je tak čoraz komplexnejšie a frenetickejšie, a všetko je to úžasné. Vyššie som spomínal, že autori vám dokonca na mape ukážu, kde sa budú odohrávať jednotlivé bitky v arénach, vy sa tak dokážete na všetko dokonale pripraviť. Aj tak sú však súboje s nepriateľmi skúškou pozornosti, šikovnosti a schopností hráča. Musíte mať dokonalý prehľad o tom, ktoré zbrane sú najúčinnejšie na ktorý typ nepriateľa, musíte mať schopnosť identifikovať prioritné ciele, a hlavne musíte byť neustále v pohybe. Čo je síce jednoduché povedať, ale komplikovanejšie naplniť, pretože hra vám neodpúšťa. Už na druhej obtiažnosti vám uvarí pekelný koktejl a niektoré arény sú veľmi komplikované. Ale tak viete, ako sa hovorí... „git gud“.

Variabilita nepriateľov je ďalším veľkým víťazstvom Eternal. A tím nemyslím iba to, že ich je veľa kvantitatívne, ale aj to, že peklo zo života vám robia rôznymi spôsobmi. Agresívne typy ako Hell Knight na vás neustále útočia zblízka a doslova vás nútia, aby ste zostali v pohybe, zatiaľ čo podporné postavy vám robia zo života peklo tým, že oživujú rôzne menšie jednotky, alebo sa snažia ovládať bojisko z diaľky. Na premýšľanie tak vôbec nemáte veľa času, a to si musíte uvedomiť, že skutočne



máte o čom premýšľať. Nielenže musíte mať na mysli konštantné obnovovanie zdravia a štítov, ale aj používanie motorovej pily na získavanie nábojov, manažovanie výberu tej najsprávnejšej zbrane na daného nepriateľa, a popritom ešte, samozrejme, musíte uskakovať a hýbať sa. Arény navyše aktívne podporujú to, aby ste boli v pohybe tým, že tam autori umiestnili aj rôzne tyče na skákanie, skákacie plošiny a teleporty.

Nebol by to však Doom, pokiaľ by nekládol dôraz na preskúmvanie prostredia, a aj Eternal je v tomto skvelý. Autori vás motivujú tak, že v prostredí sa nachádzajú predmety na zlepšenie kapacity zdravia, štítov a nábojov, rôzne mince na získavanie nových perkov, a runy na odomkykanie ďalších schopností. A v neposlednom rade aj mody na zbrane, ktoré opäť pridajú každej zbrani dve nové funkcie. Brokovnica tak môže fungovať aj ako granátomet, gul'omet získa možnosť vypúšťať minirakety a podobne. A aj tieto funkcie si môžete vylepšovať novými perkami, čo je ďalšia vrstva komplexnosti pri hraní. Celé to však má jedno ale, ktoré je prakticky jediný väčší problém s hrou. Zatiaľ čo Doom 2016 bol do veľkej miery koridorovu strieľačkou s malým množstvom „platformových pasáží“, tak Eternal sa v tomto priestore výrazne nafúkol. Doomslayer po novom vie šplhať po určitých stenách a používať úskoky na zdolanie väčších vzdialeností. Dokonca vie aj plávať. Problémom je akurát to, že tieto pasáže nie sú dobre zvládnuté. Vysvetlím prečo.

Doomslayer je proste tank. Keď sa s ním počas bojov pohybuje, tak cítite ľahkosť pohybu ako v aréne strieľačkách minulosti, no zároveň cítite, že ovládate kolos v podobe vojaka. Je to taký zvláštny pocit, ktorý však všetkým činnostiam dodáva pri súbojoch skvelý pocit. Každý jeden „Gory kill“ je neuveriteľne uspokojivý, každý jeden úskok a výstrel je skvelý a každé jedno švihnutie motorovou pilou vyvolá



úsmev na tvári. Lenže tieto vlastnosti Doomslayera sú v priamom rozpore s tým, aby sa táto postava ovládala dobre počas platformových pasáží. Plávanie je hotová tragédia, no, našťastie, v hre sa vyskytuje iba výnimočne. Nič to však s výslednou kvalitou hry nerobí, iba to občas jemne frustruje. V momente, keď sa však dostanete do ďalšej arény, tak je po probléme.

Čo však multiplayer? Musíme priznať, že Doom 2016 multiplayer sa síce snažil priniesť klasickú arénu strieľačku, no autori tam nezmyselne zakomponovali novodobé prvky, pričom výsledkom toho bol mišmaš, ktorý veľmi skoro prestal byť zaujímavý. A tak ho v Eternal kompletne vypustili a nahradili ho módom s názvom Battlemode. Jeho princíp je jednoduchý. Do jednej arény postaví proti sebe hra jedného Doomslayera a dvoch démonov, pričom všetkých ovládajú hráči. Hrá sa na tri kolá, pričom úlohou Doomslayera je zabiť oboch démonov, pričom ich smrť nemôže byť od seba časovo vzdialená dlhšie ako 20 sekúnd, pretože inak sa jeden z mŕtvych démonov vracia do hry. Úlohou démonov je jednoducho zabiť Doomslayera. Celkom

zaujímavý a funkčný koncept, no mám pocit, že mu chýba trvanlivosť a že to bude skôr kampaň, ktorá vás bude ťahať naspäť k hre.

Technicky sme sa posunuli o jednu generáciu dopredu a prakticky všetko vyzerá v Doom Eternal lepšie. Prostredia sú väčšie a rôznorodejšie. Jedinou výčitkou z mojej strany sú niektoré art zmeny, ktorých sa dočkali démoni, pričom mne sa viac páčili v jednotke. Navyše, hra sa hýbe v stabilných 60FPS, čo je pre titul takéhoto typu doslova kl'účové. Žiaden stuttering, žiadne technické problémy. Musím skloniť klobúk, pretože technicky tak dobre zvládnutú hru sme tu nemali už dávno. Hej. A Mick Gordon je hudobný boh. Len to som chcel k hudbe povedať. Nič viac nie je potrebné dodávať!

Verdikt

Doom Eternal je hrou, na ktorú nezabudnete. Dokonale vám pripomenie žaner aréna strieľačiek z minulosti v tom najlepšom možnom svetle. Neskutočne návykový a takticky úžasne prepracovaný titul, ktorý hrá podľa jasných pravidiel. Je iba na vás, aby ste podľa nich začali hrať aj vy, inak vás čaká veľké množstvo smrtí. Aj by som možno povedal, že ide o najlepšiu FPS tejto generácie, keby neexistoval Titanfall 2. Ale to už je téma na iný článok.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	id Software	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ neuveriteľne hlboká a do detailov vyplánaná hrateľnosť	- Skákacie a plávacie pasáže
+ úžasné technické spracovanie a hudba	- Battlemode asi na dlho nevydrží
+ znovuhrateľnosť	

HODNOTENIE:




AORUS




TEAM UP. FIGHT ON.

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



 aorusczsk

 aorus_czsk

Call Of Duty: Warzone

RASTIE NÁM TU ĎALŠÍ BATTLE ROYALE GIGANT?



Na poli žánru online FPS sa z nenazdajky ukázalo už veľa kvalitných titulov. Asi by bolo zbytočné ukazovať prstom na gigantov spomedzi BR strelačiek, ktorí nám dokázali vytrieť zrak bez zbytočného hype-trainu tri mesiace vopred. Teší ma, že aj titul, ktorý doslova zrazu vyskočí spoza rohu, dokáže ľuďom zaujať natoľko, že si ho za prvých dvadsaťštyri hodín vyskúša až šesť miliónov hráčov. Je pravdepodobné, že za to môžu dva faktory: hra je free to play a nesie silné meno Call of Duty. Áno aj nie. Model free to play určite dnes priťahuje množstvo hráčov, ale na druhej strane sa dá od tohto modelu očakávať, že hra nás bude na každom kroku bombardovať mikrotransakciami. No a značka CoD? Tá už raz s BR režimom prišla, no medzi hráčmi úspech nezožala. Samozrejme, hru nemôžeme prvoplánovo odpísať. Najskôr sa do nej musíme ponoriť hlbšie. Čím teda nový mód hry Call of Duty: Modern Warfare dokázal do hry pritiahnúť také masy hráčov?

Minuloročnú „pecku“ Call of Duty: Modern Warfare sme vám už opísali v plnej paráde. Preto by bolo na mieste, aby sme sa na Warzone pozerali ako na standalone titul, ktorým naozaj je. Teda aspoň do istej miery. Štúdio

Infinity Ward nám prináša niečo nové a zároveň veľmi „okukané“. Po predošlom pokuse ich kolegov zo štúdia Treyarch priniesť Battle Royale režim do Black Ops 4, sa to v podstate žiadalo, pretože tento pokus hráči neprijali s nadšením.



Objavil sa, niekoho zaujal a niekoho nezaujal vôbec. Ak ste fanúšikom práve Blackoutu, nechápte ma zle, len porovnávam tieto dva tituly.

Hru som si stiahol na druhý deň po jej vydaní a mala okolo 80 GB, čo skutočne nie je málo. Samozrejme, ak ste už vlastnili MW, mód si vyžadoval iba okolo 15 GB. Updaty tiež nie sú malé, keďže približne o dva týždne neskôr mi stiahlo ďalších 15 GB. Musím však uznať, že updaty nie sú iba technického typu, a preto nie sú pre relaxačného hráča neviditeľné. Ako konkrétny príklad by som uviedol, že v čase vydania mala hra iba dva módy, a to Plunder a BR pre trojčlenné tímy.

Dnes sa už prvý mód volá Blood Money a pribudol aj tretí, Solo BR. Mód Blood Money je tímový Deathmatch, v ktorom sa v honbe za peniazmi snažíte predbehnúť svojich oponentov. Peniaze získavate zbieraním z debien, plnením kontraktov, zabíjaním nepriateľov a mnohými inými spôsobmi. Ozbrojovanie v tomto móde nefunguje tak, ako v BR. Síce na mapu padá zvrchu, no na zem dopadáte s vybavením, ktoré si vopred nastavíte v menu mimo zápasov a môžete si ich prednastaviť rovno sedem.

Inovácie

Tento Battle Royale prináša hneď na začiatku kompletný cross-play. Teda, ak vy hráte na PC a kamarát na PS4, nie je žiadny problém prizvať ho do tímu. Tímy sa skladajú z troch členov, a ak máte ďalšieho brata do boja, kludne sa môže pripojiť aj na Xboxe. Musím uznať, že hra to pridáva na popularitu, keďže ruší bariéry medzi konkurenčnými konzolami. Je tu však jedno malé ale. Vždy, keď som si pustil hru pre tímy, bez problémov som do tímu pridal dvoch hráčov, ktorí



hrali na gamepade. No opozičný tím poskladaný z hráčov hrajúcich s myšou a na klávesnici bol neporovnateľne lepší. V hre je aj možnosť vypnutia matchmakingu pre všetky platformy, no po jej vypnutí ma to nepustilo do hry a viac-menej som musel hrať podľa cross-playových pravidiel.

Hral som na PC, takže neviem, či sa s týmto problémom stretávajú aj konzolisti, ale pre ich dobro dúfam, že nie. Za ďalší nový prvok by sa dala označiť pištoľ, ktorú máte hneď pri dopadnutí na zem. Pištoľ nie je práve nejaká sláva, ale dáva vám možnosť lepšie sa brániť pred už nalootovaným hráčom. V iných tituloch, kde na obranu používate iba päste, ste pre rýchlejších hráčov v podstate len pohyblivý terč.

Mapa je rozsiahla a tvorí ju vykrojená fiktívna oblasť, zrejme niekde na blízkom východe. Mesto sa volá Verdansk a nájdete v ňom kľúčové miesta ako vojenskú základňu, väzenie či opustenú nemocnicu. Každá väčšia oblasť na mape by sa dala prirovnať k minimape

z klasického multiplayeru. Celkové pravidlá sa nelíšia od klasického BR. Na mapu padá stopäťdesiat hráčov buď po troch, alebo po jednom, a bojujú o prežitie. Zbraň nájdete len málo náhodne rozhádzaných po mape. Väčšina sa nachádza v boxoch, ktoré, keď sú ešte nevylootované, vydávajú svojský zvuk, takže viete, že v budove nájdete nejaké dobroty. Každý typ zbrane má vlastnú muníciu.

Medzi tieto typy by sme mohli zaradiť útočné pušky (s guľometmi), SMG (s pištoľami), brokovnice, snajperky a raketomety. Každá munícia vyzerá inak, a tak už na diaľku dokážete identifikovať, o akú ide. Možno ešte stojí za zmienku, že sa nemusíte trápiť s vylepšeniami zbraní. Zbrane padajú z boxov farebne označené. Každá farba označuje inú kvalitu. Obyčajná šedá zbraň nemá vylepšenia, pričom modrá má vylepšený recoil, mieridlá a tlmič. Takto vývojári sčasti eliminovali zbytočné lootovanie. Inventár tiež nie je rozsiahly. V podstate to je len malá lišta zobrazovaná v dolnej polovici obrazovky.



Uvidíte tu celkový stav každej munície a peňazí. Munícia pre všetky typy zbraní sa naplní automaticky, bez toho, aby ste museli taktizovať, ktorú vezmete, a ktorú nie. Nič iné však do inventára nedáte. Naraz môžete mať iba dve zbrane. Ak si vezmete ďalšiu, tá, ktorú držíte, spadne na zem. Štíty v hre by sa dali sčasti prirovnať k Apexu. Aj keď tu nemusíte zbierať žiadne armory a ani helmy (mám na mysli mechaniku dopĺňania štítov). Po mape nachádzate ocelové pláty, ktoré vám vždy po použití doplnia jeden bar armoru. Bary sú tri (nad HP barom) a vy so sebou môžete nosiť ďalších päť štítov pre prípad, že by vám ich rozstrelali. Po vzore Apexu je tu aj oznámenie, že ste oponentovi štíty celkom rozbili a už

budete uberať len z HP. Na HP v hre nenájdete lekárničky, a ak vás nepriateľ nedostane úplne na nulu, stačí počkať v úkryte, aby sa vám HP znova obnovilo. Keď vás však predsa len rozstrelia na nulu, padnete na chrbát. Potom máte ešte chvíľu šancu dostať sa do úkrytu ku spoluhráčovi, ktorý vás môže znova postaviť na nohy. Samozrejme, iba v hre v tímoch. Ak vás však zdvihnúť nestihne, vaša smola. Žartujem. Je tu ďalší inovatívny prvok, ktorý vám dáva možnosť zachrániť sa. Dostanete sa do gulagu, kde prebiehajú duely medzi mŕtvymi hráčmi. Na začiatku duelu obidvaja dostanete rovnakú zbraň a je len na vás, či necháte oponenta vyhrať. Po víťaznom dueli sa automaticky spawnujete nad mapou a máte možnosť znova sa pripojiť k svojim spoluhráčom.

Ak by však nad vami v dueli vyhral váš oponent, nesmúťte. Za 4500 dolárov vás každý preživší z vášho tímu môže znova privolať. Urobiť tak môže v hociakom obchode, ktorých sa na mape nachádza mnoho. Pozor! Na konci hry, keď uvidíte na obrazovke, že gulag sa práve zatvoril, bude jediná možnosť návratu len vykúpenie cez obchod. Na konci hry sú však obchody viac-menej vzácne a často bývajú pod drobnohľadom nepriateľov. Ako som už spomínal, v hre zbierate aj doláre. Tie slúžia ako platidlo (aké nečakané). Okrem oživovania spoluhráčov si viete nakúpiť rôzne pomôcky ako štíty, leteckú podporu alebo box s prednastaveným vybavením. Prednastavené vybavenie alebo loadout som už spomínal vyššie, a aj keď máte možno v tej chvíli epické zbrane, s vybavením dostanete aj perky, ktoré vašej postave pridávajú pasívne výhody. Navyše sú v hre aj technické pomôcky, ktoré sa aktivujú po stlačení samostatného tlačidla. Patria sem veci ako dron, stacionárny štít alebo



tichá chôdza. Ďalšia neprehliadnuteľná novinka sú kontrakty. Ide o malé misie, v ktorých dostávate úlohy a po ich splnení získate peniaze alebo špeciálnu výbavu. Navyše vám občas môžu pomôcť. Po prevzatí kontraktu na elimináciu nejakého nepriateľa sa vám na minimape ukáže malý kruh, v ktorom by sa mohol skrývať. Jemu hra oznámi, že ho lovíte a som presvedčený, že v takej situácii každému stúpne adrenalín. Ako v každej správnej BR hre, aj tu je kruh.

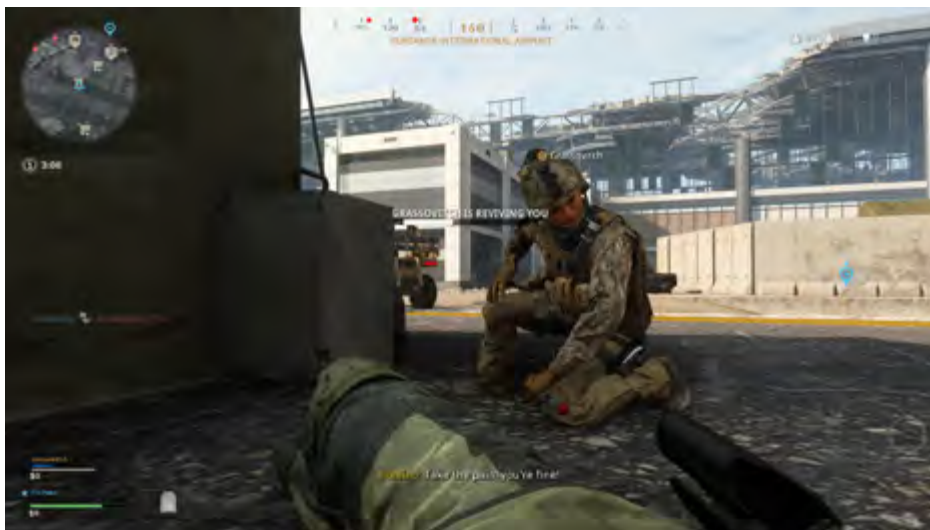
Ak sa ocitnete na jeho vonkajšej strane, nemáte veľa času na záchranu. Ide o jedovatý plyn, ktorý vás do pár sekúnd zabije a jediné, čo pomôže, je plynová maska. Je náročné ju získať (teda, ak si ju nekúpite v obchode). Maska vám síce pridá nejaký čas navyše, no nečakajte zázraky. Ak tušíte, že už nestihnute dobehnúť, použite vozidlo. Tých je v hre dostatok a povedal by som, že ich hráči nevyužívajú príliš často. Dokonca je v hre aj vrtuľník. No kto by nechcel lietať na vrtuľníku? Ten, kto nechce dostať ranu z raketometu. Na začiatku som ešte spomínal, že free to play model bude

určite preplnený mikrotransakciami. Neklamal som. Warzone vás bude na každom kroku nabádať k tomu, aby ste v hre minuli skutočné peniaze. Nemôžem to však tvorcovi vyčítať. V podstate ide len o kozmetické doplnky. Navyše, pri kúpe klasického Modern Warfare dostanete všetky skiny do Warzone. Progress z Warzone sa potom preniesie do multiplayeru a naopak. Ale ako som napísal, ide o standalone titul, ktorý môžete hrať bez obmedzení a nemusíte naň minúť ani cent. Ak by sa vám zdalo, že v hre nemáte čo robiť, (podobne ako v iných online hrách), Warzone ponúka odmeňujúce challenge. Ich plnením môžete získať ďalšie veci.

Hodnotenie

Konkurenčné tituly môžu iba závidieť. Warzone nám prináša nie len zážitok z pompéznych bojov, ale aj zážitok z grafiky a inovatívnych mechaník. Síce ide o Battle Royale titul, ktorý niečo málo „odkukal“ od svojich starších bratov, priniesol však aj niečo nové. Nové, samozrejme, neznamená dobré, no tu sa pod kvalitu podpísalo kvantum hráčov. Hra je na trhu krátko, a aj tak si už našla svoje uplatnenie, preto Warzone vrelo odporúčam.

Luboš Duraj



ZÁKLADNÉ INFO:

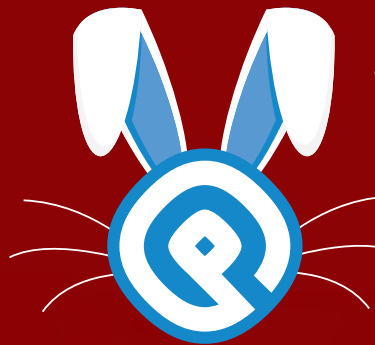
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS Battle Royal	Infinity Ward	Free to play

PLUSY A MÍNUSY:

+ crossplay	- crossplay
+ pekná grafika	- zbrane sú prednastavené
+ svižnosť	
+ možnosti vrátenia sa	

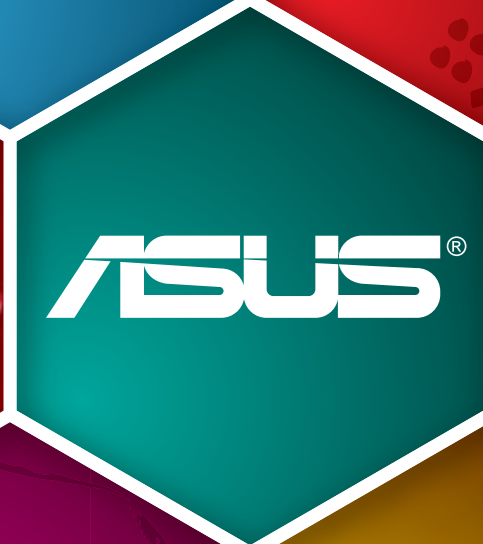
HODNOTENIE:



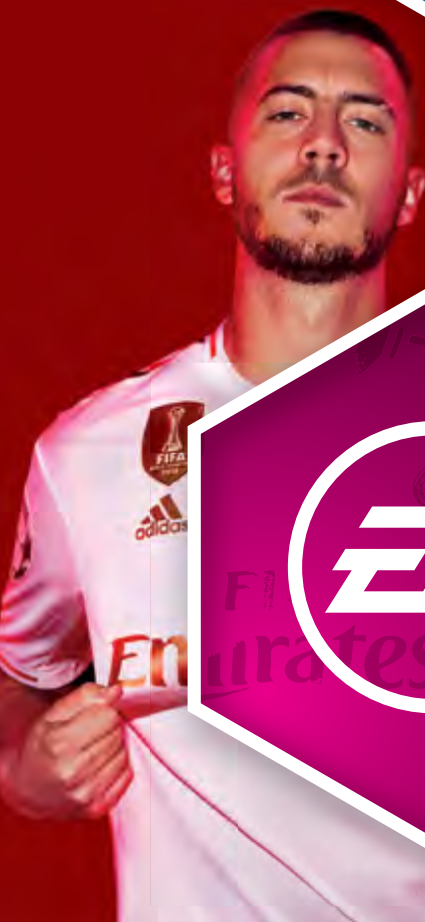


VELKÁ NOC S PROGAMINGSHOP

#hramsa
doma



Skvelé hry
a konzoly
za skvelé
ceny!



NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek, Marek Pročka*

EVOLVEO Ptero Q



EVOLVEO rozširuje svoj produktový rad Ptero určený hernej komunite o tri nové modely počítačových skriní formátu ATX midi tower. EVOLVEO Ptero Q1, Ptero Q12 a Ptero 20 sú dodávané

s predinštalovanými ventilátormi chladenia a s efektným LED podsvietením.

Ptero Q1 je vybavená tromi 120 mm ventilátormi typu Rainbow Ring RGB

na čelnom paneli pod mriežkou, ktorá zabezpečuje potrebné prúdenie vzduchu pre dokonalé chladenie. Štvrtý ventilátor je umiestnený v zadnej časti skrine. Ptero Q12 má presklenú prednú stranu a aj obe bočné strany. Použitý je tvrdené sklo. Ptero Q20 je postavená na rovnakom základe ako Ptero 12, na prvý pohľad sa však výrazne odlišuje dvoma veľkými 200 mm ventilátormi pod priehľadným čelným panelom, ktorý je, ako aj oba bočné panely, vyrobený z tvrdeného skla.

Skrine majú spodný prachový filter, ktorý je vysúvací. Horné prachové filtre sú odnímateľné, uchytené magnetom. Nové skrine sú kompatibilné s formátmi ATX, Micro ATX a Mini ITX. Ventilátory sú 4pin s MOLEX napájaním a pripájajú sa vzájomne na seba bez nutnosti akéhokoľvek radiča. Ovládanie ventilátora je možné iba pomocou LED tlačidla na kontrolnom paneli skrine.

EVOLVEO Ptero Q1 je dostupná za odporúčanú koncovú cenu 66 eur s DPH, EVOLVEO Ptero Q12 za 62 eur s DPH a Q20 za 58 eur s DPH.

TP-Link Archer C80



TP-Link predstavil na trhu nový bezdrôtový gigabitový MU-MIMO router Archer C80, určený na využitie v domácnostiach a menších firmách. K jeho zásadným

funkciám patrí podpora štandardu Wi-Fi 802.11ac Wave2 či technológia 3x3 MIMO, vďaka ktorej dokáže prenášať a prijímať dáta v troch oddelených prúdoch.

Hneď na prvý pohľad zbadáme štyri externé, vysoko výkonné antény, ktoré podporujú technológiu Beamforming alebo formovanie lúčů. Tá dokáže detegovať vzdialenejšie koncové zariadenia či zariadenia s nižším výkonom, a smerovať signál Wi-Fi priamo k nim. Tým zvýši silu signálu dostupného pre dané zariadenie a zároveň aj možnú vzdialenosť pripojených zariadení od routeru.

Archer C80 ponúka podporu štandardu Wi-Fi 802.11ac Wave2, vďaka čomu dosahuje rýchlosť bezdrôtového pripojenia až 1300 Mb/s v pásme 5 GHz a 600 Mb/s v pásme 2,4 GHz. Výhodou je, že obe pásma dokážu fungovať vedľa seba.

Súčasťou routeru sú gigabitové ethernetové porty, z ktorých jeden je typu WAN a štyri LAN, vďaka ktorým je aj pri pripojení cez drôt možné dostať sa na maximálnu možnú úroveň. Rýchle a spoľahlivé pripojenie je možné využiť pre stolné počítače, úložisko, inteligentné televízie alebo napríklad herné konzoly.

Trust GXT 900 Qudos RGB



Trust GXT 900 Qudos RGB ponúka široké možnosti prispôsobenia sa vkusu a štýlu každého hráča.

Pre dobrý výkon je rozhodujúci čas odozvy pod 1 ms a možnosť nastaviť citlivosť myši od 100 do 15 000 DPI. Teflónové plochy zaručujú hladký pohyb a optický senzor PMW3360 precízne sleduje pohyb myši pri zrýchlení 150 IPS/50 G. Hernému výkonu pomáha 7 mechanických tlačidiel s možnosťou naprogramovania a možnosťou uložiť do pamäti priamo v myši až 12 herných profilov. RGB podsvietenie možno nastaviť v plnom RGB rozsahu. Myš vážiaca 105 g sa k počítaču pripája USB káblom s dĺžkou 180 cm. Trust GXT 900 sa predáva za 51,90 eur s DPH.

Synology DiskStation DS220j



Synology predstavilo zariadenie DiskStation DS220j, základné dátové úložisko s pripojením k sieti (NAS) s 2 šachtami.

Technológia Synology Moments umožňuje prezerat' si celú zbierku fotografií a videí na cestách a súčasne uvoľňuje miesto v mobilnom zariadení. Pomocou služby Synology Drive si môžete vytvorit' svoj osobný cloud. DS220j využíva systém DiskStation Manager, stabilnú platformu na správu dát, ktorá ponúka bezpečnosť dát a efektivitu práce. Zariadenie podporuje až 32 TB úložisko, funkciu MacOS Time Machine a taktiež umožňuje synchronizáciu s ďalšími zariadeniami alebo verejnými cloudovými riešeniami.

Genesis Trit 600



Kreslo Genesis Trit 600 je robustnejšie a odolnejšie než nedávny predchodca, Trit 500.

Má väčšiu nosnosť, zvládne až 150 kg a má aj väčší priemer nylonových koliesok (60 mm), ktoré zabezpečujú pohodlný a plynulý pohyb. RGB podsvietenie je napájané powerbankou, pre ktorú je vyčlenená špeciálna kapsa na spodnej časti sedadla a je možné plne ho ovládať a vyberať si z veľkého množstva farebných kombinácií, meniacich sa efektov a úrovní jasů. Moderný dizajn kresla Genesis Trit 600 je doplnený prvkami v efektnom karbónovom dekoratívnom vzore. Herné kreslo Genesis Trit 600 je dostupné za odporúčanú koncovú cenu 230 eur s DPH.

D-Link DWR-933



Neuveriteľne ľahký 4G/LTE Cat 6 Wi-Fi hotspot DWR-933 umožňuje zdieľať naraz mobilné pripojenie 10 používateľom.

Mobilný hotspot DWR-933 nie je viazaný na žiadneho operátora a preto ho môžete používať podľa vlastnej potreby. Označenie Cat 6 (kategória 6) u LTE znamená, že ponúka rýchlosť sťahovania dát až 300 Mb/s (rýchlosť uploadu je 50 Mb/s). Umožní vám tak naplno využívať výhody 4G siete vášho operátora pri zdieľaní vášho pripojenia medzi viacerými zariadeniami. Má aj slot pre microSD kartu, ktorú je možné využívať ako virtuálny bezdrôtový disk. Váži iba 120 gramov, no 3 000 mAh Li-ion batéria vydrží pri plnom nabití až 14 hodín prevádzky. Na Slovensku je k dispozícii za odporúčanú koncovú cenu 129,90 EUR a v Českej republike za 3 629 CZK s DPH.

ROG Zephyrus GA502IU

TENŠÍ, VÝKONNEJŠÍ, DOSTUPNEJŠÍ



Väčšina výrobcov je stále posadnutá zmenšovaním svojich výrobkov. Vyrobiť čo najtenšie, najľahšie, najmobilnejšie zariadenie má samozrejme istý "šmrnc", avšak, najmä v minulosti, takéto snahy narážali na neprekonateľné bariéry kompromisov. S problémami, s ktorými sa posledné roky potýkali výrobcovia, a tým pádom aj potenciálni zákazníci, je však možno koniec. Svetlo na konci tunela prichádza z viacerých smerov a v redakcii sme tentokrát dostali možnosť pozrieť sa na pripravovaný, no ešte nie na 100% dokončený, notebook od spoločnosti ROG.

Pokiaľ niekto v minulosti túžil po ľahkom a prenosnom notebooku (teraz nemám na mysli malé netbooky, alebo dizajnovanejšie zariadenia s 12" a 13" obrazovkami), mal na výber väčšinou len kúsky, ktoré boli pomalé ako slimák. Ok, možno nie ako slimák po stránke produktivity, keďže aj ľahšie 14"/15.6" notebooky mohli byť osadené obstojnými procesormi, no momentálne sa na túto problematiku pozerám ako hráč, takže chýbajúca dedikovaná grafika znamenala stopku pre všetkých herných nadšencov.

Pokiaľ už aj existoval notebook s výkonným procesorom a dostatočne výkonnou grafickou kartou, tak pokrýval v iných smeroch. Buď bolo jeho šasi z lacných plastov, alebo z jeho ceny padala sánka.

Čo však povedať na toto? V ROG si povedali, že by mohli ponúknuť hráčom notebook, ktorý by bol cenovo dostupnejší, výkonný,

s aspoň 15.6-palcovou obrazovkou, a pritom tenký a v kvalitnom prevedení. Plným menom ROG Zephyrus G15 G502IU je 15.6-palcový notebook, ktorý si ubuje ponúknuť všetky dobré veci, ktoré som vymenoval vyššie, bez tých zlých. Osobne stále trpím silnou skepsou a riadim sa pravidlom "dôveruj, ale preveruj", no zariadenie, ktoré u mňa pristálo, urobilo dojem už od prvého momentu.

Tento text nepredstavuje recenziu zariadenia, nakoľko ide o inžiniersky kúsok, v ktorom sa ešte budú možno meniť interné komponenty, alebo iné aspekty. Preto nemôžem hovoriť o špecifických komponentoch, parametroch a výkone, ale po týždni používania sa cítim dostatočne trúfalo na to, aby som ho zhodnotil aspoň v základných smeroch.

Najnovší Zephyrus G je zameraný na hráčov. To je samozrejme už len z mena ROG. Tomuto dojmu pridáva na váhu okázalý, no moderný dizajn s logom ROG na vrchnej strane. O presných parametroch síce hovoriť nebudem, no minuloročný model Zephyrus G ponúkal parametre ako 120Hz 1080P displej, veľké SSD úložisko, dostatok RAM a spojenie Ryzen procesorov s grafickými kartami Nvidia. Mnou kúšaný model si zo svojho predchodcu berie a vylepšuje tie dobré veci a pridáva pár noviniek, vďaka čomu boli moje prvé dojmy, nielen z hrania, ale aj produktivity naozaj skvelé.

Či už išlo o hranie tých najnovších titulov, ľahšia práca s upravovaním fotiek, alebo

snaha zistiť, aké veľké sú schopnosti nového Zephyrus G pri upravovaní a renderovaní videa, nemal som sa v praxi na čo sťažovať. Zephyrus G plával všetkými nebezpečnými vodami plnými nástrah ako nedostatočné chladenie, malá výdrž batérie, či zlá ergonómia bez problémov.

Pokiaľ takto dobre funguje "nedokončený" inžiniersky kúsok, tak sa neviem dočkať finálneho produktu. A tiež jeho ceny, pretože ak bude porovnateľná s predchádzajúcimi modelmi, majú sa čoho zástancovia notebookov poháňaných Intel procesormi báť.

Daniel Paulini



Audictus Leader

SKVELÝ ZVUK ZA PRIMERANÚ CENU



Poznáte to. Chcete si kúpiť slúchadlá, pozeráte sa na všetky tie parametre, ktorým polovica z vás ani nerozumie, chcete sa držať v rozumnej cenovej hladine. Viete len to, že musia byť bezdrôtové a mať čo najlepší zvuk. V takomto prípade pravdepodobne všetko stavíte na čo najznámejšie značky a modely s najlepším hodnotením. Nevravím, že je to zlé, no s takým prístupom pripravíte menšie značky o šancu preraziť. V dnešnej recenzii sa pozrieme na slúchadlá Audictus Leader, ktoré ma príjemne prekvapili svojím zvukom a cenou.

Balenie

Balenie headsetu predstavovala obyčajná kartónová škatuľka, na ktorej stranách bolo, ako je už typické, logo spoločnosti, obrázok produktu a jeho rozsiahlejší popis všetkých tých špecifikácií a vychytávok, ktoré Leader ponúka. Vo vnútri na mňa okrem slúchadiel čakala používateľská príručka a trojica káblov – jeden nabíjací a dva na pripojenie do zariadení.

Spracovanie, dizajn a prvý dojem

Bol som plný očakávaní, pretože na obrázku a prakticky všade tieto slúchadlá vyzerali lepšie ako dobre. V skutočnosti síce

nevyzerali tak pekne, ale nenechal som sa tým rozhodnúť a ďalej som skúmal každý ich detail. Dizajnovo proti nim v podstate nič nemám, na môj vkus vyzerajú pekne a pôsobia mierne elegantne a profesionálne.

Čo sa týka spracovania, na telo slúchadiel použila spoločnosť Audictus pevný, matný plast pôsobiaci pomerne kvalitne. Horšie to bolo s ušnicami a vrchom slúchadiel, teda spojnou časťou oboch strán. Výrobcovia tam použili nie veľmi kvalitnú kožu, pričom by som vzhľadom na cenu očakával niečo viac. Trochu mi vadila hmotnosť celého setu, ktorá bola vďaka materiálu celkom vysoká.

Používanie

Prvá vec, na ktorú som sa pozrel, boli najprv samotné káble, ktoré k slúchadlám patria. Audictus, čo sa tohto týka, nešetril a svojim zákazníkom doprial až trojicu káblov – jeden slúži na nabíjanie (USB-A – microUSB), zvyšné dva na pripojenie zariadenia k širokej škále ďalších zariadení či už pomocou 3,5 mm Jacka, alebo 6,3 mm Jacka.

Pokračoval by som už konečne samotnými slúchadlami. Tu informácií bude asi viac, pretože moje pocity z nich boli dosť zmiešané. Komfort by som najslušnejšie zhrnul ako priemerný v pomere k svojej cene. Niežby mi produkt padal z hlavy, to nie, čakal som ale o dosť viac. Nasadené



držia pevne, na ušiach nie sú vôbec nepohodlné a obklopujú celé uši. Zo začiatku som bol celkom sklamaný z kĺbov ušnic, ktoré sa ohýbali príliš jednoducho, nemali totiž žiadne „zacvaknutie“. Toto si ale pri používaní nevsímam a inak im veľmi nemám čo vytknúť.

Hlavným atribútom, ktorý zaujíma každého, je ich výkon. Tu som bol s Leaderom príjemne prekvapený. Headset mal perfektne vyvážený, čistý zvuk. Basy neboli ani príliš výrazné, ani slabé, stredy a výšky boli čisté, aj keď pri výškach by som uvítal väčšiu výraznosť, no nie je to nič, čo by ma od potenciálnej kúpy odradilo. V tomto odviezol Audictus skvelú prácu.

Záverečné hodnotenie

Z dielne spoločnosti Audictus vyšli skvelé slúchadlá, ktoré vám za svoju cenu (začína približne na 73 eurách) poskytnú všetko, čo od nich požadujete. Ak by do budúcnosti firma trochu popracovala na dizajne a komforte, mohli by sa, podľa mňa, dostať k známym predajcom s vysokými predajmi. Úprimne, som rád, že som mal možnosť recenzovať ich produkt a odporúčam ho každému, kto sa nebojí zainvestovať do spoločnosti, ktorú dobre nepozná.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Audictus	73€

PLUSY A MÍNUSY:

+ ZVUK	- komfort
+ kvalita spracovania	- kĺby ušnic

HODNOTENIE:



ViewSonic Elite 27

OBOJŽIVELNÍK SCHOPNÝ SI NA SEBA ZAROBÍŤ



Americko/taiwanská spoločnosť ViewSonic si v súčasnosti pomaly ale isto sfúkava takzvané Kristove roky vlastnej existencie a za tento úctyhodný čas, čo sa pohybuje na scéne s vizuálnou technológiou, už dokázala neraz

vystúpiť zo zdanlivo nekonečného radu konkurencie. V mojom osobnom rebríčku si tak ich logo zaslúži uprednostnenie a čo sa týka ich najnovšieho radu herných monitorov s prívlastkom Elite, to platí hneď dvojnásobne. Ešte než si

tento dvadsaťsedem palcový IPS panel rozeberieme viac do hĺbky, musím vás vopred varovať. Pokiaľ spadáte do kategórie maximálnych perfekcionista, ktorí od herného monitoru vyžadujú možno až prehnanú dokonalosť a schopnosť ponúkať viac než len nejaký priemer, je dosť možné, že po skončení čítania vytasíte peňaženku rýchlosťou 1ms.

Predsudky okolo zlej odozvy IPS panelov sa tu rozpadajú na prach

Je to skutočne tak. Prívlastok Elite nie je v tomto prípade žiadnym reklamným ťahákom bez pointy. ViewSonic v ňom totižto prináša vôbec najlepší IPS panel s odozvou neuveriteľnú 1ms, čím sa fakticky dostal do stredného prúdu potenciálnych zákazníkov. V prípade, ak ste grafik, fotograf alebo sa živíte





tvorbou videobsahu, chcete využívať len to najlepšie náradie na trhu, kde v zmysle farieb a pozorovacích uhlov dominujú v LCD svete IPS obrazovky.

K tejto charakteristike však môžeme otvoriť aj kategóriu nadšencov a milovníkov videohier, ktorým sa po zakúpení tohto monitora razom spoja dva na sebe nezávislé prúdy. Cenovo síce nejde o nič extra lacné, predmet môjho testu sa v súčasnosti pohybuje jemne nad hranicou sedemsto eur, avšak pri zistení, že vám ViewSonic ponúka dokonalý nástroj na prácu a zároveň aj perfektného pomocníka na interaktívnu zábavu, tu máme razom široký úsmev a uznanlivé pokývanie hlavou.

Monitor ponúka Quad HD rozlíšenie 2560x1440 pri obnovovacej frekvencii 165 Hz

Prejdime k v súčasnosti dost žeravej téme okolo obnovovacích frekvencií. Rôzne firmy začínajú raziť politiku akéhosi zbytočného marketingu okolo navyšovania čísiel, len aby na seba upúťali pozornosť.

Neskúsený konzument tak pochopiteľne často zareaguje na údaj o doteraz nepredstaviteľných 240 a 360 Hertzoch, s čím si spája možnú výhodu počas

hrania multiplayerových titulov. Nadobudne pocit, že akonáhle dá za monitor s ikonkou Nvidia aspoň 1000 Eur, odrazí sa to aj na samotnom hraní.

Tento predpoklad je však dosť zavádzajúci, keďže na dosiahnutie a využitie spomínaných Hertzov je nutné mať dostatočne výkonné PC, ale čo je ešte dôležitejšie, aj podporu samotnej hry. Dobré vieme, v akom technickom stave sa nachádza väčšina nových ale aj starších online titulov, ktoré trpia na nízke snímkovanie a tým pádom je vám nejaký pretek v čo najvyššom počte Hertzov nakoniec úplne nanič. Preto si myslím, že ViewSonic Elite si pri obnovovacej frekvencii 165 Hz našiel ideálny konsenzus voči priemernému desktopu a súčasnej ponuke najhranejších akčných titulov. A to navyše aj s podporou Nvidia G-Sync.

10 bit hĺbku docení každý odborník

Z doterajšieho textu ste dúfam dostatočne vytušili, ako krásne sa na tento, nielen herný, monitor pozerá priamo v praxi. Pod'me teda hodiť očkom aj po jeho praktickejších stránkach a začnime rovno pri stabilite. Z celkovej hmotnosti 7,7 kilogramu si celé 3 kilogramy utrhol z

väčšej časti kovový nosník. Ten disponuje vlastným otočným ramenom, vďaka čomu máte možnosť obrazovku otočiť ako vertikálne, tak aj do horizontálnej polohy. Celý proces ide rovnako hladko ako vypnutie monitora z nosného podstavca, čo obstaráva jednoduché stlačenie poistky.

Manipuláciu s obrazovkou zvládne teda aj slabší jedinec, rovnako ako nastavenie RGB podsvietenia, ktoré dizajnérom umožnilo na zadnej strane vyzdvihnúť pôsobivý šesťuholník, ako aj spodnú hranu obrazovky. Čo sa týka možnosti pripojenia, tak tu vás okrem HDMI vstupu čaká samozrejme aj DisplayPort po boku trojice USB a príjemne vyriešeného organizéru kabeláže. Kto si potom potrpí na profesionalitu počas odkladania headsetu, určite docení praktický držiak na slúchadlá umiestnený na ľavej strane obrazovky. Čerešničkou na tejto nesmierne chutnej torte je snáď už len duo 2W reproduktorov, ktoré nebývajú štandardom ani pri prémiových produktoch takéhoto zamerania.

Verdikt

Málokedy sa dokáže vyššia cenová hladina krásne obhájiť, tak ako v prípade tohto výrobku. Dvadsaťsedem palcový Elite je však nástroj vhodný nielen do rúk profesionálneho grafika, ale rovnako tak zapáleného milovníka videohier, ktorý chce dokonalosť obrazu v každom ohľade.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ViewSonic Cena s DPH: 700€

PLUSY A MÍNUSY:

- + IPS panel s 1ms
- + 165 Hertzov a 10Bit hĺbka farieb
- + Honosný kovový stojan
- nič

HODNOTENIE:



Acer Predator Triton 500

HERNÝ VÝKON V TENKOM TELE



Herné notebooky. Zariadenia, na ktorých si môžu používatelia do sýtosti užít' aj najnovšie tituly vo vysokých nastaveniach, sú stále viac v móde, a to dokonca aj u ľudí s menším rozpočtom. Moderné herné notebooky už nemusia byť tie objemné a ťažké kusy plastu, ale stále viac sa približujú rozmerom a váhe obvyčajných mobilných zariadení. Samozrejme, stále pri nich funguje trojuholník skazy, v ktorého rohoch sú nízka cena, nízka váha/kvalitné prevedenie, a vysoký výkon, z ktorých si potenciálny majiteľ' môže vybrať' len dve možnosti. Keďže k nám zavítal kúsok s menom Acer Predator Triton 500, ktorý vzhľadom na svoj vysoký výkon ponúka kompaktné a ľahké hliníkové telo, môžete preto očakávať, že nebude lacný. Oplatí sa však doň investovať' viac ako 2000 eur, alebo je skôr lepšie porozhliadnuť' sa po 1500-eurovom desktope na hranie a lacnom notebooku na mobilné fungovanie?

Predator Triton 500 sa stále drží dizajnového kľúča, ktorý so svojimi zariadeniami nastavili v spoločnosti Acer pred pár rokmi. To znamená šedý až čierny povrch so striebornými a modrými doplnkami. Oproti starším modelom však Triton 500 pôsobí modernejšie, čo je dané hlavne jeho nižšou hrúbkou. Na papieri vyzerá naozaj dobre nielen po stránke

komponentov a s váhou pod 2 kilogramy by nemal odradiť' ani slabšie povahy.

Dizajn

Triton 500 sa na prvý pohľad, na rozdiel od bežných herných notebookov, nesnaží zaradiť' do kategórie notebookov, ktoré zo svojich komponentov vydupávajú aj tú poslednú kvapku výkonu. To totiž väčšinou dosahujú hrubým telom, do

ktorého sa zmestí robustné chladenie. No masívne chladiče v ťažšom a hrubšom balení nemusia vždy znamenať' ten najlepší výsledok, keďže aj tenšie telá dokážu uchladiť' výkonné komponenty, pokiaľ sú inteligentne navrhnuté. Triton 500 sa, ako som už spomínal, vydáva cestou tenšieho tela, no chladenie v ňom je vďaka použitiu trojice ventilátorov a šikovne umiestnených prívodov a výduchov vzduchu stále účinné. Po stránke dizajnu



sú inak na notebooku badateľné takmer všetky prvky, na aké si mohli hráči pri zariadeniach s týmto určením za posledné roky zvyknúť. To znamená množstvo ostrých uhlov či veľké logo vyobrazené ako na zadnej strane obrazovky, tak aj vpredu. Matnejší materiál, v tomto prípade hliník, z ktorého je povrch zariadenia, pôsobí naozaj prémiovým dojmom a svoju prácu zvláda dostatočne dobre, hoci masť a menšie nečistoty sú na ňom po bežnom používaní celkom viditeľné.

