

GENERATION

TESTOVALI SME
OMEN by HP
Citadel Gaming Chair

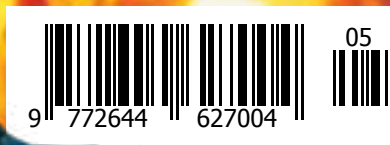
TÉMA
*Pretvorte svoju domácnosť
na kreatívny park*

HRALI SME
Bleeding Edge

VIDELI SME
Extraction

RETRO
REZ

SÚŤAŽE



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



Ticho pred búrkou

Ak by bol normálny a štandardný rok, tak momentálne by sa celý herný priemysel nadychoval pred výstavou E3. Informácií by bolo málo a všetci by si ich skôr šetrili na výstavu.

Lenže nie je normálny rok. Jednak tu máme nové konzoly a zároveň tu máme koronu, ktorá rozmetala plány na E3 a aj všetky marketingové plány spoločností. Prichádza tak plán B, čo pravdepodobne znamená menej informácií v júni, no viac informácií v ostatných mesiacoch. Nejak totiž tie informácie o nových konzolách Sony a Microsoft musia hráčom odovzdať korona-nekorona.

Bude teda fascinujúce sledovať, ako sa s tým jednotlivé spoločnosti popasujú. Je to aj pre nich nová a nečakaná situácia, no biznis nepustí. Ak chcú mať konzoly vonku v tomto roku, tak musia začať.

A my vás samozrejme budeme o všetkom informovať. Rovnako ako v tomto vydaní magazínu Generation a prípadne aj na stránkach Gamesite.sk pre čo najaktuálnejšie informácie. Kolotoč oznámení sa totiž chystá a vy by ste v ňom nemali chýbať.

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.

Všetko, čo vieme o novej konzole Xbox Series X

VÝKON BUDE NEUVERITEL'NÝ, NO CENA OSTÁVA TAJOMSTVOM



Microsoft tento týždeň konečne odkryl ďalšiu „pokrievku“, pod ktorou ukrýval konzolu Xbox Series X a predstavil technické špecifikácie tejto konzoly. A preto je asi najvhodnejší čas zhrnúť všetko, čo o tejto konzole vieme. Technické špecifikácie, technológie, ktoré ju odlišujú od konkurencie a, samozrejme, aj hry.

Technické špecifikácie

Už teraz môžeme povedať, že z hľadiska teoretického výpočtového výkonu bude Xbox Series X pravdepodobne najvýkonnejšou konzolou novej generácie. Microsoft bude mať k dispozícii najvýkonnejší AMD grafický čip na trhu a je zrejmé, že prioritou Microsoftu v novej generácii je umožniť hráčom zahrať si hry minimálne v 4K a 60 FPS. Či na to bude však tento hardvér stačiť, asi ukáže až prax.

Takže pod'me na „suché čísla“

Procesor: AMD Zen 2 procesor s 8 jadrami, ktoré sú taktované buď na 3,8

GHz, ak vývojári nevyužívajú technológiu SMT, alebo 3,6 GHz, ak ju používajú

Grafický čip: AMD RDNA 2 čip s 52 CU taktovaných na 1,825 GHz s maximálnym teoretickým výkonom 12,1TFLOPs

Veľkosť čipu: 360,45 mm²

Proces: 7 nm „Enhanced“

Pamäť: 16 GB GDDR6 s 320-bit zbernicou

Priepustnosť pamäte: 10 GB/s

priepustnosťou 560 GB/s a 6 GB/s

priepustnosťou 336 GB/s

Disk: 1 TB NVMe SSD

I/O priepustnosť: 2,4 GB/s (Raw), 4,8

GB/s (Komprimované) s vlastným

hardvérom na dekompresiu

Rozširovanie disku: 1 TB karta s rovnakým výkonom ako interný SSD disk v konzole

Rozmery: 30,1 x 15,1 x 15,1 cm

Ako teda môžete vidieť, Xbox opäť stavil na AMD procesor a grafický čip, ktoré sú spojené v jednom SoC. Podobne ako Playstation 5, aj Xbox Series X prinesie SSD disk vlastnej výroby a tomu napovedajú aj rýchlosti, ktoré sa postarajú o to, že zažijeme skutočný

generačný skok. Minulosťou tak budú predĺžené načítavacie obrazovky hier, počas ktorých ste si stihli spraviť aj kávu.

Zaujímavosťou je však spôsob rozširovania diskov. Ten Microsoft rieši vlastnou rozširujúcou kartou, ktorú vyvinul v spolupráci so spoločnosťou Segate. Ťažko povedať, či do produkcie týchto kariet zapojí Microsoft aj ostatných výrobcov diskov, no zatiaľ je potvrdený iba tento.