Klávesnica a touchpad

Po otvorení notebooku majiteľov privíta obrazovka s úzkymi rámcami a klávesnica s mierne netradičným rozložením. Hoci ide o 15,6-palcové zariadenie, v spoločnosti Acer sa rozhodli nezakomponovať do Triton 500 numerickú klávesnicu a prekvapia aj na prvý pohľad chaoticky umiestnené makro tlačidlá na ľavej strane. Život s menej tradičným rozložením klávesnice je však iba otázkou zvyku a po pár dňoch používania som už takmer nerozmýšľal nad jej miernymi odlišnosťami. Hoci absencia NUM PADu stále mierne zamrzí najmä preto, že rád hrávam niektoré tituly využívajúce rozloženie WASD + numerická klávesnica. Celkovo sa klávesy na Triton 500 veľmi vydarili. Nejde síce o žiadnu mechaniku, no písanie aj hranie na nej bolo oveľa príjemnejšie ako na niektorých externých herných kúskoch. RGB podsvietenie ovládateľné cez Predator softvér je takisto príjemná možnosť, hoci je ovládateľné len v troch zónach na rozdiel od prémiovejších riešení, ktoré sú schopné nastaviť každé jedno tlačidlo zvlášť. Konečný dojem je ale stále nadmieru pozitívny. Po stránke touchpadu Triton 500 stále príjemne poteší, hoci neohúri. Zlatý štandard touchpadov



sa dá stále nájsť najmä na Apple produktoch, no tomuto touchpadu okrem jeho priemernej veľkosti nie je veľmi čo vyčítať, keďže na rozdiel od iných herných notebookov nie je iba dodatočným prvkom, ktorý akoby na zariadenie dodatočne prilepili, aby sa nepovedalo. Jeho povrch je príjemný na používanie, trackovanie pohybov je presné a pokiaľ si so sebou na cesty nezoberiete externú myš, tak s ním prežijete bežnú prácu aj náročnejšie úlohy.

Komponenty a výkon

Teraz už ale konečne niečo bližšie ku komponentom, ktoré tento notebook poháňajú. Procesor Intel Core i7-9750H so šiestimi fyzickými jadrami a podporou hyperthreadingu obvykle býva hlavnou hviezdou programu, no to by sa v notebooku nemohla nachádzať aj grafická karta Nvidia RTX 2070. Ide síce len o

verziu Max-Q s o niečo menším výkonom a tým pádom aj menšou spotrebou, no stále vďaka nej rozbeháte aj tie najnovšie hry vo vysokých detailoch. Procesoru a grafickej karte sekunduje 16GB DDR4 2666 Mhz RAM v Dual-Channel zapojení a takmer 1TB úložného priestoru v mierne netradičnom formáte. Úložisko sa totiž skladá z dvoch 512 GB NVMe SSD diskov, ktoré sú spojené cez RAID 0, vďaka čomu majitelia získavajú oveľa vyššie rýchlosti ako pri použití jedného disku. Vyššie rýchlosti by som však oželel, keďže NVMe disky sú už dostatočne rýchle, a radšej by som mal radšej jeden rýchly 500GB disk na operačný systém a hry, a druhý - väčší, no pomalší - na filmy či iné veľké súbory. Alebo by prepojenie diskov cez RAID 1, vďaka čomu by nedošlo k strate dát, pokiaľ by aj jeden z diskov časom prestal fungovať. Po stránke rovnováhy je na tom však Triton 500 naozaj dobre, nikde nevyskakuje žiadna absencia logiky pri použití toho-ktorého komponentu.

Displej

Samozrejme, hráčom a používateľom by neboli nič platné akokoľvek výkonné komponenty, keby nebolo dobre zvládnuté zobrazovanie a monitor. Nami testovaný model disponoval 15,6-palcovým displejom postaveným na IPS technológii. Rozlíšenie 1080p síce nie je žiadne terno, no za to ponúka obnovovaciu frekvenciu 144Hz, ktorá sa pri IPS monitoroch začala ukazovať ešte len nedávno. Po stránke kvality zobrazenia tento panel naozaj očaril vďaka použitiu IPS a takmer 120% pokrytiu sRGB spektra, no svetelnosť pod 280 nitov už taká úžasná nie je. Doma či mimo ostrého svetla Triton 500 postačí, no vonku počas slnečných dní by som ho používať príliš neodporúčal.





Softvér

Takmer každý notebook či stolový počítač, ktoré sú predávané väčšími spoločnosťami, sú dodávané s určitými balíkmi softvéru. Balíkmi softvéru, ktoré bežný používateľ takmer určite nikdy nevyužije. Acer Care Center, Acer Collection, Acer Quick Access a ďalšie sú možno premyslené programy, ktoré ponúkajú určitú funkcionálnosť. A je pravda, že nový alebo menej skúsení používatelia by ju aj mohli využiť, no skúsenejší majitelia určite poznajú programy, ktoré zvládnu to isté a často aj niečo navyše. Odhladiť od týchto programov, ktoré sa ale dajú jednoducho odinštalovať, ponúka Acer veľmi schopnú aplikáciu menom PredatorSense, ktorá dokáže obslužiť potreby aj tých najnáročnejších používateľov. Od rýchleho nastavenia ventilátorov a taktov CPU či GPU cez ovládanie podsvietenia až po nastavenie už spomínaných programovateľných tlačidiel, PredatorSense je naozaj dôležitá a v poslednej dobe aj vcelku používateľsky príjemné riešenie.

Konektivita

Hoci Triton 500 disponuje vcelku tenkým telom, nie je po stránke portov a konektivity príliš ochudobnený. Samozrejmosťou sú tri USB 3 porty, ktoré poslúžia na pripojenie periférií a ktorým asistuje jeden USB-C s podporou Thunderbolt 3.0 štandardu. Ďalej je na notebooku plnohodnotný RJ45 LAN port, dva porty pre audio a mikrofón, MiniDisplayPort a takisto HDMI. Ako vždy, chýbala mi čítačka SD kariet, no pomaly na jej zabudovanie najmä do herne zameraných notebookov kapitulujem.

Audio, webkamera a batéria

Tam, kde telo a displej notebooku naozaj žiaria, zvuk, ktorý dokáže Triton 500 reprodukovat' zase mierne zaostáva. Nejde o úplne najhoršie riešenie, bežné videá na YouTube či filmy sú na ňom pozerateľné. No hudba a hry, a to najmä vo vyšších hlasitostiach, už na ňom nie sú žiadna výhra. Najmä vo atmosférických hrách som sa často pristihol, že si ich neužívam tak, ako pri hraní na desktope, keďže



viac ako hudbu a zvuky z hry som počul chladenie notebooku. Webkamera tiež príliš neočarí, hoci s rozlíšením 720p by sa mohla zaradiť medzi tie lepšie, no pár telefonátov cez Skype zvládne. Na záver Triton 500 disponuje 5550 mAh batériou, ktorá pri ľahšom využívaní vydrží prekvapivo dlho. Šesť a viac hodín pri herných notebookoch naozaj nie je štandardom, no pod záťažou treba rátať s oveľa kratšou výdržou.

Vnútorne rozloženie a možnosti vylepšenia

Ace u mňa plusové bodíky so svojimi notebookmi získaval v jednoduchosti prístupu k vnútorným komponentom a možnosti vylepšenia. Triton 500, nanešťastie, upustil od použitia obyčajných krížových skrutiek a na jeho otvorenie je potrebný TORX skrutkovač, no po jeho odstránení je naozaj jednoduché dostať sa k dvojici SO-DIMM slotov a tiež k M.2 diskom. Všetky sloty sú síce v tejto konfigurácii obsadené, no je príjemné vedieť, že do budúcnosti je jednoduché zvýšiť kapacitu RAM aj na 32 GB, prípadne vylepšiť jeden alebo oba disky. 2,5-palcové disky však od tohto notebooku neočakávajte. V každom prípade, je stále dobré vidieť, že aj pri tenších herných zariadeniach nie je nutné majiteľom sťažovať prístup k vymeniteľným komponentom, alebo rovno vymeniteľnosť komponentov akýmkoľvek spôsobom znemožňovať.

Testy v hrách a benchmarkoch a teploty

So schopným hardvérom vnútri a pre hráčov zaujímavým monitorom

sľubuje Triton 500 dobré výsledky v hrách aj v produktivite. Nižšie si môžete pozrieť výsledky z testovania ako v herných tituloch, tak v (na procesor náročnejších) testoch. Testy v hrách boli robené v rozlíšení 1080p, keďže kombinácia monitora a grafickej karty je prispôbená práve na toto zobrazenie.

Zhrnutie

Acer Predator Triton 500 predstavuje veľmi zaujímavé zariadenie, ktoré je na jednej strane výsledkom množstva kompromisov, a na tej druhej je nekompromisne herné. Nami testovaný model s procesorom i7-9750H, grafickou kartou RTX 2070 Max-Q a 16GB RAM by mal byť schopný nielen sprostredkovať skvelé herné zážitky najbližších pár rokov, no vďaka jeho nižšej váhe je možné brať ho so sebou aj na cesty.

Pokiaľ momentálne hľadáte naozaj výkonný notebook, ktorý sa nestratí ako výkonom doma, tak ani váhou a výdržou batérie na cestách, je Triton 500 naozaj dobrá voľba.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer
Cena s DPH: 2 250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ obstojné chladenie
+ herne ladený 144Hz monitor
+ moderný dizajn
+ nižšia váha
- vyšší hluk pod záťažou
- menej robustné pánty

HODNOTENIE:



Steelseries Rival 3

SUPER MYŠ ZA EŠTE VIAC SUPER CENU



Niektorí z vás, ktorí sa snažia udržovať si ako-taký prehľad nad trhom počítačových periférií, hlavne teda myší, klávesníc a slúchadiel, určite poznáte značky, ako je napríklad Steelseries alebo Logitech. V dnešnej recenzii sa budeme ale rozprávať o skvelej hernej myši od firmy Steelseries, ktorá je v popredí na hernom trhu už známym hráčom. Konkrétny model sa nazýva Rival 3 a ide o mid-budget myšku s veľmi elegantným dizajnom a skvelými parametrami.

Balenie, spracovanie a dizajn

V štýlovej škatuli s typickými farbami spoločnosti, teda oranžovej a bielej, som našiel iba používateľský manuál a samotný produkt, ktorý ma na prvý pohľad ničím neohúril.

Materiál, teda ABS plast, ktorý spoločnosť Steelseries použila pri výrobe, bol naozaj kvalitný oproti lacnejším modelom iných značiek. Tvrdý, matný čierny plast doplnený o RGB podsvietenie na spodnej strane myši a podsvietené logo vyzerajú proste super. Skutočne sa, podľa môjho názoru, jedná o jednu z najkrajších periférií (hlavne v

tejto cene), akú som kedy videl. Elegantný dizajn s miernymi záhybmi po jej povrchu dodávajú myši na komforte a kráse. Zatiaľ som očarený a veľmi spokojný.

Používanie a softvér

Rival 3 je herná myš, pri ktorej výrobcovia stavili na pravidlo: v jednoduchosti je krása. Musím uznať, že to sa im podarilo. Skvelý TrueMove Core optický senzor odvádza skvelú prácu. Možno by som čakal možnosť úpravy hmotnosti, ale nie je to nič, čo by mi prekážalo. Steelseries tento produkt vyvážil takmer dokonale. Stláčanie tlačidiel nie je príliš tvrdé, ani mäkké a ruka sa po myši nešmýka. Údajná výdrž stláčania je 60 miliónov, čo je v celku dostačujúce, aj oproti drahším modelom s konkurenčnými spínačmi. Čo sa týka čísel a parametrov, jej hmotnosť je 77g, dĺžka káblu je 1,8 metra a rozmery sú 120x58x21mm. Takou menšou zaujímavosťou je, že myš nemá hardvérovú akceleráciu, čo ale na jej kvalite neuberá.

Čo sa týka softvéru, ktorý si môžete k Rival 3 stiahnuť, spoločnosť ponúka ich Steelseries Engine 3. Môžete si

nastaviť podsvietenie (3 zóny, ktoré sú od seba nezávislé), DPI, rôzne profily a prakticky čokoľvek, čo potrebujete.

Záverečné hodnotenie

Steelseries Rival 3 je špičková herná myš, ktorá vás okúzli svojou eleganciou a všeobecne dizajnom. Za približne 30 eur si kúpite perifériu, ktorá môže konkurovať omnoho drahším modelom konkurujúcich značiek. Podľa mňa Steelseries robí to, čo robí, perfektne a mali by v tom pokračovať. Osobne produkt vrelo odporúčam každému, kto chce kvalitu za nízku cenu.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Steelseries	30€

PLUSY A MÍNUSY:

+ komfort	- nič
+ cena	
+ kvalita spracovania	
+ dizajn	
+ podsvietenie	

HODNOTENIE:



MSI OPTIX MAG161V

PRENOSNÝ MONITOR OD MSI



Prenosný monitor je zaujímavá a najmä kompaktná možnosť ako výrazne zvýšiť svoju produktivitu, keď je používateľ často na pracovných cestách. Po pripojení k notebooku máte razom dve pracovné plochy a oveľa vyššiu produktivitu práce. MSI si túto potrebu nemalého množstva užívateľov uvedomuje. Čo všetko toto zariadenie ponúka a aké sú jeho plusy a mínusy?

Balenie

Monitor prišiel zabalený v malej čiernej krabici. V balení nájdete obojstranný USB-C konektor, USB-C a USB konektor, a nakoniec HDMI konektor. Plus je možnosť rozšírenia záruky o jeden rok po registrácii. Samozrejmosťou je užívateľský manuál.

Dizajn a rozмеры

MAG161V je na pohľad veľmi štíhly. V najširšom mieste je jeho hrúbka necelých 11 mm. Čo sa samotnej šírky týka, určite je možné ísť aj do menších

čísel. Najtenšie ultrabooky dosahujú podobných hodnôt ako tento samotný monitor. Hmotnosť monitora je necelý jeden kilogram, aj keď pociťovo nepôsobí práve najľahším dojmom. Potešia

rámy, ktoré nie sú veľmi hrubé, spodný rám je trochu širší a zdobí ho logo MSI. Predná strana je čierna, lesklá, boky a zadná strana sú šedé. Dizajn môžeme celkovo zhodnotiť ako čistý a vydarený.





Konektivita a vlastnosti

Zariadenie MAG161V je možné pripojiť k počítaču káblom USB-C priamo do grafickej karty. Druhá možnosť pripojenia je cez HDMI (monitor má mini HDMI konektor).

Môžete ho dokonca pripojiť k smartfónu s portom USB-C, ako sa nám to úspešne podarilo s Huawei Mate 20 Pro. Jediný problém bol ten, že telefón samotný ho nevedel napájať, preto bolo potrebné monitor pripojiť ešte do USB portu PC, prípadne použiť nabíjačku na telefón. Keďže monitor má dva porty USB-C, nie je to žiadny problém. Port Mini HDMI je dostupný na pravej strane, hneď vedľa USB-C.

Na ľavej strane monitora sa nachádza iba 3,5 mm konektor pre slúchadlá a taktiež aj vypínač a otočný ovládač na ovládanie nastavení obrazovky – OSD, ktorý ponúka bohaté možnosti nastavení ako jas, kontrast, hlasitosť atď. Na spodnej strane monitora sa nachádzajú 2 reproduktory

a, povedzme si otvorene, nestoja za veľa. Zvuk je veľmi slabý a plechový a poslúžia len ako núdzové riešenie.

Monitor má k dispozícii magnetické skladacie puzdro, ktoré treba správne poskladať. Spočiatku sme s tým dosť bojovali, treba si na to však zvyknúť a naučiť sa, ako ho správne skladať. Monitor je možné polohovať dvomi spôsobmi, keďže puzdro má dve drážky. Záleží už na používateľovi, aký sklon preferuje. Je to aktuálne jediný dostupný stojan pre tento model.

Kvalita obrazu

Od prenosného monitora samozrejme nikdy nebudeme čakať špičkovú zobrazovaciu kvalitu, ale aj tak musíme povedať, že obraz je jednoducho sklamanie.

Už pri prvom pohľade na parametre, ako je len 262 tisíc farieb, kontrast 700:1, jas len 180 cd/m² a odozva až

25 ms, tušíme, že obrazová kvalita nebude to, čo by nás uchvátilo. Niektoré parametre sú až archaické. Samotné rozlíšenie je v poriadku – na 15,6 palcovú obrazovku je rozlíšenie 1920 x 1080 bodov pri 60 Hz fajn.

Malo by sa jednáť o IPS panel, ale pôsobí ako nejaký lacný TN panel. Aj v porovnaní s notebookmi zaostáva. Pripojili sme ho aj k 10 ročnému notebooku a obraz na monitore bol bohužiaľ na prvý pohľad horší. Zarazia najmä veľmi slabé farby a nízky jas. Po otvorení wordových dokumentov bol rozdiel obrovský. Obrazová kvalita je teda faktor, na ktorom bude musieť v ďalších generáciách výrobca ešte popracovať.

Záverečné hodnotenie

MSI Optix MAG161V je dizajnom atraktívny a kompaktný spoločník na pracovné cesty. Ponúka bohaté možnosti pripojenia, či už k notebooku, alebo dokonca aj k smartphonu.

Treba si zvyknúť len na „origami“ stojan a naučiť sa ho správne skladať. Na čo sa už bude zvykať horšie, je slabá kvalita zobrazenia. Jas, farby a celkový obraz nepôsobia ako z roku 2020, ale skôr ako zo začiatkov éry LCD panelov, čo je veľká škoda.

Treba teda zvážiť používateľské priority a či je možné v cene, ktorá začína na približne 235 eurách, nájsť porovnateľné zariadenia.

Viliam Valent



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena s DPH: 235€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Konektivita
+ Kompaktnosť

- Slabá kvalita zobrazenia
- Horšie reproduktory
- Neintuitívny skladací stojan

HODNOTENIE:



Zapojte sa
do veľkej súťaže
o 10 hodnotných cien a odpovedzte
na tri jednoduché otázky [na tomto](#)
[odkaze](#), prípadne použite QR kód.
Súťaž trvá do 30.04.2020.

27" MSI monitor
Optix G27C4



Headset Lenovo Legion H300
Stereo Gaming Headset



3 x iXpand Flash Drive 32GB
+ ESET Internet Security



Myš Predator
Cestus 320

Ďakujeme
partnerom



Lenovo



SanDisk



GENERATION

v spolupráci s

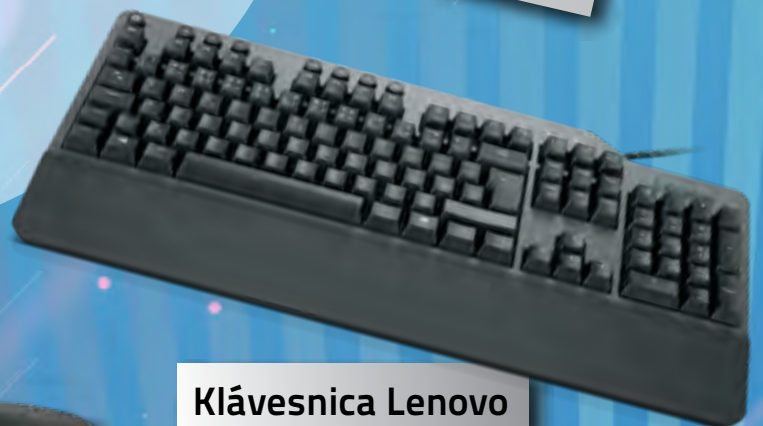
 GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET



Batoh Lenovo
Legion 15.6-inch



Headset Predator
GALEA 311



Klávesnica Lenovo
Legion K500



Genesis hráčske
kreslo TRIT 500 RGB



Otázka č.1. Ako dlho už poznáte magazín Generation?

Otázka č.2. Odkiaľ ste sa o magazíne dozvedeli?

Otázka č.3. Boli by ste ochotný (á) platiť za ONLINE verziu magazínu 0,99eur?

Steelseries Apex 5

DOBŘÁ KLÁVESNICA S NEPRIMERANOU CENOU



Produktový rad Apex sa u nás predáva už nejaký ten piatok. Dvojica nových zástupcov, klávesnica Apex 3 a Apex 5, prichádza tento rad rozšíriť. V prípade Apex 3 ide o membránovú klávesnicu a v prípade Apex 5, ktorej sa bude venovať táto recenzia, ide o hybridné mechanické spínače. O spínačoch, ale aj o samotnej klávesnici sa viac dočítate v nasledujúcich riadkoch.

Klávesnice sú zvyčajne roztriedené akoby na 2 kôpky – mechanické a membránové. V poslednej dobe vzniká akási tretia kôpka, ktorú tvoria hybridné spínače.

Každý výrobca si predstavuje pod pojmom hybridný spínač niečo iné. V prípade Apex 5 a výrobcu Steelseries ide o upravené TTC Blue spínače, ktoré sú štandardne plne mechanické.

Tentokrát samotný spínač po stlačení vysunie plastový kolík, ktorý narazí na zaznamenávaciu platňu, veľmi podobnú tej z membránových klávesníc. Tento spôsob implementácie dáva používateľovi

pocit mechanickej klávesnice a výrobcovi ušetrí náklady spojené s drahými, plne mechanickými spínačmi.

Prvé dojmy a balenie

Klávesnica Steelseries Apex 5 prichádza v žltó-bielej škatuli typickej pre produkty tejto značky. V balení nájdeme samotnú klávesnicu, podložku pod ruky a krátky manuál.

Po rozbalení klávesnice ma hneď oslovil vonkajší vzhľad produktu. Kostru zariadenia tvorí plastová spodná časť a vrchný tmavošedý kovový plát. Obe

časti sú do seba pevne zaskrutkované relatívne veľkým množstvom skrutiek. Aj vďaka tomu klávesnica vďaka pevnej konštrukcii. Ani pri vyvinutí veľkého tlaku sa základňa vôbec neprehýba ani nevydáva žiadne nežiadúce zvuky. Rozmery základne sú 442,8 x 139,2 x 40,5 mm a hmotnosť je 925 gramov.

Apex 5 má anglický layout kláves spolu s anglickými popismi. Nájdeme tu teda jednoriadkový enter a dlhý backspace. Na pravej strane je štandardne umiestnený numpad. Nad ním sídli OLED displej, regulátor hlasitosti a jeden univerzálny multimediálny spínač.





Multimediálny spínač riadi posun pesničky dopredu, dozadu a pauzu.

Hlavným reklamným pútačom sú už spomínané hybridné spínače.

Hybridné spínače TTC Blue: Spájajú to najlepšie z oboch svetov

Celkovo má modifikovaný mechanický spínač TTC Blue kratšiu dráhu pohybu, pričom klik sa zaznamenáva približne v polovici dráhy.

Záznam klávesy signalizuje, pre modré spínače charakteristický, klikavý zvuk spolu s haptickou odozvou. Spínače majú príjemný istý doklik. Písanie na klávesnici je pohodlné bez výraznejších neuhov hlavne vďaka ideálnej vzdialenosti medzi klávesmi a pribalenéj podložke pod ruky. Každý zo spínačov má individuálne RGB podsvietenie.

Kombinácia mechanického spínača spolu so zaznamenávajúcou plochou z membránovej klávesnice je dobré, cenovo priaznivé riešenie. Pri tejto konkrétnej klávesnici som nezaznamenal žiaden input lag ani nekonzistenciu medzi jednotlivými spínačmi.

Okrem toho oceňujem výber fontu kláves. Je ľahko čitateľný a prepúšťa dost' veľa podsvietenia.

Prax úspešne kopíruje teóriu

Hráč sa však zvyčajne až tak veľa nezameriava na teoretickú funkčnosť, pretože najdôležitejšou je pre neho prax.

Ako sa teda hrá na klávesnici Apex 5? Rovnako dobre ako sa na nej píše. Bez problémov si užijete všetky svoje hry.

Integrácia softvéru s niektorými hrami mení podsvietenie, na displeji zobrazuje počet životov, aktuálne kolo a počet zostávajúcich kôl v CS:GO, atď.

Výrobca však mohol z displeja nad numpadom vytvoriť omnoho viac. Mám na mysli partnerstvo s viacerými vývojármi a ich hrami, no predovšetkým napríklad zobrazovanie teplôt procesora a grafickej karty, aktuálny čas a dátum a mnoho ďalších. Sú to predsa len jednoducho realizovateľné myšlienky.

Herný režim okrem blokovania Windows tlačidla umožňuje použitie makier a prispôbenie podsvietenia konkrétnej hry.

Softvér a profily: Dobré spracovanie

SteelSeries Engine 3 je softvér združujúci nastavenia všetkých produktov výrobcu. Hneď po prvom pripojení klávesnice mi ponúkol firmvérovú aktualizáciu klávesnice, ktorá prebehla hladko a rýchlo.

Ponuka možností pre Apex 5 je rozdelená do troch sekcií – priradenie klávesov, podsvietenia a nastavenie OLED displeja.

V sekcii priradenia klávesov môže užívateľ premapovať všetky klávesy podľa svojho gusta. Po zvolení konkrétneho klávesu v ňom možno jednoducho vytvoriť makro. Makrá môžeme vytvárať buď nahrávaním, alebo priamo vpisovaním príkazov. Druhá možnosť poteší hráčov

MMORPG hier, ktorí si budú môcť bindovať rotácie svojich kúziel. Makro editor ponúkne naozaj pokročilú správu makier v podobe úpravy postupnosti krokov, spolu s ich načasovaním.

Podsvietenie ponúka používateľovi bohaté možnosti prispôbenia. Výrobca už vopred naprogramoval efekty podsvietenia ako prechod spektrom, prispôbenie hudbe, efekt dýchania a mnoho ďalších. Klávesy reagujú na stlačenie zmenou podsvietenia.

Farby možno zadávať buď výberom z RGB spektra, alebo ručne vpisovaním hodnôt RGB.

Nemusíte sa však limitovať na prednastavené profily podsvietenia, ale môžete si definovať vlastné. Každé tlačidlo môže byť inej farby, a tak sú vaše možnosti prispôbenia skutočne bohaté.

Všetky nastavenia softvéru možno ukladať do presetov, ktoré si ukladá klávesnica do pamäti. V prípade, že sa premiestnite na LAN párty, vezmete si všetky svoje nastavenia so sebou. Maximálny počet profilov je až päť.

OLED displej môže zobrazovať buď aktuálnu pesničku, ktorú prehrávate, spolu s menom jej autora, alebo GIF, poprípade statické logo.

Záverečné hodnotenie

Vzhľadom na iné klávesnice ocenené na 120 eur je ťažké pochopiť rozhodnutie výrobcu osadiť Apex 5 práve hybridnými mechanickými spínačmi, keď ostatní, taktiež renomovaní výrobcovia, predávajú už plne mechanické varianty ich produktov.

Na druhej strane musím oceniť dobrú konštrukciu, ovládacie prvky a pribalenú podložku pod ruky. Softvér by si zaslúžil trochu viac pozornosti v oblasti integrovania viacerých aplikácií pre displej a podsvietenie a displej viac možností využitia, ktoré môže jednoducho priniesť prípadná softvérová aktualizácia.

Lukáš Batora

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SteelSeries	120€

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia	- cena/výkon
+ spínače	- nevyužitý potenciál displeja
+ váha	
+ podložka pod ruky	
+ pamäť pre 5 profilov	

HODNOTENIE:



MSI Alpha 15 A3DDK

HISTORICKÉ SPOJENIE



Ak by ste mi dali jedno euro za každým, keď niekomu položíš otázku o jeho preferenciách medzi klasickým desktopom a herným notebookom, mal by som momentálne dostatok peňazí na balík rúšok a kartón dezinfekčných prípravkov. Táto notoricky predvídateľná veta s otáznikom na konci totižto zaznieva z mojich úst vždy, keď sa zapnú kamery, ale tiež vždy, keď mám chuť podpichnúť nejaké technicky zdatnejšie osadenstvo diskutérov. Vo finále mi však viac než desaťročná prax recenzenta vytvára oveľa lepšiu štatistiku, ktorá navyše nie je založená na predsudkoch, keďže podľa mojich preferencií dokáže výkonný laptop za istých okolností prevalcovať akúkoľvek obrovskú krabicu zastrčenú do švédskej skladačky z drevotrieky. Razím totižto

filozofiu, že radšej dať nohu dole z plynu a doraziť do cieľa, než ostať navždy na štartovacej čiare a predstierať, že som aj tak nikam nechcel ísť.

Taiwanská spoločnosť MSI, ktorá už aktuálne dosiahla Kristove roky, oslavuje svoje narodeniny skutočne štýlovým spôsobom. Pri tvorbe najnovšej série herného náradia si totižto nadělili darček v podobe kompletného spojenia ich značky s nemenej známou AMD.

Táto zaujímavá fúzia so slnečnou Kaliforniou nesie v sebe isté čaro, vďaka čomu sa mi na stole ocitol horúci produkt MSI Alpha 15 v nie práve ohromujúcej konfigurácii, schopný na ten plyn pritlačiť možno o niečo menej, než by ste v jeho cenovej relácii

boli schopní predvídať. Podme však na vec pekne pozvoľna a začneme jednoduchým podaním ruky medzi procesorom Ryzen 7 a grafikou Radeon RX 5500M (4GB). V konfigurácii, ktorá mne osobne dorazila na recenziu, sa teda rozprávame o ekvivalente podobnom s Nvidia kartou GeForce GTX 1650, čo vo vás môže vzbudzovať isté obavy a pri dnešnom trende všeobecne už tak nadhodnotených prenosných herných mašín na to máte logicky plné právo.

Ak by som sa totižto v súčasnosti takzvane chystal pustiť peňaženku na prechádzku a túžil po novom hernom notebooku v cenovej relácii nad tisíc eur, môj zrak by grafika tohto formátu asi nijako silne neupútala. Tak či onak, zase nejde o úplné vzduchoprázdno



a ak nie ste zrovna nároční, dokáže vám tento kompaktný dráčik podpáliť všetky najnovšie hry na prijateľnom stupni nastavenia. Ono je vo výsledku zase všetko len o vašich preferenciách a nárokoch. To, čo jednému nestačí a chcel by viac, nech to stojí aj po čiernom trhu kolujúcu ľadvinu jeho práve spiacneho príbuzného, inému naplní požiadavky niekoľkonásobne.

Turbína jadrového reaktoru hučí snád' o niečo menej

Dajme teraz grafický výkon bokom a presuňme sa k môjmu obľúbenému posudku práce dizajnérov. Notebook, a to sa teraz nemusíme striktné skláňať len nad game sekciou, je vec, ktorá putuje po vašom boku a často ste s ňou videní na verejnosti.

Ako keď sa s partnerkou vyberiete do spoločnosti a pochopiteľne očakávate, že sa vás ako pár bude snažiť reprezentovať a vyzerat' jednoducho pôvabne a krásne.

Na tento popud aj vo mne osobne drieme istá požiadavka, aby dizajnéri počas rysovania ideálnych mier a výberu vhodných materiálov pracovali s predstavou, že skladajú akýsi šperk s vysokým výkonom, ktorý to so svojím celkovým výzorom má schopnosť dotiahnuť ďalej než len na zamastený stôl v závodnej kuchyni. Posledné

roky si však prestížne ceny v kategórii dizajnu po celom svete odnášala iná veľká značka z Taiwanu a MSI v tomto ohľade hralo akési druhé husličky. Trend minimalizmu spojeného s kovovým šasi a ostro brúsenými hranami nemôže v tomto smere evidentne prekonať žiadny pokus o futuristický koncept, v čom sa MSI neraz snažilo nájsť svoju cestu.

Keď si teraz priložím lupu na ich najnovší výrobok a porovnáam ho s o niečo staršou sériou, zase tak veľa sa toho nezmenilo, i keď na prvé pozretie vám musí do očí udrieť strieborná farba. Tá voči festivalu nekonečných odtieňov čiernej, ktoré MSI používa, ostatne ako aj zvyšok konkurencie v drivej väčšine, pôsobí na moje prekvapenie naozaj sviežim

dojmom a vytvára istý efekt progresu. Strieborná začína a končí vo forme akejsi plnky tohto stroja a po otvorení si tak máte možnosť položiť dlane na strieborný plát lemujúci klávesovú časť.

Alpha je vlastne ako koláč zložený z niekoľkých vrstiev materiálu. Vyvážená porcia hliníku na vrchnej časti aj s krikl'avým logom (toto sa naozaj nepodarilo) ústi do najviac namáhanej sekcie na odloženie rúk. Tá je rovnako kovová a končí pri spodnej hrane, ktorá je už však, ako aj zvyšok stroja, kompletne z plastu.

Ostanem ešte na moment v cukrárskej terminológii. Tento koláč je na pomery moderného herného notebooku



na môj vkus až prehnane hrubý. Dvadsaťosem milimetrov je už poriadny kus piškótu, ktorý dokáže skryť snáď len poriadne veľká ruka, ktorá ho uchopí v zloženom stave. Takýto ústupok má ale svoje opodstatnenie a dôvodom je extra výkonný systém chladenia s označením Cooler Boost 3.

Fakticky ide o dva silné ventilátory napojené na tri tepelné trubice, ktoré po stránke funkčnosti plnia svoj účel nadmieru slušne. Akonáhle si pustíte nejakú náročnejšiu hru, rozhostí sa okolo vás typický zvuk štartujúceho lietadla a bonusom je rozvírený prach, často doprevádzaný nechápavými pohľadmi spoluobčanov.

Odporúčam vám na ňom spustiť hru v plnej kaviarni šepkajúcich ľudí a sledovať tie reakcie okolia. Neberte to samozrejme ako nejaké moje sťažovanie, súčasne technológie v prenosných herných



RGB svetielko pod každým jedným tlačidlom a končí pri výbere nastavení pre jednotlivé videohry. Kto očakával skratku pre Windows klasicky na ľavej strane, bude asi trochu prekvapený, no vďaka SteelSeries enginu si môžete schému rozloženia funkčnosti tlačidiel aj tak rozmiestniť podľa svojich potrieb,

si spoluprácu s dánskou hardvérovou manufaktúrou menom SteelSeries nesmierne váži, krásne podtrháva samostatné tlačidlo umiestnené mimo klávesnice, ktoré je vyhradené na rýchlu reguláciu RGB efektu.

Od klávesnice si teraz odskočme o pár milimetrov nižšie do slušne vetraného podpalubia, kde drieme šesťčlánková batéria s kapacitou 4730 mAh. Tá je schopná vám pri polovičnom jase poskytnúť hranie mimo elektrickej siete po dobu necelých piatich hodín, čo v tomto segmente môžeme označiť za slušný priemer.

Po boku už spomínaného chladenia ostane ide o ďalší technologický aspekt, ktorý bude v budúcnosti potrebovať značnú inováciu na základe nových vývojárskych nápadov. Pri scenári, kde si Alpha od MSI zapnete hlavne na bežné používanie, vám takto výkonná batéria posluží pochopiteľne na dostatočne dlhú dobu.

Technológia AMD FreeSync je samozrejmosťou

Nastal čas zamestnať trocha aj oči. Dominanta tohto herného laptopu spočíva v rozmere 15,6 palca a IPS obrazovke so 144 Hz schopnej ponúknuť



zariadeniach iný variant ani neponúkajú, a tak sa musíme aj naďalej plahočiť svetom s vysávačom v rukách minimálne do doby, kedy genialita strojov príde s niečím novým a unikátnym.

Mimochodom reguláciu intenzity chladenia tu okrem automatiky obstaráva aj manuálne tlačidlo umiestnené tesne pod hranou obrazovky. Ním môžete ventilátor jednoducho vytočiť na maximum a schladit' si prípadne kolená zároveň s celým systémom.

Klávesnica od SteelSeries

Zbožňujem výrobky od hore uvedenej firmy. SteelSeries je v oblasti produkcie klávesníc jednou z najinovatívnejších značiek súčasnosti a preto rozhodnutie integrovať ich technológiu aj do nového notebooku MSI schvaľujem všetkými desiatimi. Užívateľ tak má k dispozícii ich komplexný softvér na úpravu profilov, čo začína od možnosti zmeniť

takže nejde o žiadnu prekážku. Kvalita použitých materiálov je v tomto prípade, a na herné náradie, nastavená slušne, čo poznáte podľa jemne pogumovaného povrchu na všetkých klávesoch. Nejde ale logicky o nástroj na vytvorenie ruského románu, skôr ako občasné sprestrenie dňa plného bežnej kancelárskej korešpondencie. Skutočnosť, že MSI





slušné pozorovacie uhly. Ide o klasický Full HD panel bez akýchkoľvek dotykových funkcií, ktoré podľa môjho názoru pri takto kompaktnej veľkosti ani nikto nepotrebuje.

Takýto rozmet totiž v prvom rade vzbudzuje očakávanie, že výsledný obraz bude skutočne efektívny a už na prvý pohľad krásne sýty. Tento aspekt dokáže Alpha s prehľadom naplniť a v kombinácii s matným povrchom navyše vo vonkajšom prostredí eliminovať aj nepriaznivé odlesky svetla. Pokiaľ by sme sa teraz mali uchýliť k nejakej kategorizácii a opäť sa vrátiť k tým osobným preferenciám z úvodu tohto testu, tak je to práve obrazovka MSI Alpha 15, ktorú považujem, aj po boku klávesnice, za to najlepšie na celom výrobku.

Záverom som si nechal stručne vymenovanie konektivity, ktorú dizajnéri klasicky rozhodili po stranách tejto mašinky. Počet USB 3.1 sa zastavil na

čísle štyri, z čoho jeden ponúka koncovku C a zvyšok si musí vystačiť s tradičným A. Nesmierne ma potešila aj integrácia mini DisplayPortu doplneného o HDMI a vstup na ethernetový kábel (tu je zaujímavá skutočnosť, že veľká hrúbka prístroja umožnila dizajnérom zakomponovať tento vstup bez mechanického uzáveru, ktorý sa používa pri tenších prístrojoch).

Keď už spomíname zaujímavosti, rovnako som bol jemne prekvapený z efektívneho osvetlenia USB vstupov, ktoré si v internom rozhraní notebooku môžete samozrejme prispôbiť podľa seba, alebo dokonca úplne vypnúť. Na zozname sa potom nachádza séria očakávaných vstupov pre mikrofón a slúchadlá, ktoré nájdete na ľavej strane.

Naopak na tej pravej sa okrem dvoch USB našlo miestečko pre čítačku SD kariet a rovnako tak pre zapojenie sieťového adaptéra. Kto by očakával nejaký tlak na bezpečnosť, či už vo forme snímača odtlačku prsta, alebo

snáď priamo tváre prostredníctvom prítomnej webovej kamery (rozlíšenie 720p), bude asi sklamaný. A sklamanie príde aj pri dôkladnejšej analýze zvuku.

MSI sa v PR opise tohto výrobku snaží navodiť nejaký dojem luxusnej interpretácie zvukových vln, ale vo výsledku sú reproduktory v Alpha 15 skôr tradične predimenzované a, na úkor všetkého ostatného, nastavené primárne na vysokú hlasitosť.

Prvý kompletný MSI lomeno AMD notebook tak dopadol vo výsledku priemerne. Na jednu stranu musím kvitovať efektívny IPS panel, postačujúcu 16 GB RAM, ako aj skutočne funkčné chladenie, to všetko okorenené vysoko kvalitnou klávesnicou od SteelSeries.

Na tej druhej si však pred kúpou treba dobre rozmyslieť, či vám nebude prekážať slabšie CPU, integrácia Radeon RX 5500M a prehnaná hrúbka stroja. Vynárajú sa nám tu teda opäť tie subjektívne preferencie každého hráča/ užívateľa a možno aj nejaké sympatie voči AMD a jeho jedinému konkurentovi.

Do negatív musím ja osobne sčasti priradiť aj celkový dizajn, ktorý síce spadá pod slušné vojenské štandardy MIL-STD 810G, ale do môjho vkusu sa tento výrobok príliš netrafil. Preferujem čisté linky, minimalizmus a prevažujúci pocit kovu. Túto poslednú vetu však berte hlavne ako ďalší dôkaz faktu, že každý jeden z nás, nech už recenzent či bežný konzument, sa vo finále nedokáže odosobniť a dá v prvom rade na vnútorné vibrácie a prvotné pocity než komplexné a často o ničom nevytvádzajúce štatistiky.

Verdikt

Prenosný herný stroj nachádzajúci sa v dostupnej cenovej relácii, ktorý skalných milovníkov značiek MSI a AMD musí v mnohých smeroch potešiť. Jeho vnútornosti sú ale pod tlakom istých kompromisov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena s DPH: 1300€

PLUSY A MÍNUSY:

- + IPS panel s 144 Hz
- + Perfektná klávesnica SteelSeries
- + Spol'ahlivé chladenie
- + Batéria
- Slabšie CPU
- Hlučnosť
- Slabšia grafická karta

HODNOTENIE:



Fractal Design Era ITX

NOVÁ ÉRA PRISPÔSOBITELNÝCH A PRITOM KOMPAKTNÝCH SKRINIEK?



Pokiaľ by ste sa používateľov počítačov a najmä PC hráčov opýtali otázku, či je lepšie vlastniť veľkú, strednú, alebo menšiu počítačovú skrinku, väčšina by asi odpovedala strednú, prípadne veľkú. V dnešnej dobe výkonných počítačových komponentoch je len logické kúpiť väčšiu skrinku, ktorá je kompatibilná s matičnými doskami formátu ATX, či dokonca E-ATX a aj s tými najdlhšími a najhrubšími grafickými kartami. Veľké skrinky jednoducho ponúkajú väčšiu kompatibilitu, lepšie možnosti vylepšenia či ľahšiu údržbu. Avšak obrovské kvádre zabierajúce polovicu priestoru na stole či pod ním nemusia byť vždy tým, po čom ľudia túžia. Preto existujú aj menšie, no stále extrémne výkonné komponenty, a k nim takzvané SFF (Small Form Factor) skrinky. Spoločnosť Fractal Design vo svojej ponuke má už dlhé roky viacero SFF modelov

ako naozaj obľúbený Node 202, prípadne väčších bratov 304 a 804. Operatívny slovným spojením v predošlej vete je však „dlhé roky“ a preto už bolo načase, aby Fractal Design predstavil novinku pre milovníkov kompaktných počítačov.

Už samotné meno - Era ITX - možno napovedá, že ide o novú éru dizajnového zamerania spoločnosti Fractal Design. Je to viditeľné už na prvých nákresoch na kartónovom obale, v ktorom k nám skrinka dorazila.

Obal a jeho obsah

Pri obale a preprave nejde o žiadne veľké prekvapenia, keďže skrinka dorazila už v tradičnej kartónovej krabici, ktorej zovňajšok poukazuje na jej výzor (na prednej strane), možnosti upravenia podľa svojich predstáv

(na strane zadnej) a bližšie špecifikácie vpredu a na bokoch. Že ide o kompaktnú skrinku (s objemom len 16 litrov) však hovorí už aj samotný kartónový obal, ktorý je oproti monštrám ako nový Fractal Design Define 7 asi tretinový. Po otvorení sa na vrchu ukáže balenie s príslušenstvom, ktoré pozostáva z dvoch variantov vrchného krytu, jedného kovového a perforovaného pre lepší prietok vzduchu a druhého z temperovaného skla.

V príslušenstve sa ešte nachádza malá krabíčka so skrútkami na pripavenie matičnej dosky, zdroja a diskov, a tiež pár plastových sťahovacích pásov. Teraz už však poďme na to hlavné, ktorým je samotná skrinka. Tá je chránená tvrdším polystyrénom, ktorého použitie pri ochrane prémiových skriniek má často irituje, avšak pri tomto modeli mu nemám čo vytknúť. Era ITX nie je tak veľká a ťažká,



aby potrebovala väčšiu ochranu, plus nedisponuje panelmi z temperovaného skla, okrem spomínaného vrchného panelu, ten je však dostatočne chránený.

Prvé dojmy a spracovanie

Pri výrobkoch spoločnosti Fractal Design môže byť väčšina ľudí zvyknutá na produkty v bielom a čiernom prevedení s menšími výnimkami v prípade nových Meshify skriniek. Era ITX však vsádza na elegantný a prispôsobiteľný dizajn, preto je v ponuke až 5 farieb. Tradičnú čiernu, striebornú a šedú sprevádzajú modely v zlatom a modrom prevedení, pričom veľmi ma potešilo, že sme na otestovanie dostali práve zlatú verziu, ktorá podľa mňa vyzerá najlepšie.

Po vybalení a odstránení bočných panelov sa mi naskytl pohľad dovnútra prekvapivo stiesnených priestorov, no po chvíľke skúmania a konzultácie priloženého manuálu mi začalo byť stále



viac a viac jasné, že Era ITX nie je len taká obyčajná skrinka, do ktorej sa zmestí jedna presná konfigurácia hardvéru. Vo Fractal Design si očividne dali naozaj záležať a preto vnútro Era ITX ponúka naozaj bohaté možnosti modulárnosti.

Po stránke spracovania a použitých materiálov jej v praxi nie je čo vytknúť, po vyťahnutí z obalu síce všetky panely nelícovali úplne presne, ale to bolo jednoducho napravené miernym zatlačením na špecifických miestach. Na prednej strane skrinky sa nachádzajú dva USB 3.0 porty, jeden USB-C, kombo audio jack a tlačidlo zapnutia/vypnutia.