Konzola a porty

Samotná konzola je skutočne netradičná. Namiesto typického „konzolového formátu“ úzkej krabičky stavil Microsoft na dizajn kocky a preto sa Xbox Series X podobá skôr na počítačovú skrinku. Ako dôvod uvádza Microsoft požiadavky na chladenie celého systému, ktorý tak bude chladený za pomoci tzv. Vapour Chamber v kombinácii s veľkým ventilátorom na vrchu konzoly. Microsoft však ubezpečuje, že konzolu budete môcť mať umiestnenú aj vertikálne a aj horizontálne. Kvôli špecifickému dizajnu krabice musel Microsoft upraviť

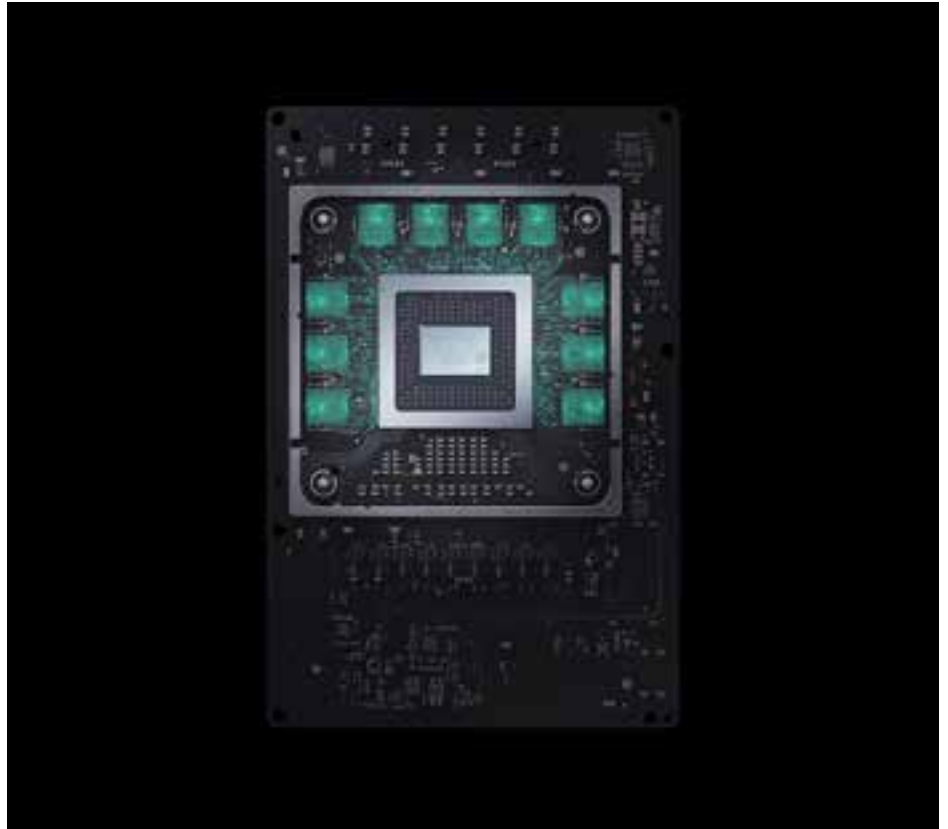
aj dizajn interných komponentov. A to primárne tak, že základnú dosku musel rozdeliť na dva samostatné kusy, ktoré sú upevnené na hliníkové šasi. Podľa Microsoftu by mala byť výsledkom konzola, ktorá bude nielen extrémne výkonná, ale aj tichá, podobne ako napríklad Xbox One X.

Veľké zmeny sa chystajú na zadnej strane konzoly, teda v portoch. Tie sú oproti súčasnej generácii Xbox konzol o dosť chudobnejšie. V prvom rade Microsoft kompletne vypúšťa HDMI-IN pripojenie, ktoré slúžilo na pripojenie set top boxu televízie. Tento port bol súčasťou predchádzajúcej stratégie Microsoftu, ktorá mala konzolu dostať do domácností ako multimediálne centrum. Stratégia však nevyšla, a tak asi neexistuje dôvod, prečo ho tam naďalej držať. Rovnako Xbox Series X nebude podporovať perifériu Kinect, čo asi taktiež nikoho neprekvapí. Z konzoly však zmizol aj IR blaster a aj SPDIF optický audio konektor.