Rozvrhnutie

Rozvrhnutie a možnosti prispôsobenia budú pri Era ITX - aspoň podľa mňa - tým najväčším lákadlom. Pri malých skrinkách je totiž takmer vždy pravidlom nekompatibilita s tradičnými zdrojmi formátu ATX. Era ITX v tomto vybočuje z radu a v prípade

splnenia pár podmienok si dokáže poradiť aj plnohodnotnými ATX zdrojmi. A ďalšou skvelou správou pre milovníkov vysokého výkonu je podpora 240mm radiátorov, ktoré dokážu uchladiť aj naozaj náročné procesory. V používateľskej brožúrke ku skrinke sú veľmi zrozumiteľne ukázané možnosti vnútorných konfigurácií, ktoré ponúka - od tradičného SFF prevedenia s dlhou grafickou kartou, SFX zdrojom a napríklad 240mm AIO vodným chladením cez možnosť nainštalovať ATX zdroj na úkor priestoru pre 3.5" HDD, alebo aj čisto vzduchom chladenú verziu. Možno aj kvôli tejto prispôsobiteľnosti je však ťažšie presne napísať, čo všetko sa do Era ITX zmestí. Inštalácia niektorých komponentov, či niektorých typov komponentov totiž ruší možnosť inštalácie iných. Ako príklad môžem napríklad uviesť spomínanú podporu ATX zdrojov a 240mm radiátorov. Áno, Era ITX podporuje oba komponenty, len nie v tej istej chvíli. Pokiaľ nainštalujete ATX zdroj, vrchná časť pojme už iba 120mm radiátor, alebo ventilátor. Alebo pri inštalácii ATX zdroja príde majiteľ o možnosť osadiť do skrinky 3,5" pevný disk. Preto určite odporúčam zvážiť všetky komponenty dopredu a zistiť, či sa niektoré nebudú biť o miesto. Mierne zamrzí, že Era ITX je osadená len jedným 80mm ventilátorom na zadnej strane, no je pravda, že nafukovať celú skrinku len pre možnosť osadiť vzadu 120mm ventilátor je hlúposť.

Inštalácia komponentov

V mojom prípade boli, našťastie, hlavné komponenty ako matičná doska (Aorus B450 I Pro WiFi), chladenie procesoru (Fractal Design Celsius S24) a zdroj (Fractal Design ION SFX 650G), kompatibilné. Do tejto skladačky ešte pribudlo 2x8GB Adata D41 3200 MHz DDR4 RAM, 500 GB Gigabyte M.2 NVMe SSD disk a procesor Ryzen 7 1800X, no otázky nastali pri grafickej karte. Aj keby som sa totiž rozkrájal, nebolo by kvôli vnútorným obmedzeniam možné do Era ITX napasovať grafickú kartu AORUS



RTX 2080 XTREME 8G, ktorá kral'uje v našej testovačke. Era ITX síce pojme aj naozaj dlhé grafické karty, no obmedzenia sú v tomto prípade pri maximálnej hrúbke a hĺbke. Čiže v tom, ako nízko môže grafická karta prečnievať pod matičnou doskou a ako ďaleko od nej vytrčat'. Nič sa nedalo robiť, po pár kliknutiach a pár dňoch čakania na kuriéra do môjho hardvérového repertoáru pribudla síce menej výkonná, no stále postačujúca karta GTX 1650 Super v prevedení Gigabyte WINDFORCE OC 4G. Po dlhšom skúmaní manuálu som si bol na 90 % istý všetkými krokmi a hlavne ich poradím, v akom musia byť uskutočnené, aby bola celá inštalácia úspešná. Pri takto kompaktných skrinkách sa totiž aj malá chyba môže zmeniť na desiatky minút, či dokonca hodiny strávené odčítaním práce, ktorú ste do inštalácie komponentov už dali. V mojom prípade bol postup nasledujúci - demontovanie nepotrebných držiakov, ktoré by len bránili vedeniu káblov, inštalácia zdroja, osadenie matičnej dosky (do ktorej už bol osadený procesor, SSD disk, pamäť RAM a pripevnená bola hlava vodného chladenia), pripevnenie grafickej karty a nakoniec inštalácia radiátora s ventilátormi do vrchnej časti. Postup pri iných konfiguráciách však môže byť odlišný, takže opäť musím apelovať na čítanie manuálu a aplikovanie logického myslenia.

V každom prípade, oproti inštalácii hardvéru do bežnej skrinky nebolo skladanie počítača v Era ITX príliš náročnejšie ako na čas, tak ani na šikovnosť. Nemôžem však povedať, že to bola prechádzka ružovou záhradou, keďže pár problémov sa pri skladaní vyskytlo. Jeden súvisel so systémom uchytenia bočných panelov, ktoré na svojom mieste držia iba západky a nechceli držať na mieste, ak na ne na niektorom mieste tlačili káble. Druhý sa týkal vrchného prachového filtra, ktorý je držaný magneticky a ktorého plastové výstupy na niektorých miestach kolidovali so



skrutkami, ktorými bol prichytený radiátor. Riešenie bolo, našťastie, jednoduché, a to strategické posunutie radiátora do pozície, kde skrutky neprekážali, vďaka čomu sa však dostali hadičky vedúce k procesoru naozaj tesne k zadnému ventilátoru. Pri extrémne kompaktných riešeniach však budú mierne kompromisy vždy prítomné, len sa na ne treba psychicky pripraviť.

Možnosti chladenia a testovanie

Teraz však pod'me k tomu, ako si Era ITX poradila s horúcim Ryzen 7 procesorom a obstojnou grafickou kartou. Vďaka použitiu 240mm radiátora, ktorý som nastavil na pull, teda „t'ahanie vzduchu“ do skrinky, zadnému 80mm „výfuku“ a faktu, že grafická karta si t'ahá vzduch nezávisle na procesore, cez výrezy v spodnej časti skrinky, sa nebolo absolútne na čo sťažovať. Karta si pod syntetickou záťažou držala príjemných 62°C a procesor pri 3,7 GHz dokonca len 52°C.

Pri miernom pretaktovaní sa teploty karty nikdy nevyšplhali nad 75°C a procesor sa pri take 4,1 GHz ustálil v rozmedzí 63-65°C. Je síce pravda, že GTX 1650 nie je nijako prehnane horúca karta, no teploty aj menej výkonných kusov sa môžu v stiesnenom prostredí často vyšplhať na oveľa vyššiu hodnotu ako v normálnych podmienkach.

Zhrnutie

Kompaktné a extrémne kompaktné počítačové riešenia sú často zmesou kompromisov. Era ITX nie je v tomto smere výnimkou, no k veľkému množstvu problémov pristupuje naozaj originálne. V dizajnovy vydatom tele s objemom len 16 litrov ponúka podľa mňa doteraz nevidané možnosti prispôsobenia a kompatibilitu aj pre výkonné komponenty. Jediná vec, ktorá ma naozaj mrzí, sú obmedzenia rozmerov grafických kariet, čo je dané snahou urobiť Era ITX čo najtenšou. Nutnosť vybrať kartu nie podľa výkonu, ale hĺbky a hrúbky môže totiž viacerých počítačových nadšencov odradiť. Ak však nutne nepotrebujete RTX 2070/2080, prípadne RX 5600/5700, bude Era ITX určite klenotom nielen v domovoch hráčov, ale určite aj na nejakej tej LAN párty.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design
Cena s DPH: 160€

PLUSY A MÍNUSY:

- + podarený moderný dizajn
- + kompaktné rozmery
- + kvalitné kovové prevedenie
- vyššia cena
- obmedzená podpora väčších grafických kariet

HODNOTENIE:



ADATA SC685 SSD

TENKÝ, KOMPAKTNÝ, RÝCHLY



Spomínate si na dobu príchodu prvých prenosných USB diskov, ktoré sa pri väčšom objeme dát museli diaľkovo napájať na atómovú elektrárňu v Mochovciach? Stáli pomaly tak ako osobné auto s rumunským evidenčným číslom a po hodine nepretržitej prevádzky páchli ako istá fabrika na výrobu pneumatík. Tak táto doba je už len romantickou spomienkou nejedného technického pamätníka a súčasne digitalizácia uchovávaní dát na vzdialených úložiskách z nej razom vytĺkla cenovo a funkčne dostupný tovar. Stále však nežijeme v roku 2077 (pozdravujem do zaneprázdneného štúdia CD Projekt RED), aby sme si svoje oblúbené seriály natiahli priamo do neurálnej siete vlastného mozgu. A v prípade, ak sa nechcete spoliehať na internetové zálohy ako iCloud a podobne, keď často cestujete z miesta na miesto, vaša túžba vlastniť spol'ahlivý a hlavne skladný SSD pevný disk vám posunie kompas rovno do náručia firmy ADATA.

35 gramov a 9,5 milimetra

Vd'aka vyššie menovanej spoločnosti som aj ja mal možnosť overiť si na vlastnej koži stálu dôležitosť existencie prenosných ukladačích médií. Zvlášť, ak sa pohybujete kade-tade po mape sveta a stále internetové pripojenie nemôžete brať ako istý štandard. Povedzme, že ste

nadšený, ale pokojne aj profesionálny fotograf, prípadne kameraman a v záujme čo najväčšej voľnosti nemáte čas a ani chuť neustále meniť pamäťové médium tak ako nikotínové náplasti na predlaktí. Práve pre vás tu je nový rad elegantných a tenkých SSD diskov, ktoré svojou váhou spadajú do kategórie neviditeľnej techniky.

Tento disk (testoval som 500 GB variant) môžete totiž pokojne zasunúť kamkoľvek vás len napadne a nie je šanca, aby vám prekážal. To všetko vďaka veľkosti bankomatovej karty a hrúbke moderného telefónu. V tejto súvislosti je však nutné byť ostražitejší počas manipulácie a omylom si naň napríklad nesadnúť (áno, to sa mi naozaj stalo).

Vd'aka druhej generácii USB 3.2 ste schopný preniesť 10 GB za 20 sekúnd

Na extrémne rýchle prenosy dát však treba, pochopiteľne, využívať kompatibilné zariadenia. Vo všeobecnosti však stále platí, že je lepšie mať menší SSD než zbytočne obrovský HDD, čo nás vracia späť k charakteristike účelu takéhoto produktu. Pomocou USB-C ste schopný pripojiť ho napríklad aj k hernej konzole, čo však automaticky neznamená výhody počas nahrávania hier a vecí s hrami priamo súvisiacimi. V takomto

prípade ide skôr o potrebu rýchlejších prenosov fotiek/videozáznamov a iných objemnejších projektov z jedného zariadenia na druhé. Ideálne na hardvér, ktorý je schopný vyťažiť z tohto disku maximum. Túto charakteristiku vám SC685 ponúka ako svoju hlavnú devízu, nasledovanú kompaktnosťou a spol'ahlivou funkčnosťou. Zariadenie som sa snažil zatážiť, prenášal som preto obrovské dáta oboma smermi a sledoval známky akejkoľvek degradácie a výpadkov. K ničomu takému však neprišlo a v tomto ohľade produkt po mesiaci obstál na výbornú.

Daný SSD disk by dovedla k dokonalosti hádam už len nejaká vojenská certifikácia v zmysle odolnosti, keďže som sa o jeho funkčnosť obával vždy, keď som si omylom sadol a uvedomil, že toho malého a ľahkého nezbedníka som zabudol v zadnom vrecku nohavíc. Ak však otočíme list o jednu stránku naspäť a položíme ho pred zákazníka, ktorý prahne po rýchlom prenose dát do disku s veľkosťou kreditnej karty, nevidím jediný dôvod, prečo by v konečnom dôsledku z tej jeho vlastnej nemala odísť rozumná investícia priamo na účet spoločnosti ADATA.

Verdikt: Málokedy sa vo finále nejakého testu nakoniec stotožním so sloganmi PR oddelenia určeného na jeho propagáciu, ale v prípade ADATA SC685 SSD sa za heslom „tenký, kompaktný a rýchly“ skrýva čistá pravda.

250 GB disk stojí 52 eur, 500 GB potom 80 eur a 1 TB rovných 132 eur.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Cena s DPH: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Tenký
+ Rýchly
+ Skladný
- Žiadna zvláštna ochrana proti fyzickému poškodeniu

HODNOTENIE:



MSI Prestige P100

PRACOVNÝ DESKTOP OD MSI



MSI predstavilo kompaktnú pracovnú desktop stanicu Prestige P100 o veľkosti Xboxu. Ponúka zaujímavé riešenia, ale aj pomerne vysokú cenu. Má vôbec takýto pracovný počítač zmysel, keď dnes ozaj nie je problém zložiť výkonný desktop a túto možnosť ponúkajú aj viaceré eshopy?

Balenie

Počítač prišiel zabalený vo veľkej škatuli, príslušenstvo je nabíjací kábel, jeden SATA kábel, ak by si používateľ chcel dokúpiť ďalší disk, uchytávacie skrutky a používateľský manuál.

Hardvérové parametre

Prestige P100 zatiaľ existuje vo dvoch vyhotoveniach – my sme mali možnosť testovať slabší variant. Ten je vybavený procesorom Intel 9700KF bez integrovanej grafickej karty, 32GB DDR4 2666MHz s časovaním CL19-19-19-43 @2T, základnou doskou MSI Z390, zvukovým čipom Realtek ALC892, grafickou kartou MSI GeForce GTX 1660 Super, a úložným priestorom v podobe M2 Samsung 1024GB a 1x HDD

2TB 5400 rpm. Zdroj je až 650W. Ide teda o relatívne priemernú konfiguráciu. Pri CPU je škoda, že ide skôr o herný procesor len s ôsmimi jadrami a vláknami. Veľkosť RAM je dostatočná, frekvencia a najmä časovanie sú podpriemerné.

Zamrzí slabší a starší zvukový čip, dnes je už štandardom ALC1220. Úložný priestor je fajn a grafická karta je na pracovné použitie viac ako dostatočná. Zamrzí aj absencia wifi modulu, do takto kompaktného PC by sa určite hodil – nie každý dnes využíva sieťový kábel.

Dizajn a spracovanie

MSI sa dizajn jednoznačne podaril. Pekne dizajnovane dierkované plechy z oboch strán napomáhajú chladeniu, na prednej strane nájdeme logo draka a pekný RGB pásik, ktorý je možné ďalej nastavovať v aplikácii MSI Mystic Light.

Na hornej strane sa nachádza tlačidlo, ktoré slúži na zapnutie/vypnutie, na strane pri používateľovi sa nachádzajú 2 USB porty, porty na 3,5 mm jack a

mikrofón, a USB-C port. Celkovo hodnotíme spracovanie ako kvalitné, všetko pekne lícuje a pôsobí kvalitným dojmom.

Dodávaný software

Na P100 bol predinštalovaný Windows 10 v edícii Home. MSI taktiež dodáva predinštalovaný softvér Creator Center.

Ide o šikovnú „fíčurku“, ktorá umožňuje sledovanie teplôt jednotlivých komponentov, vytlačenie pamäte, diskov a siete, nastavenie RGB podsvietenia, zmenu DPI, výkonových režimov, a optimalizáciu na rôzne pracovné aplikácie.

V tejto cenovej kategórii by nás potešili aj nejaké predinštalované profesionálne aplikácie, ako vo svojich počítačoch ponúka napríklad Apple. Výrazne by to zvýšilo pridanú hodnotu zariadenia.

Testy výkonu a teploty

Ako zobrazovacie zariadenie na testy slúžil monitor Dell S2716DG 27" s rozlíšením 2560x1440 a 144GHz s



technológiou Gsync. Hry sme testovali v rozlíšení 1080p. Procesor pracuje v plnej zát'aži všetkých 8 jadier približne na frekvenci 3,6 GHz – test Prime 95.

V tomto extrémne náročnom teste teploty po polhodine vystúpili na 82 stupňov, hlučnosť však bola stále prijateľná.

Sklamali nás testy pamäťového systému, to sme však mohli tušiť už pri pohľade na vysoké latencie a nízke frekvencie. V aplikačnom výkone by to však nemal byť nejaký zásadný problém.

V teste Cinebench R20 dosiahol procesor 490 bodov v single core teste, v multicore to bolo 3400 bodov, čo je menej ako napríklad lacný 6-jadrový procesor AMD Ryzen 3600, ktorý však má 12 vlákien.

Dáva to teda tušiť, že v renderovaní a pracovnom použití je limitom frekvencia, ktorá je nastavená pomerne konzervatívne pri zát'aži všetkých jadier, a len 8 jadier/vlákien procesora, ktorý je skôr vhodný do herných zostáv.

V prvom rade síce ide o pracovný nástroj, ale grafická karta je dostatočne výkonná aj na hranie hier, preto sme niektoré skúsili. Testované tituly boli

Shadow of Tomb Raider, kde zostava dosahovala priemerné hodnoty FPS 74.

Druhou hrou bol Battlefield V, kde boli priemerné hodnoty FPS 97. Posledným kúskom bol Gears 5, kde priemerné FPS boli na hodnote 74.

Počítač je teda bez problémov použiteľný aj na hranie hier vo Full HD rozlíšení v plnej kvalite.

Záverečné hodnotenie

MSI Prestige P100 v testovanej konfigurácii nesklamal, ale ani úplne nepotešil. Veľmi dobre hodnotíme prijateľnú hlučnosť, ktorá nie je vysoká ani pri extrémnej zát'aži CPU a GPU súčasne.

Teploty procesora neboli tiež nijak vysoké – maximum bolo 82 stupňov, čo je vzhľadom na kompaktnosť PC výborné.

Čo sa teda týka dizajnu vnútorného usporiadania komponentov a chladenia, MSI urobilo kus dobrej práce. Výhrady však máme k hardvérovej konfigurácii.

Použitý procesor je vhodný skôr na použitie do herných zostáv, do pracovnej by to chcelo možno niečo od konkurencie,

ktorá má vhodnejšie procesory na takéto použitie a aj s menšou spotrebou – napríklad AMD Ryzen 3700X s 8 jadrami a 16 vlákнами by v pracovnom prostredí určite urobil lepšiu prácu.

Zamrzí aj slabší zvukový čip a slabšie pamäte RAM. V prémiovom PC, čo MSI nepochybne je, to skrátka očakávame.

Cena, ktorá začína na 1800 eurách, je tiež pomerne vysoká vzhľadom na hardvérovú konfiguráciu, výhodou tejto koncepcie však je, že komponenty je možné upgradovať – grafickú kartu, pamäť RAM, pevné disky, či procesor napríklad na 9900K, čo ponúka aj vyšší model. Nejde teda o úplne uzavretý systém, čo môže byť pre niekoho plus.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena s DPH: 1800€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitné spracovanie
- + Kompaktnosť
- + Dobre vyriešené a tiché chladenie
- Slabšie moduly RAM – časovanie a frekvencia
- Slabší a starší zvukový čip

HODNOTENIE:



Fractal Design Celsius S24

KEĎ MENO PRODUKTU ZOSOBŇUJE AJ JEHO URČENIE



Nie každý hráč či počítačový nadšenec potrebuje na všetkých komponentoch RGB svetielka či dizajn ako po zrážke dvoch raketoplánov. Niektoré počítačové súčiastky, aspoň podľa môjho názoru, dokážu vyzerat' lepšie a prémiovejšie bez akéhokolvek podsvietenia. Aspoň oproti produktom, do ktorých sú RGB LED diódy zabudované ako akýsi dodatok, na ktorý si u daného výrobcu spomenuli 5 minút pred predstavením. Spoločnosť Fractal Design sa už dlhé roky drží svojej mantry jednoduchého švédskeho dizajnu a hoci v dnešnej dobe predstavujú stále nové a nové produkty podporujúce aj RGB svetielka, je čierne a čisté prevedenie stále elegantné a v kurze. A hoci je chladič Fractal Design Celsius S24 dostupný už nejaký ten rôčik, neodolali sme možnosti otestovať ho v našej Intel testovačke.

Bežné vzdušné chladiče sú skvelý základ, na ktorom funguje a v dohľadnej budúcnosti aj bude fungovať drvivá väčšina počítačov, no v niektorých situáciách

je jednoducho vodné chladenie, či už zákazkové, alebo AIO, potrebné. Teplo totiž môže byť skvelé v lete, v rúre či v krbe, no je nenávidenou veličinou všetkých výkonných komponentov a na jeho úspešnom a efektívnom odstraňovaní môže stáť a padať rozdiel medzi skvelými hernými zážitkami či úspešne dokončenými projektami a veľkým nervovaním. Či už ide o odomknutý procesor súci na pretaktovanie, mnohojadrové pracovné monštrum, alebo bežnejší kúsok určený na hranie, každému jednému procesoru pomôžu nižšie teploty dosahovať lepšie výsledky. A tu do hry vstupujú vodné chladenia, tentokrát All-In-One v podobe kúska Fractal Design Celsius S24.

Obal a jeho obsah

Fractal Design sa stále drží jednoduchého balenia s minimalistickým dizajnom v kombinácii bielej a čiernej, s veľkým obrázkom samotnej pumpy a radiátora na prednej strane. Na obale nemôžu chýbať

všetky základné informácie ako rozmery radiátora či podporované procesory, no inak nad balením netreba strácať čas a je lepšie sa hneď vrhnúť do odhalovania toho, čo v sebe ukrýva. Kombinácia radiátora, hadičiek a pumpy je bezpečne uložená v kolíske z recyklovaného kartónu. Okrem toho sa v balení nachádza manuál a brožúrka s právnickými informáciami, vrecká so skrutkami, zadný držiak pre matičné dosky s Intel procesormi a úchyt pre AMD procesory (vrátane AM4 socketu). A zabudnúť nemôžem ani na dvojicu 120 mm Dynamic X2 GP12 ventilátorov s tradične bielymi Fractal Design lopatkami. Dostupná je však aj verzia „Blackout“, v ktorej sa nachádzajú ventilátory v celočiernej prevedení, pokiaľ by si váš počítač pýtal tmavšie vizuálne tóny.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení všetkých komponentov z balenia sa predo mnou objavilo všetko dôležité. S GP12 ventilátormi máme



v redakcii už dlhoročné skúsenosti a hoci nejde o kúsky s najlepším prietokom vzduchu, potešia nižšou hlučnosťou. Celkové prevedenie je na prvý pohľad kvalitné a premyslené.

Hadice sú mierne hrubšie oproti lacnejším riešeniam chladenia a hlavne sú aj opletené, radiátor s hrúbkou 30 mm ponúka vcelku husté rebrovanie, čo by pri použití kvalitných ventilátorov malo pomôcť s rýchlym odovzdávaním naakumulovaného tepla.

Pumpa s hlavou chladenia je vďaka absencii naozaj nízka, vďaka čomu vizuálne zapadne do väčšiny zostáv a ukrýva aj malú vychytávku, ktorú však spomeniem až v nasledujúcej časti recenzie, spoločne aj s vychytávkou nachádzajúcou sa priamo na radiátore, vďaka ktorej je Celsius S24 jedným z najjednoduchších inštalovateľných AIO chladičov s minimom káblikov. Možno by som mierne preferoval matný povrch na hlave chladenia, ktorý by ladil s radiátorom aj prstencom okolo hlavy, no je pravda, že pri akomkoľvek podsvietení v skrinke

sa bude svetlo od lešteného povrchu efektnejšie odrážať a chladič tak nebude len čiernou dierou na mieste procesora.

Vychytávky a (žiadne) softvér

V recenziách chladičov, najmä tých vodných, sa často minimálne v jednom odseku venujem softvéru a ovládaniu pumpy a ventilátorov. Pri „efektnejších“ kúskoch aj ovládaniu podsvietenia a po novom už aj displejov zabudovaných do chladičov. Fractal Design s chladičmi rady Celsius však ku problému ovládania, ktoré stále mnohé firmy plne nezvládajú, pristúpil odlišne.

Prvá spomínaná vychytávka, nachádzajúca sa na hlave chladiča, predstavuje prstenec matného plastu okolo kovového krytu pumpy, ktorým je možné otáčať a prepínať tak pumpu a radiátory medzi AUTO-(matickým) a PWM (Pulse With Modulation) nastavením.

To v praxi znamená, že pri zapnutom AUTO režime sa bude pumpa točiť cca

1900 – 2000-krát za minútu a ventilátory okolo 60 – 70 % maximálneho výkonu, a pri PWM režime sa RPM pumpy zvýšia na 3000, spolu s rýchlosťou (a hlučnosťou) ventilátorov. Pod PWM režimom je však možné ovládať otáčky pumpy priamo cez softvér matičnej dosky alebo rovno v BIOSe.

Druhá vychytávka je naozaj šikovný manažment káblov, nakoľko oba ventilátory je možné zapojiť do ovládača priamo na radiátore a z pumpy ide následne len jeden 4-PIN PWM konektor, napájajúci a ovládajúci ako pumpu, tak ventilátory.

Žiadne dodatočné USB káblíky, žiadna nutnosť SATA napájania, jednoducho jeden káblík. Musím sa priznať, že v minulosti som bol pri viacerých AIO chladičoch očarený výkonom a vzhľadom, no manažment káblov u nich nikdy nedosahoval takú úroveň ako pri Celsius S24.

Inštalácia

Majiteľov Intel procesorov už tradične poteší predinštalovaný úchyt na túto platformu, ktorý im ušetrí jeden krok, no majitelia počítačov poháňaných AMD procesormi nemusia vešať hlavy. Výmena úchytu je naozaj jednoduchá a nezaberie viac ako pár sekúnd. Systém inštalácie je podobný ako pri väčšine moderných AIO chladičov, kedy stačí na zadnú stranu matičnej dosky priložiť oporný úchyt, do ktorého sa spredu naskrutkujú štyri dištančné skrutky.

Na tie sa následne nasadzuje hlava chladenia a zabezpečuje sa rozmernejšími maticami, ktoré sa dajú dotiahnuť aj prstami. Inštalácia radiátora a ventilátorov je iba otázka výberu toho správneho miesta a natočenia v skrinke. Hadice vedúce od pumpy do radiátora sú dostatočne dlhé a musím vyzdvihnúť, že sú napriek svojej mierne väčšej hrúbke





stále dostatočne ohybné a ani v tých najstiesnenejších priestoroch (Celsius S24 si užil testovanie aj v skrinke Fractal Design ERA ITX) sa nezalamovali. V testovacej skrinke Fractal Design Meshify S2 som nakoniec zvolil vrchnú pozíciu v režime vyfukovania vzduchu zo skrinky.

Testovanie a namerané

Celsius S24 bol otestovaný s procesorom Intel Core i5-9600K, ako pri bežnom

takte, tak aj po pretaktovaní na 4.8 GHz a v oboch režimoch, AUTO aj PWM.

V grafoch sa však uvádzajú iba výsledky pri AUTO nastavení, nakoľko teploty pod záťažou pri PWM režime dosahovali len 1 – 2 ° odchýlku pri oveľa vyššej hlučnosti.

Teplota okolia sa pohybovala od 21 ° do 23 ° C a vyt'azovaná bola aj grafická karta, aby došlo ku zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty

pri náročných hrách alebo používaní profesionálnych programov.

Zhrnutie testovania

Celsius S24 nesklamal. Možno ani nemal ako, nakoľko v jeho srdci bije overená a osvedčená pumpa Asetek Gen5 s keramickým ložiskom.

Prekvapil ma však malý rozdiel medzi AUTO a PWM režimami, kedy sa zlepšenie teplôt o takmer zanedbateľné hodnoty prejavilo zvýšením hlučnosti z takmer nepočuteľnej na znesiteľnú, no už počuteľnú úroveň.

Zhrnutie

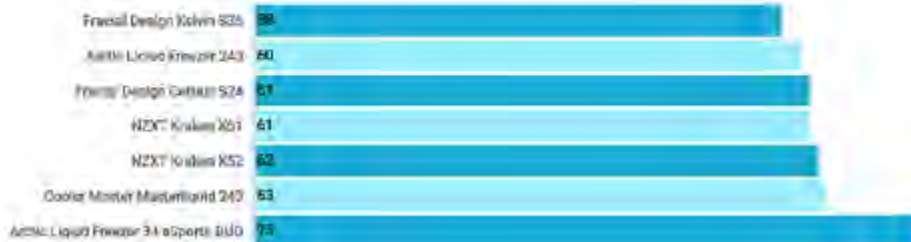
Pokiaľ hľadáte striedmy dizajn, kvalitné prevedenie a naozaj konkurencieschopné výkony pri chladení, bude Fractal Design Celsius S24 naozaj skvelou voľbou. Jedinou nevýhodou je, že ide o už pár rokov starší produkt, ktorý síce ponúka 5-ročnú záruku aj možnosť podomácky doplniť chladiacu kvapalinu v prípade potreby.

A tiež je nutné poznamenať, že cena je momentálne mierne prestrelená, nakoľko ešte pred rokom boli Celsius S24 dostupné za 110 eur a teraz ich už pod 130 eur takmer nezoženiete.

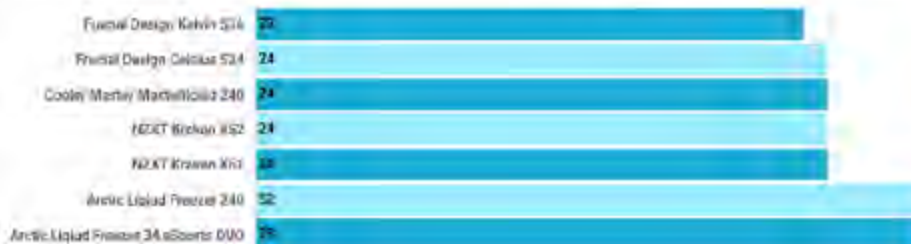
Ale kto vie, možno chystá Fractal Design novinky, o ktorých vás budeme určite informovať, akonáhle to bude možné.

Daniel Paulini

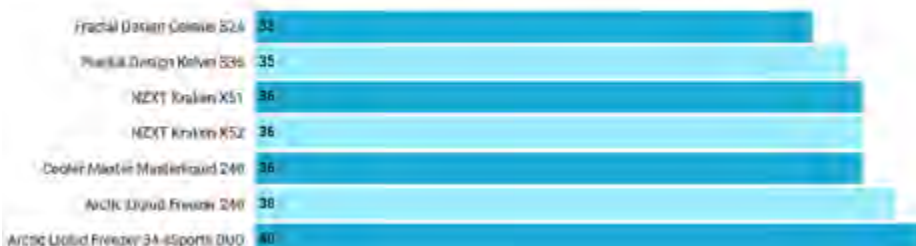
Teploty pod záťažou (merané v °C)



Teploty pod záťažou (merané v °C)



Hlučnosť pod záťažou (merané v dBA)



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design Cena s DPH: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

- + obstojný výkon
- + kvalitné prevedenie
- + striedmy dizajn
- + jednoduchý manažment káblov
- cena

HODNOTENIE:



Natec Trevi Slim Powerbank

ABSOLÚTNE DOSTAČUJÚCA POWERBANKA ZA DROBNÉ



Určite všetci viete, k čomu sú powerbanky. V podstate sú to prenosné mini nabíjacie stanice pre prakticky čokoľvek, čo má nejaký druh USB konektora. Nabijete s nimi mobil, tablet, slúchadlá, inteligentné hodinky a mnoho iných zariadení, čo z nich robí celkom užitočnú „hračku“. Využitie pre ne nájdú hlavne cestovatelia, ľudia, ktorí nemajú stále prístup k elektrine, ale kludne aj študenti či ktokoľvek iný. Každý si potom pri výbere môže vybrať z rôznych modelov, pri ktorých je hlavným parametrom kapacita. Kúpiť pritom môžete powerbanky s veľkosťami od 1 000 mAh do viac než 20 000 mAh. Takým štandardom sa ale stali modely s 10 000 mAh batériami. V dnešnej recenzii sa pozrieme na konkrétny model Trevi Slim od spoločnosti Natec.

Balenie, spracovanie a dizajn

Trevi Slim mi prišla v oranžovo-bielej krabici, po ktorej bokoch sa nachádzal stručný popis produktu, logo firmy a obrázok produktu. V balení som našiel používateľskú príručku, kábel a powerbanku. Musím priznať, že

sa Natec s dizajnom celkom vyhral, no privítal by som lepšiu kvalitu materiálov. Prevažne pri tomto myslím na boky celého produktu, ktoré sú na hranách nevyhladené a na dotyk dost drsné. Zvyšok sa mi ale spracovaním páčil a dizajn ma nijak neurazil.

Používanie

Skúsil som powerbanku zopár krát použiť, aby som vedel, aké budú moje pocity z nej. Po prehodnotení všetkého nemôžem povedať, že by som bol sklamaný. V podstate ide o úplne obyčajnú powerbanku nevelikých rozmerov no výbornej kapacity, ktorá ponúka možnosť nabíjania až dvoch zariadení naraz.

Jednoducho sa zmestí kamkoľvek a na svoj účel bohato stačí. Disponuje aj všelijakými ochranami proti poškodeniu zariadenia, ktoré nabíja a mnoho ďalších. Trevi Slim si môžete nabiť dvoma typmi konektorov, teda microUSB a USB-C.

Čo sa týka čísel, jej hmotnosť je 220 gramov a jej rozmery sú: 136x68x15mm.

Záverečné hodnotenie

Tento produkt by som zhodnotil ako pekný priemer za drobné. Za približne 12 eur si môžete dopriať powerbanku, ktorá sa ničím výrazným nelíši od iných modelov a iných značiek. Spoločnosť Natec odvádza pri svojich produktoch priemernú prácu a požaduje za ňu takmer až smiešne peniaze. Čierna farba pekne ladí s materiálom, kapacita 10 000 mAh je úplne postačujúca a navyše príjemne sadne do ruky, až na tie boky. Neostáva mi nič iné, než produkt odporúčať.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Natec	12€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nič významné	- spracovanie na bočnej strane
----------------	--------------------------------

HODNOTENIE:



Lamax Flow1 a Storm1

DVOJICA NAMAKANÝCH REPRODUKTOROV



Prednádávnom sme vám priniesli recenziu na reproduktor Flow1. Ten však patrí do trojice, ktorú dopĺňa dvojica v podobe reproduktorov Flow1 a Storm1. Každý z reproduktorov je niečím výnimočný a prináša trochu rozdielne vlastnosti. Pod' me sa spoločne pozrieť na modely Flow1 a Storm1 v tejto dvoj-recenzii.

Obsah balenia, prvý dojem

Oba reproduktory prichádzajú v rovnako ladenej kartónovej škatuli. Vo vnútri každého z produktov nájdeme príslušný nabíjací kábel (USB-C pre Storm1 a mikro USB pre Flow1) a taktiež aj AUX kábel.

Storm1 je vybavený dvoma 20 W reproduktormi s priemerom 53 mm, ktoré sú uložené v tyrkysovomodrom tele. Telo má ideálne rozmery, 204 × 80 × 34 mm a váhu 800 g. Celkový zvuk je výborný s mohutnejšími basmi. Navrchu nájdeme ovládací panel, v ktorom mimo zapínania, párovania a zmeny hlasitosti môžeme meniť aj režimy. Konkrétne ide o Hall mód, s ktorým ozvučíte celú miestnosť, Super bass, ktorý ako názov napovedá, zvýši celkové basy, a štandardný Normal

bez úprav. Reproduktor bez problémov ozvučí stredne veľkú miestnosť.

Dokonca je možné dva reproduktory Storm1 prepojiť a efektívne vytvoriť dva stereo satelity.



Konektivita nezaostáva, tvorí ju USB-C port, mikro SD slot, AUX, NFC a Bluetooth 5. NFC v tomto prípade slúži k bezdrôtovému spárovaniu reproduktora a zariadenia.

Certifikácia IP67 garantomuje vodotesnosť do 30 minút až do hĺbky 1 metra a taktiež aj prachotesnosť. Výdrž batérie na jedno nabitie je asi 15 hodín pri 50 % hlasitosti a nabíjanie 6600 mAh batérie zaberie asi 3 hodiny.

Model Flow1 vyniká svojím dizajnom tvoreným z dreveného vrchu a čiernej mriežky. Rozmery tela sú 70 × 88 × 195 mm a váha činí 980 g. Ovládací panel, umiestnený navrchu, tvorí reguláciu hlasitosti a párovací režim.

Jadro, v podobe dvoch 55 mm reproduktorov, má dobrý zvukový výstup, avšak porovnateľne horší voči Storm1.





Zvuk má až príliš vysoké basy a ostatné zložky sa do seba jemne zlievajú.

Maximálna hlasitosť dosťahuje pre ozvučenie stredne veľkej miestnosti. Pre model Flow1 a Storm1 platí, že je dôležité nájsť to správne umiestnenie, keďže nejde o 360° zvuk.

Z hľadiska vstupno-výstupných konektorov, Flow1 disponuje mikro USB konektorom, AUX a Bluetooth 5. Poteší aj prítomnosť integrovaného mikrofónu. USB-C je moderný konektor,

ktorý mohol Lamax dopriať aj modelu Flow1. Na jedno nabitie dostanete až 20 hodinovú výdrž pri 50 % hlasitosti. Nabíjanie trvá až 4 hodiny.

Záverčné hodnotenie (Storm1)

Za svoju cenu poskytne reproduktor Storm1 od Lamaxu nadpriemerný zvukový výstup a navyše umožňuje synchronizáciu s druhým Storm1.

Celkovo Storm1 nezaostáva ani konektivitou, ani zvukovým výstupom.

Vďaka certifikácii IP67 si budete môcť zobrať tento reproduktor aj do prírody a nemusíte sa báť prípadného dažďa.

Záverčné hodnotenie (Flow1)

Flow1 je štýlový reproduktor, ktorý už na prvý pohľad zaujme svojím dizajnom spájajúcim kovovú mriežku a drevo.

Zvukový výstup by sa dal označiť ako priemerný so značnou prevahou basov. Ocenili by sme aj prítomnosť USB-C konektora, ktorý postupne nahrádza mikro USB.

Lukáš Batora



ZÁKLADNÉ INFO (STORM1):

Zapožičal: Lamax Cena s DPH: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena/výkon
- + NFC
- + USB-C
- + certifikácia IP67
- + výdrž na jedno nabitie
- dlhšia doba nabíjania

HODNOTENIE:



ZÁKLADNÉ INFO (FLOW1):

Zapožičal: Lamax Cena s DPH: 65€

PLUSY A MÍNUSY:

- + mohutné basy
- + dizajn
- + integrovaný mikrofón
- + výdrž na jedno nabitie
- dlhšia doba nabíjania
- mikro USB miesto USB-C

HODNOTENIE:



Genesis Trit 600 RGB

RADŠEJ SA NEPÝTAŤ PREČO, ALE SKÔR PREČO NIE



Známkou správneho hráča a povinným vybavením už dávno nie je iba nadupaný počítač, či konzoly s najnovšími titulmi, monitor s vysokou obnovovacou frekvenciou, alebo telka s nízkou odozvou. Na to správne užitie si herných svetov treba hlavne pohodlie a hoci tento problém mnohí, hlavne majitelia herných konzol, riešia lebedením na gauči, počítačoví hráči vedia, že na dlhé herné výlety treba pohodlné, najlepšie herne ladené kreslo. A čo je v dnešnej dobe viac herné, ako RGB podsvietenie? Áno, táto recenzia sa venuje hernému kreslu, kreslu s RGB podsvietením.

Odhladnuc od problematiky správnej hráčskej výbavy, je momentálna situácia vo svete aj na Slovensku ako stvorená na dlhodobé vysedávanie za počítačom. Všetci ľudia sú urgovaní ostávať doma, a preto som naozaj nemal problém toto

kreslo otestovať v každej možnej situácii a takmer každej polohe. Musím povedať, že keď som sa prvýkrát dozvedel o tom, čo je plným menom Genesis Trit 600 RGB za produkt, a že ho budem mať možnosť testovať, bola moja reakcia niečo v zmysle pár rýchlych nádychov a výdychov, a pomyslenia si „omajgaaad“.

Reakcie okolia však boli ešte lepšie, od absolútneho znechutenia, cez zamilované oči, až po asi najlepšie zhodnotenie v podobe výroku kamaráta: „Bože to je nebetičná ch***vina! ...nutne to potrebujem.“

Obal a jeho obsah

Teraz ale už k samotnému kreslu. To dorazilo v prekvapivo kompaktnej, hoci stále nie malej, kartónovej krabici ladenej do čiernej a červenej farby.

Dizajnu obalu nemám čo vytknúť, naozaj dostatočne hlasno kričí do sveta, že vo vnútri kartónu sa ukrýva pravý hráčsky skvost a len ho treba vybalit'. Na obale je už tradične zobrazený, nielen dizajn produktu, ale aj základné informácie, ktoré moju mierne objemnejšie a tonážne ťažšiu osobu naozaj potešili.

Po otvorení svetlo sveta uzreli najprv nožičky bez nainštalovaných koliesok, balenie so skrútkami a plastové vrečko s diaľkovým RGB ovládačom a pár káblikmi. Pod ochrannou vrstvou kartónu sa ďalej ukrývali ostatné časti kresla. Sedák, opierky rúk, opierka chrbta, plastové krytky, vankúšiky a samozrejme aj kolieska.

Inštalácia/skladanie

Kto si už kupoval kreslo, či už herné, alebo bežné kancelárske, bude vedieť, že v 90% prípadov je pred možnosťou používať ho, nutná nejaká forma prvotnej inštalácie. Genesis Trit 600 RGB je dodávaný v takmer kompletne rozloženom stave, avšak za pomoci manuálu a priloženého príslušenstva je jeho zloženie otázkou pár minút. Maximálne pár desiatok minút,



ako to bolo v mojom, prokrastinujúcom a kávu pijúcom, prípade. Všetky časti našťastie presne zapadali, spodnú časť kresla som naopak priskrutkoval iba raz, a za necelých 20 minút som sa už mohol kochať na herne ladené kreslo, ktoré aj v základnom stave, bez zapnutých majáčikov a neónov, vyzeralo vcelku vkusne. Aspoň na herné pomery.

Spracovanie a ergonómia

Ako som už napísal, pri skladaní som si nevšimol žiadne defekty na súčiastkach, alebo časti, ktoré by nelícovali, respektíve nechceli zapadnúť na svoje miesto. Čo musím na Trit 600 RGB ďalej oceniť, je povrch kresla, ktorý sa nevydal dizajnovejšou, no z dlhodobého hľadiska menej ergonomickou cestou kože, či



vinylu, ale je potiahnuté priedušnou textíliou, vďaka čomu by sa od neho nemali hráči počas teplejších ročných období odliepať ako suchý (či mokrý?) zips. Spodné nožičky sú síce plastové, no vyzerajú dostatočne robustne. Vcelku verím spoločnosti Genesis, že toto kreslo bolo testované na váhu 150 kg, hoci aj s mojou, o čosi menšou váhou, no stále rozmerným pozadím, trvalo pár dní, kým sa kreslo prispôbilo mojim bokom.

Aj keď je tu možnosť, že sa moje boky prispôbili kreslu, prinášajúc úvahy štýlu, či bola prvá sliepka, alebo vajíčko. Po stránke ergonómie ponúka Trit 600 RGB takmer všetko, po čom môže hráčske srdce túžiť. Od výškovej nastaviteľnosti samotného kresla, cez výškovo nastaviteľné opierky rúk (hoci by mohli ísť aj o čosi vyššie), náklon celej stoličky po odblokovaní západky, až po možnosť sklopiť celú zadnú časť kresla do takmer vodorovnej polohy (150°).

Pri náklone kresla by som tiež uvítal možnosť zafixovať ho nielen v základnej vertikálnej, ale aj zaklonenej pozícii, ale

vd'aka možnosti sklopiť zadnú časť to nie je taký veľký problém. Na záver musím kvitovať pribalenie dvoch vankúšikov, ktoré je možné na kreslo prichytiť jednoduchými gumenými popruhmi.

Opierka hlavy síce nie je až tak výškovo nastaviteľná, no vankúš určený primárne na podporu bedier, je vďaka popruhom možné presunúť zo spodku opierky až takmer úplne hore.

RGB

Čím však toto kreslo vyniká medzi desiatkami, až stovkami iných, je jeho podpora RGB podsvietenia. Už z toho, že na trhu existujú kreslá s RGB podsvietením a ponúkajú ich taktiež aj naozaj renomované značky, som bol mierne prekvapený, no ešte viac ma zaskočilo, keď som si začal prezerat ponuku riešení, a Genesis Trit 600 RGB z nich, aspoň papierovo a vizuálne, vychádzal ako jedna z najlepších možností. Ako to ale funguje? Budem musieť kreslo pripojiť do zásuvky, ak





budem chcieť očariť návštevu alebo divákov sledujúcich môj stream? Nie, odpoveď je jednoduchá a predstavuje ju malá kapsička na spodnej časti sedáku, z ktorej trčí káblík na pripojenie powerbanky.

Po jej pripojení môžete zapnúť podsvietenie cez pribalený diaľkový ovládač, ktorým je následne možné nastaviť nielen rôzne efekty, či farby, ale aj jas. RGB podsvietenie sa t'ahá od jedného boku sedáku, okolo celej chrbtovej opierky, až ku druhému boku, a je takticky ukryté po tkaninou s väčšími očkami, takže vypnutom stave ho nie je takmer vôbec vidieť.

Kreslo so zapnutým RGB podsvietením je dostatočne jasné a viditeľné aj za slnečného dňa, no v noci je naozaj prenikavé, takže som bol rád, keď som ho mohol mierne znížiť. Chvíľu som sa bál, že by funkcionálne podsvietenia

mohla prekážať poloha, v ktorej sa za počítačom väčšinou nachádzam, vyložené nohy na stole a vrchná časť kresla opretá o roh skrine, no ani po dvoch týždňoch používania s opieraním LED pásiku o ostrý roh, som si nevšimol žiadne defekt.

Jednu vec, ktorú však Trit 600 RGB treba vytknúť, je fakt, že pri niektorých módoch alebo farbách, spolu s nastavením maximálneho jasu sa kreslo zrazu vyplo, nakoľko asi vyžadovalo z powerbanky príliš vysoké napätie, ktoré mu nemohli batérie dodať.

Tento problém som odskúšal s tromi rozličnými powerbankami (dvoma súkromnými a aj tou, ktorú výrobca dodal pre túto recenziu) a bol prítomný pri každej.