Čo sa teda nachádza na konzole z hľadiska portov? Vpredu nájdeme už tradične 4K Blu-Ray mechaniku a taktiež aj jeden USB 3.2 port. Vzadu sa nachádza port na pripojenie elektriny, 2x USB 3.2 porty, RJ-45 port na pripojenie internetu, jeden HDMI port na pripojenie televízie/monitора a nakoniec spomínaný port na rozšírenie internej pamäte konzoly.

Technológie

Dôležitým prvkom konzoly je však nielen hardvér a teoretický výkon, ale aj jednotlivé technológie, ktoré posunú herný priemysel dopredu. A aj tam Microsoft sľubuje relatívne veľa. V prvom rade, už len samotná prítomnosť rýchleho SSD disku posunie túto generáciu o niekoľko skokov dopredu. Nielen že stlačí čas strávený pri načítavacích obrazovkách na nutné minimum, ale zlepší aj technický aspekt



hry, pretože herným dizajnérom otvorí ruky pri dizajnovaní hier, keďže sa nebudú musieť tak zaoberať manažovaním RAM. Čo však Microsoft ponúka naďalej?

Auto Low Latency Mode (ALLM) – Konzola bude viesť „prebrať“ riadenie HDMI portu a na podporovaných televíziách automaticky nastaví mód s nízkou odozvou pre čo najlepší herný zážitok. **Dynamic Latency Input (DLI)** – Nová technológia Microsoftu, ktorá umožní znížiť odozvu, a to synchronizovaním vstupu hráčov v hernej simulácii. **Xbox Velocity Architecture** – Nová technológia vytvorená pre Xbox Series X, ktorá kombinuje SSD disk, blok na dekompresiu dát, novú DirectStorage technológiu a Sampler

Feedback Streaming. Výsledkom by malo byť zlepšenie streamovania herných assetov a sprístupnenie väčšej pamäte vývojárom. Vďaka tomu by sme sa mali dočkať dynamických svetov plných života.

DirectStorage – Ide o nový systém I/O, ktorého úlohou je využiť plný potenciál SSD disku. Vďaka nemu bude procesor menej zatážený streamovaním herných assetov, a uvoľní tak zdroje procesora pre iné výpočty. **Sampler Feedback Streaming** – Táto technológia umožní vývojárom, aby do pamäte ukládali iba dáta, ktoré v daný moment grafický čip potrebuje. Tým pádom je pamäť menej zatážená a oveľa flexibilnejšia.

Quick Resume – Táto technológia umožní hráčom prepínať medzi hrami bez dlhého čakania. Prakticky ide o to, že konzola si dokáže uložiť „status“ hry do pamäte a následne ju z tohto statusu prebudiť a umožniť prepínanie medzi viacerými hrami. Počet hier bude závisieť od toho, pre ktorú konzolu sú dané hry určené. Xbox Series X hlási minimálne 3 hry naraz, pri Xbox One a Xbox 360 ich bude viac.

Variable Rate Shading – VRS dokáže zvýšiť výkon grafickej karty tým, že sa koncentruje na výpočet shaderov v častiach hry, v ktorých je to dôležité a redukuje ich kvalitu v ostatných častiach bez toho, aby si to užívateľ všimol. **Variable Refresh Rate** – VRR je súčasťou HDMI 2.1, čo znamená, že musíte mať podporovaný





monitor/TV. V praxi ide o to, že monitor/TV dokáže nastaviť obnovovaciu frekvenciu dynamicky podľa toho, aký je výkon hry, a tým pádom eliminuje tearing a ghosting a zlepšuje plynulosť hier.

Xbox Series X taktiež podporuje machine learning cez DirectML, hardvérovo akcelerovaný ray tracing a priestorové audio cez technológiu Spatial Audio

Spätná kompatibilita

Microsoft potvrdil, že konzola Xbox Series X bude spätne kompatibilná so všetkými predchádzajúcimi generáciami Xbox, a teda Xbox One, Xbox 360 a Xbox. To však neznamená, že spustí každú hru. V prípade Xbox One hier to vyzerá tak, že sa môžeme tešiť na spustenie každej hry s výnimkou Kinect hier, keďže Xbox Series X túto perifériu nepodporuje. V prípade Xbox 360 a Xbox hier platí, že spustiť sa budú dať všetky hry, ktoré sú súčasťou „Backwards Compatibility“ programu. Zoznam týchto hier si môžete prečítať na tomto odkaze: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_backward_compatible_games_for_Xbox_One

Spätne kompatibilné hry však budú viesť využiť zvýšený výkon novej konzoly. Ako príklad uviedol Microsoft Gears of War: Ultimate Edition. Rozlíšenie tejto hry bude zvýšené z 1080 p na 2160 p (4K). Okrem toho bude Microsoft napríklad schopný pridať podporu HDR do hier, ktoré túto podporu vôbec nemajú.