Našťastie aj jedna úroveň pod maximom bola naozaj osľňujúca a pri hraní do

nočných hodín som napríklad nemal potrebu zapínať svetlá pri odbiehaní od počítača za účelom iných povinností. Späť do izby ma tak navádzali RGB svetielka ako prístávacie lampy na letisku. Aby som nezabudol poznamenať, toto kreslo nie je dodávané s powerbankou, takže v prípade, že budete chcieť využívať kreslo aj ako disko osvetlenie, bude treba využiť jednu z powerbánk čo už máte doma, alebo si jednu kúpiť.

Zhrnutie

Osobne si pozerám cenu produktu až po jeho otestovaní. Je vždy príjemné zistiť, ako blízko, či ďaleko som sa trafil do skutočnej cenovky.

Pri kresle Trit 600 RGB som, najmä vďaka prítlačivosti a vysokohorskej prídržke, ktorá väčšinou sprevádza RGB podsvietenie, mal predstavu o cene v okolí 300 eur. Preto ma cenovka 200 eur naozaj potešila.

Áno, herné kreslá pre váhy do 150 Kg sa dajú zohnať aj okolo 120-150 eur a nie som ani úplným fanatikom do RGB. Ale keď ono je to kreslo nielen pohodlné, ale tie svetielka aj tak pekne blikajú.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	210€

PLUSY A MÍNUSY:

+ RGB	- opierky rúk by mohli ísť aj vyššie
+ príjemný textilný pot'ah	- podsvietenie kresla sa pri maximálnom jase vypne
+ robustná stavba	

HODNOTENIE:



Trust GXT Azor 838 Gaming Combo

HERNÉ LOW-BUDGET KOMBO PRE NENÁROČNÝCH HRÁČOV



Firma Trust je známa tým, že vyrába herné periférie každého druhu a celkom sa jej v tom darí. Nielenže jej produkty nie sú kvalitou najhoršie, očaria aj svojou nízkou cenou a pritom sa jej podarí do svojich zariadení implementovať všetko, čo majú aj drahšie modely iných značiek. Nevýhodou je, že kvalita nie je až na takej úrovni. V tejto recenzii sa pozrieme na herný set, teda spojenie klávesnice a myši pod označením Azor.

Balenie

Toto kombo prišlo v peknej škatuli, na ktorej bol typický popis produktov a ich obrázky. Vnútri ma okrem samotných periférií čakala aj nálepka a používateľská príručka. Balenie ničím neprekvapilo a ani neurazilo.

Spracovanie a dizajn

Čo sa spracovania týka, Trust použil pri oboch produktoch tvrdený plast. Myš bola na prvý dojem celkom kvalitne spracovaná. Dve základné programovateľné tlačidlá na ľavom boku a jedno uprostred (na



nastavenie DPI) len dokazovali, že ide o úplný základ o podsvietenie. Dizajn myši je celkom pekný. Ide o takmer symetrickú perifériu (s výnimkou prídavných tlačidiel na ľavom boku) doplnenú o spomínané RGB podsvietenie, ktoré je v tvare oblúka po krajoch myši, kde v podstate ohraničuje hornú časť, na ktorej máme ruku, a spodnú.

Materiály použité pri výrobe klávesnice neboli práve najlepšie. Aj tu bol všade použitý tvrdený plast, ktorý bol v priestore pod tlačidlami doplnený o plast priesvitný. Na dotyk neboli práve najpohodlnejšie a pôsobili veľmi umelo, ale to nebolo nič, na čo by ste si po istej chvíli nezvykli. Dizajn zas pripomína stereotypné moderné herné klávesnice. Jednoduchosť, kompaktnosť, vysoký profil, mechanické klávesy a RGB podsvietenie, to je všetko, čo môžeme povedať o dizajne tejto klávesnice.

Používanie

Pri používaní týchto dvoch vecí som zo začiatku bol veľmi spokojný. Myš mi prišla veľmi pohodlná, možno trochu hlučnejšia pri stláčaní tlačidiel, avšak nejde o nič hrozné. Pravý problém prišiel až po dlhšej dobe. Ľavé tlačidlo začalo po asi hodine používania mierne vŕzgať. Nebolo to nič neznesiteľné, ale myš za akékoľvek peniaze by proste nemala nič takého robiť. Okrem toho ma na produkte nič neurazilo a bol som celkom spokojný. Prvý dojem z klávesnice nebol práve najlepší, no po chvíli som si na mechanické klávesy

a hlučný a vysoký profil zvykol. Netrvalo však dlho a prišiel rovnaký problém, aký som mal aj s druhou polovicou setu. Pri dlhodobom stláčaní medzerníka som znova musel počúvať nepríjemné vŕzganie. Okrem toho som tejto klávesnici, ako to bolo aj pri myši, nemal čo vytknúť.

Záverečné hodnotenie

Set Trust GXT Azor 838 by som zhodnotil ako priemerné low-budget kombo, na ktorom nie je nič až také zlé, no po chvíli je z oboch zariadení počuť otravné vŕzganie. Za cenu približne 25 eur si kúpite štýlovú podsvietenú klávesnicu a myš, ktorá má navyše aj programovateľné tlačidlá. Ťažko by som hl'adal niečo, kvôli čomu by som mal dôvod odrádzať vás od kúpy niečoho takéhoto. Ak používate slúchadlá, vŕzganie počuť nebudete a vtedy sa z tohto setu stáva obstojný produkt pre hráčov, ktorí do svojich periférií nechcú investovať veľa.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Cena s DPH: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Podsvietenie
+ Cena
- vŕzganie
- spracovanie

HODNOTENIE:



Conjuring 3 nebude len o strašidelnom dome

THE CONJURING

THE DEVIL MADE ME DO IT

SEPTEMBER 2020
ONLY IN THEATERS

Podľa slov scenáristu Davida Leslieho Johnson-McGoldricka nebude Conjuring 3 (V zajatí démonov 3) filmom o dome, v ktorom straší, ako v predchádzajúcich dvoch filmoch.

Filmová séria režírovaná Jamesom Wanom mala enormný úspech a vytvorila univerzum spinoffov a sequelov. Zatiaľ čo filmy Annabelle a Nun (Sestra) univerzum rozšírili a vysvetlili pôvod zla, s ktorým sa stretli hrdinovia hlavnej dejovej línie, manželka a démonológovia Ed a Lorraine Warrenovci. Tretí diel bude režírovať Michael Chaves, ktorý ma na svedomí The Curse of La Llorona (Kliatba kvíliacej ženy) a nesie podtitul Devil Made Me Do It. Tento prípad bude, na rozdiel od prvých dvoch sfilmovaných prípadov vyšetrovania, však odlišný. Johnson-McGoldrick reagoval na Twitter fanúšika a odpovedal, že prípad bude siahať za hranice domu, v ktorom sa bude odohrávať. Nie je to však

obrovské prekvapenie, keďže v roku 2017 producent Peter Safran sľuboval, že Conjuring 3 už nebude ďalším filmom o strašidelnom dome bez ohľadu na to, o ktorý prípad manželov Warrenovcov pôjde. Podľa podtitulu sa môžeme domnievať, že pôjde o prípad vraždy spojený s posadnutím a film by sa teda mohol trochu podobáť na snímok The Exorcism of Emily Rose (V moci diabla), ktorý sa točí okolo súdneho procesu spojeného s nadprirodzenom. Taktiež ide o film, ktorý nerežuruje James Wan, takže môžeme očakávať zmeny v rozprávaní príbehu. Zatiaľ čo najnovšia Annabelle získala celkovo dobré ohlasy, predchádzajúce dve (Kliatba kvíliacej ženy a Sestra) veľa úspechu nezožali a kritici ich označili za štylové, no duté recyklácie jump scarov a myšlienok z predchádzajúcich filmov. Séria Conjuring je aj napriek tomu veľmi zisková, keď zvažíme, že náklady na produkciu nie sú veľmi vysoké.



Tarantino zamykal scenár do trezoru



Scenár k filmu **Once Upon a Time in Hollywood** (Vtedy v Hollywoode) bol pod zámkom v Tarantinovom trezore, aby nikto vopred nevedel, ako film skončí, a tak sa predišlo šíreniu spoilerov.

Quentin Tarantino a jeho najnovší snímok obdržali desať nominácií na Oscary a film bol favoritom na výhru v kategórii najlepší film. Tarantinove predchádzajúce scenáre boli bohatým zdrojom únikov informácií istý čas pred premiérou, a tak sa režisér rozhodol, že jeho najnovší projekt uchráni pred verejnosťou tak dlho, ako sa len bude dať. To sa teda napokon podarilo a film síce nezískal Oscara za najlepší film, no Brad Pitt si odniesol Oscara za najlepšího herca vo vedľajšej úlohe.

Čo robí v izolácii Kevin Smith?



Filmár Kevin Smith, ktorý je predovšetkým známy vďaka filmom **Jay a Mlčanlivý Bob** a **Clerks** počas izolácie spôsobenej corona vírusom finišuje scenáre pre pokračovania svojich diel, a to **Clerks 3** a **Mallrats 2**.

Je tu zopár projektov, ktoré Smith v posledných rokoch začal a nemohol sa im venovať naplno. Dokonca existuje stránka na Wikipédii venovaná jeho nedokončeným projektom. Nedávno vyšlo pokračovanie Jaya a mlčanlivého Boba, ktoré mu zabralo väčšinu času. Trochu svetla nádeje v tomto pochmúrnom období zasvietilo, a tak mohol venovať čas dokončeniu aspoň niečoho. Oba snímky si od vydania dokázali získať svoju fanúšikovskú základňu.

Hollywood a COVID-19



V týchto ťažkých časoch sa proti corona vírusu robia opatrenia vo všetkých odvetviach a neminulo to ani filmový priemysel.

Vzhľadom na situáciu mnoho filmov a seriálov pozastavilo produkciu (Zaklínač, Avatar, Batman, Matrix 4, ...), aby sa predišlo ďalším nakazeným. Nákazu potvrdili napríklad už aj v prípade Toma Hanksa (ktorý je z karantény našťastie už vonku), Idrisa Elbu (Temná veža), Kristofera Hivju (Game of Thrones) a ďalších. Aký dopad bude mať však táto pandémia na premiéry filmov? To je trochu zložitejšie. Keďže Hollywood mal naplánované a obsadené dátumy premiér do konca tohto roka, nie je jednoduché len tak posunúť premiéru. Zopár filmov si tak svoju premiéru zrejme odkrúti na streamovacích službách.

Novinky na HBO GO



Vtedy v Hollywoode: na HBO GO a HBO 19. 04. 2020 - deviata snímka scenáristu a režiséra Quentina Tarantina (Pulp Fiction, Jackie Brown, Kill Bill, Nehanební bastardi, atď.) je oficiálne jedným z najlepších filmov minulého roka.

Bludné kruhy: na HBO GO od 28. 04. 2020 - šesťdielny, vynikajúco obsadený dramatický seriál sa inšpiroval populárnym románom Wallyho Lamba z roku 1998. Adaptoval a režíroval ho Derek Cianfrance.

Lego príbeh 2: 12. 04. 2020 na HBO GO - hrdinovia z Bricksburgu sa v novom akčnom dobrodružstve púšťajú do boja za záchranu svojho milovaného mesta.

Westworld (III.): 03. 04. 2020 na HBO GO - tretia séria úspešného seriálu, ktorý bol nominovaný už na 3 zlaté glóbusy a je inšpirovaný rovnomenným filmom z roku 1973.

Neviditeľný

„POVEDAL, ŽE KAMKOL'VEK PÔJDEM – NÁJDE MA, PRÍDE PRIAMO KU MNE A JA HO NEUVIDÍM. ON NIE JE MŔTVY...“



Aké možnosti by mohla ponúknuť neviditeľnosť? Bola by to dobrá vlastnosť alebo práve naopak by sa ukázala ako negatívna? S týmito myšlienkami sa tvorcovia príbehov pohrávajú už niekoľko storočí. Počiatky týchto otázok siahajú až do roku 1897 a k jednému z najznámejších autorov science fiction románov Herbertovi Georgeovi Wellsovi a jeho knihe Neviditeľný muž. Tá sa neskôr dočkala filmovej podoby v roku 1933 z produkcie režiséra Jamesa Whaleya. A po takmer ďalšom storočí sa znova vracia na plátna kín v novom remaku od producentov hororov Uteč a Halloween.

Cecilia Kass (Elisabeth Moss) žije vo vzt'ahu plnom napätia a manipulácie zo strany jej bohatého manžela Adriana (Oliver Jackson-

Cohen). Rozhodne sa preto uniknúť z jeho nadvlády a nájde útočisko u policajného dôstojníka Jamesa (Aldis Hodge). Po traume z predchádzajúceho vzt'ahu trpí Cecilia panickým strachom opustiť dom, v ktorom momentálne žije. Navyše bojuje s pocitom neistoty, že by ju Adrian mohol nájsť a prinútiť vrátiť sa k nemu. Všetko by mohla zmeniť správa o jeho úmrtí a zároveň dedičstvo, v ktorom manželke zanechal veľkorysú časť svojho obrovského majetku. Cecilia má však stále podozrenie, že jeho smrť bola podvod. A aj keď Adriana nevidí a nemôže jeho smrť nijak vyvrátiť, cíti, že jej muž je blízko. Možno ešte bližšie, ako by sa mohlo na prvý pohľad zdať. Okolo Cecílie sa roztáča séria desivých náhod a ohrozuje aj životy tých, ktorých miluje.

Všetko, čomu verila, sa začína rozpadávať a zúfalá žena sa snaží dokázať, že ju terorizuje niekto, koho nikto nevidí.

Samotná téma násilného muža odbavujúceho si svoje ego na psychicky labilnej manželke by mohla byť dostatočná na strhujúci thriller. Ale strach, ktorý šíria okolnosti ohľadom jeho záhadného úmrtia a neistota v to, čo je reálne a čo nie, film posúvajú na úroveň zaujímavého hororového pôžitku. Leighovi Whannelovi sa totiž podarilo premeniť často umlčanú traumu ženy z toxického vzt'ahu na niečo neznesiteľne hmatateľné. Psychologický strach prevyšuje bolesť akéhokoľvek viditeľného pomliaždenia. Whannell vedel veľmi dobre,



ako vybudovať tento efekt, nakoľko má vo svojej filmografii snímky využívajúce presne tieto motívy. Predsa len je to muž, ktorý stojí za zrodením sérií ako SAW či Insidious. „Jump scares“, zimomriavky i gore scény sú teda samozrejmosťou a fungujú v každom smere. Mohol byť ale precíznejší pri písaní scenára, nakoľko dej má pár deravých momentov a nie vždy dotiahnuté motivácie konania postáv.

Na čom si tvorcovia mohli tiež dať trochu viac záležať bol výber hercov. Aldis Hodge v roli starostlivého policajta Jamesa vyzerá dobre a jeho prístup a postoje voči postave Cecilie sú ozaj na mieste. Lenže tento policajt sa vlastne ničím nelíši od iných starostlivých policajtov, otcov rodín, tak dobre známych z iných filmov, čím sa postava stáva pomerne nezaujímavým klišé. Príbeh by tiež možno nabral miestami zaujímavejší spád, nebyť Storm Reid v úlohe Jamesovej dcéry Sydney. Obraz tejto dvojice ako malej rodiny vôbec nefunguje. Chýba mu autenticita a dynamika medzi otcom a dospievajúcou dcérou. Na tieto aspekty má vplyv i pomerne nízky vekový rozdiel medzi protagonistami, takže je miestami ťažké uveriť, že ide o rodiča a dieťa. Reid navyš

občas prehráva a celkovo postava Sydney nie je úplne nutná pre film a jeho vývoj.

Oliver Jackson-Cohen čoby inteligentný manipulátor Adrian Kass je okúzľujúci, tajomný a presvedčivý. Vo filme nemá toľko priestoru ako ostatné postavy a Adrianovu prítomnosť je cítiť, i keď ho nie je možné vidieť, predovšetkým vďaka hereckému výkonu postavy pani Kassovej. Výberom herečky do postavy Cecilie si tvorcovia zaslúžia odpustenie za možné pochybenie v obsadení.

Elisabeth Moss bola jednoznačne najlepšou voľbou do tejto roly. Moss má samozrejme skúsenosti s týmto typom postavou z svojho účinkovania v seriáli Príbeh služobníčky. To však neznamená, že k týmto charakterom nepristupovala individuálne. Cecilia nemá tak silnú minulosť a vlastne trpí inak ako June (postava zo seriálu Príbeh služobníčky). Obe ich však spája silná vôľa pokračovať a bojovať za svoj život. Divák však nemá pocit, že by pozeral ďalší diel zo seriálu a jasne odlišuje inú osobu v odlišnom príbehu. Vo filme Moss vidíme prechádzať štádiami od odhodlanej manželky k zraniteľnej osobe až po psychickú



trosku. Jej herecký rozsah sa prejavuje naplno a svojím výkonom drží pozornosť diváka. Obzvlášť veľmi presvedčivo stvárňuje emočné zrútenie. A už len pre jej herecký výkon sa film oplatí vidieť!

Samozrejme je toho viac, prečo obetovať dve hodiny svojho života. Originálny nápad, výborné režijné prevedenie, zaujímavý záver a momentálna absencia kvalitných hororov na scéne by mala presvedčiť každého fanúšika tohto žánru dať filmu šancu. Ostáva len dúfať, že tvorcovia nezačnú premýšľať o jeho pokračovaní, nakoľko to by mohlo zruinovať celú pointu, ktorú režisér na konci filmu tak elegantne načrtnol. Ako ju už kto pochopil, je individuálne a zároveň podnetom na premýšľanie. Naozaj by sme sa mali báť len toho, čo vidíme?

„Originálny horor z dielne Leigha Whannella opiera sa o žánr sci-fi hororu a prináša ho znova do pozornosti verejnosti. Film so sebou prináša zaujímavé spracovanie námety zo známej knihy a ešte lepšie herectvo Elisabeth Moss v úlohe ženy, ktorá bojuje o svoj život s nepriateľom, ktorého nikto nevidí.“

Patrik Protuš



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Leigh Whannell
Rok vydania: 2020
Žáner: Horor / Thriller / Sci-Fi

PLUSY A MÍNUSY:

- + réžia
- + Elisabeth Moss v hlavnej úlohe
- + námety
- vzťahy medzi vedľajšími postavami
- nedotiahnuté motivácie konania postáv

HODNOTENIE:



Sviňa

SLOVENSKÉ POLITICKÉ REÁLIE



Je po vol'bách a televízne obrazovky, billboardy, ale aj reklamy na internete upustili z ukazovania tvárí z politických strán, ktoré sa nás snažili presvedčiť, že oni sú tá správna voľba pre Slovensko. Po tom, čo sa v posledných pár rokoch na našej politickej scéne dialo, sme z každej strany cítili dychtenie po zmene. Film *Sviňa* reflektuje dianie v krajine a odhaľuje špinavé praktiky politikov.

Chodenie po tenkom ľade?

Film nás sprevádza v rozmedzí od 90. rokov až po súčasnosť. Opisuje, ako mafia ťahala za nitky v politike tým, že využila kompromitujúce zábery politikov na návšteve 'nevestinca' alebo bordelu, a kontrolovala ich kroky na základe vydierania. Vládnuca strana mala počas

svojho posledného volebného obdobia na krku kauzu za kauzu. Investigatívni novinári im tvrdo šliapali na prsty a do mafiánskeho hniezda tak priniesli strach, ktorý vyústil k vražde novinára. Aj keď režisér Biermann k filmu povedal, že sa film podobá realite len náhodou, všetci vieme, o koho vo filme ide.

Politika

Na jednej strane oceňujem snahu režisérskych dvojíc Mariany Čengel Solčanskej a Rudolfa Biermanna, že sa snažia reflektovať to, čo sa v krajine deje, na druhej strane mám pocit, že sa na Slovensku nič iné ako politický film už ani nenakrúca. Solčanská teda nadväzuje na svoj predchádzajúci počin *Únos*, ktorý rozpráva o zavraždení prezidentovho syna,

čo sa tiež za prezidentovania Michala Kováča skutočne stalo. V slovenskom filme to však nie sú jediné dve diela s podobnou tematikou, a to sa netýka len hraného filmu. Vďaka snímkom Zuzany Piušsi (*Od Fica do Fica*, *Krehká identita* a iné) sa politika dostáva aj do dokumentu. Mám ale pocit, že trh tým začína byť presýtený, aj keď na popularite filmu *Sviňa* to neuberá. Z marketingového hľadiska je to samozrejme výborný ťah, zverejniť takýto film pred voľbami. Svedčí o tom aj návštevnosť kín – 227 tisíc divákov za dva týždne prekonal nielen slovenský rekord, ale aj návštevnosť amerických komiksových blockbustero.

Nahota a ostrý jazyk

Osobitný odstavec by som chcel venovať aj nahote a vulgarizmu. Je to jedna



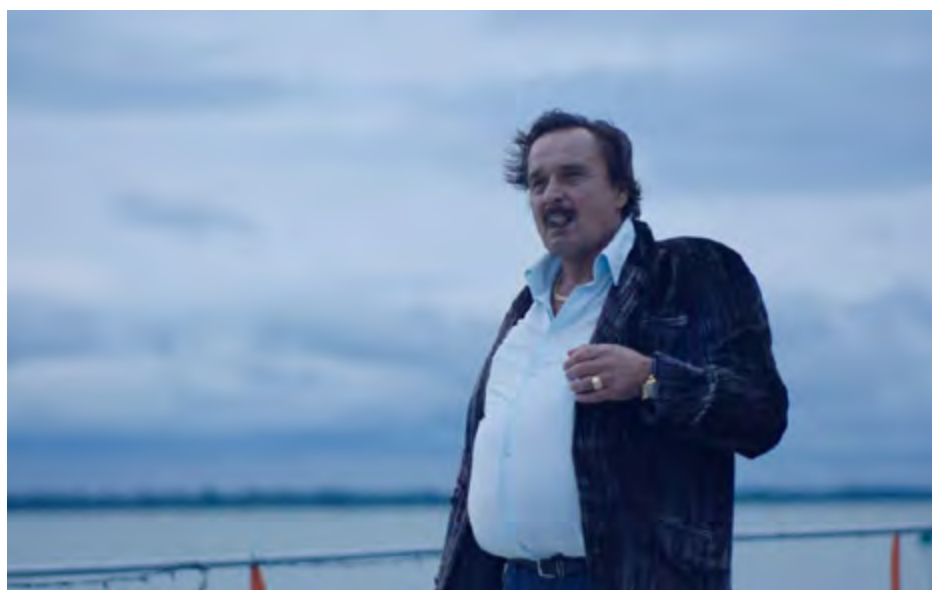
z vecí, ktorá určite predáva a tiež spraví marketing filmu. Na slovenské pomery tam toho ale bolo až priveľa.

Je to obzvlášť divné, keď divák mohol sledovať, že režiséri si v tomto filme dokázali pri niektorých scénach pomôcť aj metaforicky a neukázať všetko explicitne.

Film by tak mohol byť prístupný aj mladším divákovi, nakoľko politike sa začínajú venovať už aj deti na základných školách. Na druhej strane je však cieľová skupina vekovo ohraničená na 18+, keďže išlo o film, ktorý by mal otvoriť oči hlavne voličom a takéto scény sa k tomu gansterskému podhubiu zrejme hodia.