Gamepad

Gamepad k Xbox Series X veľkými zmenami neprešiel. Medzi najdôležitejšie patria o niečo menšie rozmery, zmenený d-pad a pridanie tlačidla „Share“. K drobnejším zmenám patrí napríklad nový tvar bumper tlačidiel, znížená odozva,

potextúrované držadlá a trigger a jemné dizajnové zmeny tvaru. Gamepad bude naďalej fungovať pomocou AA batérií.

Dôležitým faktorom je však i to, že ak máte radi svoj Xbox One ovládač, tak si budete môcť zobrať so sebou do novej generácie. Zároveň Xbox Series X ovládač budete môcť rozbehnúť na Xbox One a PC. To isté platí aj pre ďalšie príslušenstvo ako slúchadlá, chatpad a pod.

Hry

S hrami pravdepodobne problém nebude, pretože konzola je spätne kompatibilná a po kúpe novej konzoly by vás mala privítať rovnaká herná knižnica. Čo nás však od Microsoftu čaká v hernom sektore v budúcnosti?

Už teraz vieme, že hneď pri vydaní konzoly bude vydaný aj Halo Infinite. Ďalšou ohlásenou hrou, no už bez dátumu vydania, je Senua's Saga: Hellblade II a tiež Everwild od Rare. Microsoft zároveň potvrdil, že minimálne počas prvého roka existencie Xbox Series X budú všetky hry od ich štúdií vydávané taktiež aj na Xbox One konzoly. Určite sa však tesne po vydaní dočkáme aj novej Forza a ostatné Microsoft štúdiá (celkovo ich je 15) pracujú na ďalších hrách, ktoré budú exkluzívne pre Xbox konzoly a PC. Taktiež je zrejme, že Microsoft bude pokračovať vo svojej stratégii a každá nová hra bude súčasťou predplatného Xbox Game Pass, a to v deň vydania. Ak teda budete chcieť hrať Halo Infinite v deň vydania, tak si hru môžete buď kúpiť, alebo ju hrať cez predplatné. Jeho cena je 9,99 eur mesačne za základnú verziu alebo 14,99 eur mesačne za Ultimate verziu (súčasťou Ultimate verzie je aj Xbox Live Gold). Microsoft potvrdil, že všetky Xbox Series X hry budú musieť byť nainštalované v internej pamäti, alebo na externej rozširujúcej karte. Pre Xbox

One, Xbox 360 a Xbox hry ale platí, že ich naďalej budete môcť ukladať a spúšťať na svojom externom disku pripojenom ku konzole. Spoločnosť taktiež predstavila aj program Smart Delivery. V princípe to znamená, že ak si kúpite hru raz, tak dostanete zároveň verziu Xbox One aj Xbox Series X, a to bez ďalších príplatkov. Podporu tomuto programu už prejavilo štúdio CD Projekt RED a taktiež aj Ubisoft. Zároveň budú tento program podporovať aj všetky hry od Xbox Game Studios.

Cena a dátum vydania

Microsoft si drží ešte niekoľko kariet v rukáve. Okrem Halo: Infinite, Hellblade II a Everwild zatiaľ nevieme o žiadnych ďalších hrách, no veríme, že pred vydaním konzoly ich uvidíme v akcii.

Taktiež absolútne netušíme, akou cenovkou Microsoft obdarí svoju konzolu. Optimistické odhady hovoria o tom, že konzola by mohla stáť 449 eur, no tie pesimistickejšie sa blížia skôr k cene 599 eur. Nepochybne sa budú Microsoft a Sony navzájom sledovať, aby cenu určili tak, aby bola ich konzola kompetitívna na trhu. Iba pripomínam, že pôvodný Xbox One vyšiel v roku 2013 za 499 eur, no to bolo primárne kvôli pribalnému Kinectu. Xbox One X vyšiel v roku 2017 taktiež za 499 eur. Nevieime však ani dátum vydania. Microsoft hľadá „Holiday 2020“ a predpokladáme, že sa jej dočkáme buď v októbri, alebo v novembri tohto roka.

A čo Lockhart?

Ako sme vás už niekoľkokrát informovali, Microsoft má údajne vo vývoji okrem Xbox Series X ešte aj slabšiu verziu novej generácie konzol, ktorá má kódové označenie Lockhart (kódové označenie Xbox Series X je Anaconda). Ak by sme to možno až príliš zjednodušili, Lockhart by mal byť 1080 p - 1440 p konzolou, zatiaľ čo Xbox Series X má byť 4K konzolou.