Vizuál, hudba a herci

Aby som však nebol len kritický, musím pochváliť prácu kameramana – vybral si zaujímavé kompozície aj lokácie nakrúcania. Divák mal možnosť vidieť fotografický kostolík v Drážovciach



pri Nitre či meniacu sa Bratislavu s výstavbou Troch veží na Nivách. Prijemná bola aj práca s perspektívou a divák tak bol vtiahnutý do hĺbky zvolených priestorov. Celkový vizuál

bol tiež príjemnejší a v porovnaní so Solčanskej predchádzajúcim filmom Únos aj herecká akcia bola oveľa uveriteľnejšia. Som rád, že priestor okrem ostrieľaných profesionálov dostali aj mladé tváre. O oficiálnu hudbu k filmu sa postarala kapela Hrdza, ktorá svojsky podala pieseň Slovensko moje, otcina moja a predstavila ju vo folkovej podobe s mohutným viachlasom.

Zaujímavou alternatívou voči Svini môže byť Hořící keř od Agnieszky Holland, ktorý je podľa mňa adekvátna pocta Jánovi Palachovi, keďže Jána Kuciaka ľudia často prirovnávajú k tomuto martýrovi. Hořící keř je takisto vizuálne

pútavý, no zároveň preniká do hĺbky a neskúma osobu Palacha povrchno. Sleduje motívy a včleňuje do deja aj jeho okolie a názory na to, čo urobil. Sviňa, čo sa dejovej linky investigatívneho novinára týka, ide dosť po povrchu a reakcia okolia sa nachádza len v jednej krátkej scéne.

„Sviňa pojednáva o nedávnej politickej minulosti Slovenska. Má zaujímavý vizuál, avšak po scenáristickej stránke nejde o žiadny zázrak.“

Adrian Mihalik



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Mariana Čengel Solčanská

Rok vydania: 2020
Žáner: Dráma / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- + reflexia slovenských reálií
- + zaujímavý vizuál a hudba k filmu
- v podstate je to len zhrnutie udalostí na politickej scéne a filmu chýba hĺbka
- ďalší politický plátok

HODNOTENIE:



Lov

ORIGINÁLNÍ ŘEŠENÍ POLITIKY



Když loni v létě vyšel trailer na snímek *Lov*, velká část amerických konzervativců v čele s prezidentem Donaldem Trumpem začala proti filmu brojit. Premisa filmu, ve kterém liberálně smýšlející elita americké společnosti loví pro sport a zábavu zdrogované konzervativce, je přeci jen něco, co se jen tak v kině nevidí. Film se měl po odkladu díky kontroverzi z minulého roku dostat do kin právě teď v březnu, díky epidemii koronaviru se tak ovšem nestalo a společnost Universal uvolnila snímek na Video on Demand platformy. Stojí tahle podívaná zato? A byla kontroverze kolem filmu oprávněná?

Lov je vlastně docela zajímavý produkt. To, co se na vás totiž v rámci hodinky a půl chystá, je slušně natočené akční béčko, které mísí prvky hororu a thrilleru a zároveň stíhá trochu bořit zažitě filmové konvence. Divák si tak svým





způsobem nemůže být ničím moc jistý, zejména v první půli filmu. Craig Zobel se navíc ve svém filmu nebojí být poměrně surový a dává dostatečně vyniknout všem prvkům, se kterými film operuje.

Čekajte tedy docela rychlé zvraty, na které se nedá moc připravit, surové odklizení postav z cesty a tak podobně. Je docela příjemné vidět, že i v rámci běčka se tvůrci nebojí jít tak trochu proti divákovi a nabídnout mu docela neobyčejnou podívanou.

Akce, humor a politika

Nad rámec slušně zvládnutého řemesla a akce, dostatečného množství humoru, nadsázky a také vydatné dávky krve a gore film vlastně docela rychle odsýpá a ta hodinka a půl uteče jakbysmet. Člověk se vlastně ani na moment nestihne nudit.

Jistě, ne všechno ve filmu funguje, jak by mohlo, sem-tam se menší řemeslný nedostatek najde, dialogy ne vždy fungují, ovšem film nabízí dostatek toho pozitivního, aby jako více než slušná zábava na jeden večer bohatě postačil.

V druhé půli si film navíc pro sebe poměrně nekompromisním způsobem krade Betty Gilpin, které nedělá vůbec problém získat si diváky na svoji stranu a přát jí, ať těm liberálním extrémistům pořádně zatopí pod kotlem. Je celkem paradox, že jako celek film svým způsobem nadřazuje právě konzervativcům.

Takže celá ta kampaň proti filmu byla vlastně docela kontraproduktivní, neboť v tomto do extrému zahnaném vyobrazení americké sociálně politické



situace vlastně vychází jako ti rozumnější a sympatičtější právě konzervativci.

Tak jako tak je to ovšem do hodně přehnaných rozměrů zahnaná nadsázka, která není tak úplně vážně myšlená a humor hraje ve snímku, i přes to všechno, co se v něm děje, docela velkou roli.

Solidní řemeslo

Lov je ve výsledku hodně slušnou žánrovkou, která se právě v tuto chvíli hodí. Nepříliš náročná akční směsice thrilleru a nadsázky s výrazným přesahem a dostatečně podvrtná na to, aby i v rámci žánrové konkurence nezapadla.

Skvělé nápady, sympatická hrdinka a do extrému zahnané problémy s rozdělením společnosti, které jsou cítit i u nás. Pokud tak hledáte něco, u čeho dnes večer

vypnout v klidu domova, máte právě v téhle novince docela ideální společnost.

„Lov je sympatickým akčně thrillerovým běčkem, které díky slušné dávce nadsázky, humoru a sociálně-politického přesahu zabaví na jeden večer víc než dostatečně.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Craig Zobel

Rok vydania: 2020
Žáner: Akčný / Thriller / Horor

PLUSY A MÍNUSY:

- + Surovost
- + Akce
- + Nadsázka
- +Humor
- Dialogy
- Slabší zápletka

HODNOTENIE:



BoJack Horseman

ROZPRÁVKA O VEĽMI SMUTNOM KOŇOVI



Keď je seriál animovaný, z nejakého dôvodu to evokuje, že jeho obsah bude ľahký - a to aj napriek tomu, že mnoho animovaných seriálov v súčasnosti pokrýva naozaj ťažké témy. BoJack Horseman, seriál o antropomorfnom koňovi, má byť podľa oficiálneho popisu komédia. Veľmi skoro je však jasné, že z príbehu o bývalej hviezde sitcomu z 90-tych rokov, ktorá sa zubami-nechtami drží zašlej slávy a utápa sa v alkohole, veľmi ľahko na duši nebude.

Paradoxne začnem naraz so začiatkom a koncom - BoJack Horseman má vynikajúce úvodné a záverečné titulky, preto sa rozhodne oplatí nevyužiť' neodbytné ponuky Netflixu na pretočenie. Úvodné zábery sa menia podľa toho, v akej fáze života sa BoJack práve nachádza, čo napomáha kontinuite seriálu. Záverečná titulná pieseň zas vystihuje celkovú náladu seriálu - navonok znie povzbudivo, no vo

vnútri je melancholická. A najmä si ju - presne ako celý seriál - po pár dieloch diváci nebudú vedieť' (a chcieť') vyhnúť' z hlavy.

Keď hlavný hrdina zapíja depresiu

Jedným z troch pilierov, na ktorých seriál kvalitatívne stojí, je vynikajúce herecké obsadenie - rozhodne je lepšie si seriál vypočuť' v originálnom znení, pretože najmä hlavné kvarteto Will Arnett ako BoJack, Alison Brie ako Diane, Paul F. Tompkins ako Mr. Peanutbutter a Aaron Paul ako Todd odváža pri dabovaní skvelú prácu.

Jednoduchšia animácia im dala vyniknúť' a herci dodali svojim postavám skutočnú hĺbku a charakter. Vizuál a audio pri postavách spolupracujú naozaj efektívne. Najväčším pozitívnym prekvapením bol

Arnett - ako herec známy predovšetkým z komediálnych seriálov v tejto dramatickej úlohe exceluje. Zaujímavosťou je, koľko známych tvárí - teda vlastne hlasov - sa v seriáli mihne v podobe vedľajších postáv - poteší Lin-Manuel Miranda, J.K. Simmons aj Rami Malek.

Najviac uznania však musí ísť' Jessice Biel, ktorá si opakovane zahrála zveličenú verziu samej seba, a to aj napriek tomu, že veľa vtípor bolo drsne smerovaných na jej adresu a ako postava sa nevyfarbila práve v najlichotivejšom svetle.

Čierny a suchý humor je charakteristickým prvkom seriálu. A vďaka za to, pretože o ťažké témy počas šiestich sérií rozhodne nie je núdza. Naozaj asi nie je nič, čo by z ľudských tragédií či závislostí seriál nepokryl - ak si na to spomeniete,



pravdepodobne to v seriáli aj nájdete. Postavy na čele s BoJackom sa tak pasujú s depesiou, úzkosťou, závislosťou na alkohole a drogách, potratom či náročným a zanedbaným detstvom.

Ako série plynú, divák sa aj čuduje BoJackovi, že je ešte stále ochotný bojovať so životom a so sebou samým - a vlastne sa čuduje aj sebe samému, že na seriál má ešte dostatočnú mentálnu výdrž.

To, akým spôsobom však seriál k takto ťažkej látke pristupuje, je druhým pilierom kvality - nikdy priamočiaro nehrá na city, iba až takmer rezignovane prezentuje, že aj takto môže vyzerat' život.

Aj napriek tomu sa však nedá povedať, že by si diváci k postavám nevedeli vytvorit' naozaj silné puto - práve naopak. A to až do takej miery, že si niekde v kútiku duše želajú, aby seriál skončil, keď sa im práve

v živote darí viac-menej dobre. Všetky hlavné postavy - najmä keď im seriál v neskorších sériách začne venovať viac priestoru - sa vyvinú do komplexných a zaujímavých charakterov, čo značí, že nie vždy sa ich správanie dá schváliť. To však nezabráni tomu, aby za šesť sérií začalo divákovi na postavách poriadne záležať.

Antihrdinovi netreba odpustiť

Na počudovanie si divák vytvorí emocionálne puto aj s postavou BoJacka. Áno, je to hlavná postava, na ktorú sa sústreďí väčšina pozornosti a deja. Ale zároveň je to veľmi egocentrický kôň, ktorý robí jedno horšie rozhodnutie ako druhé.

Zo všetkých zlých vecí, ktoré má na svedomí, a utrpenia, ktoré spôsobil iným ľuďom, viní svoju závislosť na alkohole a drogách a zlé životné vzory v podobe rodičov, ktorí ho zanedbávali a psychicky týrali. Takmer počas celého seriálu odmieta prijať zodpovednosť za svoje činy

- a je na ňom vlastne veľmi málo toho, za čo by sme ho mohli mať radi. To však z BoJacka robí mimoriadne zaujímavý typ antihrdinu a zároveň aj tretiu zložku, ktorá robí seriál takým kvalitným - diváci mu vlastne ani nemajú odpustiť. A neodpustí mu ani samotný seriál. Nestavia ho na piedestál ako nepochopeného hrdinu, ktorý je napriek všetkému kdesi v srdci dobrým a charakterným mužom.

Nikdy mu nedoprajú absolútny happy end, len pokoj - ale to je asi všetko, čo si môže postava ako BoJack priať.

Pokoj je aj to, čo si koniec koniec koncov divák zo seriálu odnesie. Seriál vám spôsobí veľa smútku, ale v istom zmysle aj katarziu. Hlavne ale budete radi, že ste si ho pozreli.

„Počas šiestich sérií pokryje seriál BoJack Horseman mnoho ťažkých tém - alkoholizmus či depresia sú len špička ľadovca. Nehrá však zbytočne na city a divákovi začne na postavách skutočne záležať. Kvalitu podtrháva aj zaujímavá animácia a skvelé herecké obsadenie.“

Michaela Medved'ová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Joel Moser, Amy Winfrey, Tim Rauch

Rok vydania: 2014–2020
Žáner: Animovaný / Komédia

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsadenie
- + ťažké témy, ktoré seriál pokrýva
- + komplexné postavy
- + netypický antihrdina
- občas pozeranie spôsobí naozaj veľký smútok

HODNOTENIE:



Vnútorň hlas

ZOHRÁŤ VÍŤAZNÚ PARTIU S VRAHOM NIE JE JEDNODUCHÉ



Dokážete žiť s klamstvom? Nový román amerického autora Briana Freemana kladie čitateľom túto jednoduchú otázku, na ktorú je však niekedy ťažké odpovedať. Vo vol'nom pokračovaní úspešného trileru Nočný vták sa čitatelia dozvedia, čo všetko sa stane, keď s ľžou nedokáže žiť inšpektor sanfranciskej polície Frost.

Štyri roky po dolapení brutálneho sériového vraha Rudyho Cuttera detektív zistí, že jeho kolegyňa a priateľka sfaľovala dôkazy, aby bol vrah usvedčený a odsúdený na doživotie. Dlho váha, či zverejní pravdu. Jeho sestra bola totiž tiež jednou z obetí. Dokázal by žiť s myšlienkou, že jej vrah opäť behá po slobode? Česť mu napokon nedovolí klamať a utajovať nové skutočnosti. Nebezpečný zločinec, ktorý chladnokrvne zabil sedem žien sa dostáva von z väzenia. Smeje sa vyšetrovateľom do očí a plánuje pokračovať vo svojom besnení. Motív jeho konania sa doteraz nepodarilo zistiť. Podrezáva mladé ženy bez akejkol'vek spojitosti. Frost sa nachádza v nelichotivej situácii, pozostalý po

obetiach mu nevedia prísť na meno. Všetci sú rozhnevaní a nešťastní. San Francisco je v zovretí strachu.

3.42.

Presne toľko ukazovali hodinky na zápästí každej obeť. Hodinky, vždy iné, patriace predchádzajúcej obeť, boli krvavou nit'ou spájajúcou sedem žien, ktoré boli zavraždené počas besnenia Rudyho Cartera.

Skôr či neskôr každý policajt dospeje do bodu, keď sa musí spol'ahnúť na svoj vnútorň hlas. Narazí na hranicu, kedy sa musí rozhodnúť, či tú hranicu prekoná. Pretože niekedy konanie podľa pravidiel môže znamenať, že kriminálnik nebude nikdy potrestaný. Ale inokedy zasa naopak môže zachrániť životy. Inšpektorova kolegyňa Jess túto hranicu prekonala a odhalenie jej klamstva ju stálo veľa. Ako sa zachová Frost, ktorého kolegovia prezývajú cnostný skaut?

Je odhodlaný dostať vraha opäť za mreže. Čestne a podľa pravidiel. Keďže predchádzajúce dôkazy sú irelevantné, musí nájsť nové. Z vyšetrovania je však pre zaujatost' odvolaný. Rozhodne sa teda pátrať na vlastnú päsť. Pomoc mu ponúkne spisovateľka Eden Shayová, ktorá píše o vrahovi knihu a zhromaždila o jeho vyčinení množstvo materiálov. Aj ona sa obáva o svoj život, pretože vrah mal vo väzení dost' času na premýšľanie o pomste.

Cutter je vždy o krok pred nimi. Je ako duch. Dokáže sa perfektne skrývať a ukáže sa len vtedy, keď on chce. Nemožno mu nič dokázať. Všetko má do detailov premyslené a výstriha sa akejkol'vek chyby. S pribúdajúcim dejom dochádza k novým vraždám. Pre inšpektora začína byť diabolská hra osobná. Podarí sa mu chytiť a usvedčiť vraha skôr ako zomrú ďalšie a ďalšie ženy?

*„Len vydržte, pomoc je už na ceste. Všetko bude v poriadku“
Vedel však, že to nie je pravda.*

Oči už viac neotvorila. Zomrela mu v náručí a nastalo príšerné ticho.

Aj keď sa Freeman snaží o maximálnu uveriteľnosť príbehu, predsa len sa niektoré postavy chovajú divne a nelogicky. Uvedomujeme si to, no neprekáča to v celkovom dojme. Vytkla by som záverečnú akčnú scénu vystrihnutú ako z rozprávky. Keďže si spoiler v žiadnom prípade nedovoliím, neprezradím nič. Frost je veľký sympat'ák, hoci je introvert a dá sa v ňom len ťažko čítať. Cutter je inteligentný a o to viac nebezpečnejší, zahráva sa s ostatnými postavami ako mačka s myšami. Román je napínavý, dej dynamický, autor núti čitateľa obrácať stranu za stranou. Milovníci krimi a psychotrilerov si určite prídu na svoje.

Ivana Zacharová

Ak vám vnútorň hlas našepkáva, že tento román stojí za prečítanie, neváhajte. Čaká vás napínavý triler so sympatickým a zásadovým hlavným hrdinom. Aj keď od začiatku poznáme vraha, kniha si zachováva poriadnu dávku napätia.

ZÁKLADNÉ INFO:

Brian Freeman:

Vnútorň hlas

Roč vydania: 2020

Žáner: psychotriler

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý štýl
- + napätie a dynamický dej
- + krátke kapitoly
- nelogické konanie niektorých postáv
- záverečná akčná scéna

HODNOTENIE:



Ako žiť vo vesmíre

VYDAJTE SA ZA HRANICE ZEMSKÉJ ATMOSFÉRY



Ruku hore, kto chcel byť astronautom aspoň raz vo svojom živote? Či už ste ako malý chlapec alebo dievča snívali o rôznych profesiách, určite ste si aspoň raz pomysleli, aké by to bolo byť astronautom a letieť či už na Mesiac, Mars alebo ešte ďalej. Kniha Ako žiť vo vesmíre vás prevedie jednotlivými fázami, ktoré musia absolvovať uchádzači o miesto astronauta. Dozviete mnoho nového, kuriózneho a zaujímavého. Dámy a páni, oblečte si skafander, vesmír na už vás čaká.

Fascinácia vesmírom nie je záležitosťou len niekoľkých posledných desaťročí. Aj naši predkovia boli zaujatí hviezdami, planétami a dokonca aj možnosťou života niekde inde. Ak aj vy patríte k takýmto fanúšikom vesmíru, určite vás zaujme táto publikácia. Napísal ju Colin Stuart – fyzik a astronóm, ktorý vám v tejto pútavej publikácii odpovie, aké sú praktické či nepraktické stránky každodenného života mimo zemskej gravitácie, ako sa už teraz vesmírne agentúry po celom svete pripravujú na nové výpravy na Mesiac, Mars alebo na život vo vesmírnych staniciach. Colin Stuart je členom

Kráľovskej astronomickej spoločnosti a na jeho počesť je pomenovaný aj asteroid (15347) Colin Stuart, takže je viac než kompetentným sprievodcom v oblasti univerza.

Kniha je písaná jednoduchým štýlom, v ktorom autor viac laicky než technicky vysvetľuje, ako niektoré fázy prípravy na let do vesmíru fungujú. Kniha neobsahuje nijak veľa technických termínov, takže jej obsahu porozumie rovnako dobre dieťa aj dospelý čitateľ. Ako žiť vo vesmíre je rozdelená na niekoľko väčších kapitol, kde každá je venovaná inej časti prípravy na let do vesmíru.

Kniha je rozdelená na 3 časti, z ktorých každá rozoberá iné aspekty vesmírneho tréningu (Výcvik, Život vo vesmíre a Budúcnosť).

Najviac na mňa zapôsobili prvá a posledná časť. Prvá z hľadiska histórie a všeobecného pohľadu na výcvik astronautov a rôzne zaujímavosti, o ktorých sa bežne len tak nedozvieme. Napríklad známa hláška z filmu Apollo 13 „Houston, máme problém.“ nebola presne tá istá, čo v realite povedal jeden z astronautov. (ak chcete vedieť, ako znela pôvodná hláška, nájdete ju v knihe) Vedeli ste, že drvivá väčšina krajín sa riadi Kozmickou zmluvou OSN z roku 1967? Ja napríklad nie.

Posledná časť sa týka budúcnosti vesmírneho turizmu, jeho klady a zápory, etické či morálne rozpory. Čitateľ má možnosť sa zamyslieť nad tým, či by v budúcnosti podstúpil dané riziká, aby sa stal jedným s objaviteľov nových cestovných možností.

Farebná publikácia Ako žiť vo vesmíre je plná rôznorodých informácií, ktoré vôbec čitateľa nenudia, naopak sú veľmi zaujímavé, výnimočné a stručné, takže sa o vesmírnom programe, výcviku alebo o vesmíre samotnom dozviete nové informácie.

Za seba môžem povedať, že kniha je od začiatku až do konca prešpikovaná

samými zaujímavosťami a podrobnosťami o niektorých misiách, o ktorých som predtým nemala ani tušenia. Autor sa čitateľovi prihovára hovorovo (tykaním). Páčia sa mi aj fotografie, ktoré sú na všetkých stranách knihy. Čo som však nečakala, že po dočítaní knihy a zamyslení sa nad všetkými tými výhodami, či nevýhodami som skôr dospela k záveru, že ostať nohami pevne na Zemi je lepšie a už netúžim byť astronautom, aj keď moja zvedavosť okolo vesmíru ma nikdy neprejde. Vás to naopak môže motivovať k výberu povolania alebo aspoň k snívaniu :).

Negatívom prekladaných kníh je však aj určitá šanca nájsť gramatické chyby a aj v knihe Ako žiť vo vesmíre ich nájdete hneď niekoľko. Ďalším takým negatívom je výber kvality materiálu – stránky sú lesklé a hoci to bolo mienené s dobrým úmyslom, predsa len mastnejšie prsty zanechávajú odtlačky na fotografiách, resp. na častiach stránok, ktoré si pridržate rukami. A pokiaľ nemáte naozaj zdravý zrak, malé písmenká, ktorými je písaný sprievodný text knihy vám takisto dajú zabrat'.

Kniha Ako žiť vo vesmíre nie je striktno určená určitej skupine čitateľov. Takže či už máte 10 alebo 30 rokov, knihu si môže prečítať každý, kto má záujem o cestovanie za hranice našej planéty Zem. Svojím zaujímavým obsahom a jednoznačným vysvetľovaním jednotlivých fáz je naozaj originálnym kúskom a takpovediac prvým zoznamčením sa s prípravou na vesmírny turizmus.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Colin Stuart: Ako žiť vo vesmíre
 Rok vydania: 2020
 Žáner: Veda a technika

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý štýl
- + laicky poňatý výklad
- + rôzne zaujímavosti
- + sprievodný obrazový materiál
- gramatické chyby
- lesklé stránky

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 Hirka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav
Jakúbek, Lukáš Batora, Mário Lorenc, Maroš Goč, Adam
Lukačovič, Richard Mako, Katka Hužvárová, Barbora Krištofová,
Adrián Liška, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík,
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

100. vydanie Generation Magazín

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

PRODUKČIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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



PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC G560

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



SENZOR HERO 16K G502 HERO

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôsobiť.

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

Prispôbte si myš G502 HERO s novým revolučným

16K senzorom tak

aby zodpovedala presne vašim predstavám.



MECHANICKÁ RGB G513 CARBON

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

//

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

Dave Maynes, Stone Security



NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

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

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

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

AXIS[®]
COMMUNICATIONS