Konzoly by mali zdieľať rovnaký disk aj rovnaký procesor. Jediný podstatný rozdiel by mal spočívať v kapacite RAM a vo výkone grafického čipu. S určitou istotou vieme povedať, že Microsoft na konzole pracoval, no plány sa neustále menia, a preto je otáznik, či sa konzoly dočkáme, a ak áno, tak kedy. Každopádne, môžeme sa potenciálne pripraviť na to, že Microsoft vstúpi do novej generácie s dvoma novými konzolami, pričom jedna z nich bude tou najvýkonnejšou a druhá z nich tou najlacnejšou. Či to však tak bude, to ešte nevieme povedať s istotou.

Dominik Farkaš

Pretvorte svoju domácnosť na kreatívny park



Aktuálna situácia pandémie koronavírusu nás „uväznila“ v našich príbytkoch. Po prvých týždňoch už takmer každý z vás niekoľkokrát vyluxoval podlahu, umyl okná, poutieral prach, či si s deťmi pozrel celú zásobu animovaných filmov. Spolu s Canonom prinášame niekoľko tipov, ktorým kreatívne vyplnía čas strávený v domácej karanténe.

Konečne nadišiel ten čas, kedy si nerušene môžete sadnúť a pretriediť fotky nielen z poslednej dovolenky, ale aj tých ďalších za posledných minimálne 5 rokov.

Zaspomínajte si so svojou polovičkou alebo deťmi na spoločné chvíle, prehodnot'te svoje účesy (možno je na čase zmeniť kaderníctvo), ako sa vám darí dodržiavať novoročné predsavzatia v chudnutí alebo sa len tak zahrejte pohľadom na slnečné



pláže. A teraz prichádza tá najlepšia chvíľa – výroba fotoalbumu! Perfektným pomocníkom pre tvorbu kreatívnych a originálnych fotoalbumov je kompaktná tlačiareň Canon SELPHY CP1300.

Doprajte si rýchlu bezdrôtovú tlač z inteligentných zariadení pomocou aplikácie Canon PRINT, služieb Mopria™, Apple AirPrint™ a tlačidla Wi-Fi. Skombinujte zábery z viacerých smartfónov pomocou funkcie Part Shuffle, doplňte do fotografie prúžky ako z fotokabínky, či dajte fotkám špeciálny rozmer vďaka štyrom rôznym povrchovým úpravám. A teraz prichádza tá najkreatívnejšia časť – tvorba fotoalbumu!

- Ako základ fotoalbumu je vhodné použiť zošit s tvrdými doskami a tvrdšími listami (aby zvládli nalepovanie fotiek a ďalších doplnkov). Využiť môžete aj krúžkové dosiek s vkladacími listami.
- Najdôležitejšou časťou prípravy a výroby fotoalbumu je samozrejme tlač vybraných fotiek. Spomínaná tlačiareň SELPHY CP1300 ponúkne tlač skutočne kvalitných fotografií, no ak si chcete uľahčiť prácu, tak odporúčame tlačiareň Canon PIXMA TS6350, na ktorej si ich môžete rovno vytlačiť na samolepiaci papier.
- Najnáročnejšiu časť prípravy máme za sebou a teraz vás čaká tá pravá zábava – doplnky. Využiť môžete čokoľvek vás napadne – samolepky, washi



pásky alebo trblietky. Inšpirácie nájdete aj na Canon Creative Park – databáze plnej doplnkov pre tvorbu kreatívnych fotoalbumov voľne k stiahnutiu. Stačí ich len vytlačiť, vystrihnúť a nalepiť.

- Samotné zostavovanie albumu môže zabrať aj niekoľko hodín, ale aktuálne ho zrejme máte všetci dost a bude to zaručene zábava pre celú rodinu.
- A samozrejme nezabudnite sa svojim výtvorom pochváliť na sociálnych sieťach!

Tlačiareň Canon PIXMA TS6350 využijete aj s príchodom Veľkej noci, či počas Dňa matiek alebo otcov. Vďaka vysokej kvalite tlače a kompatibilitu s rôznymi druhmi papierov, je táto tlačiareň vhodná na výrobu fotodarčiek ako sú magnetky, nažehľovacie potlače na tričku, samolepky alebo blahoželania.

Ak máte priestor na ešte kreatívnejšie a náročnejšie úlohy, tak v Canon Creative Park nájdete široký výber šablón, obrázkov a vystrihovačiek nielen pre deti, ale aj dospelých. Stačí si vytlačiť pripravenú šablónu a pri troche zručnosti sa dá pomerne ľahko vyrobiť všetko od roztomilej pandy, cez vlakové súpravy, až po londýnsky Tower Bridge, parížsku Eiffelovku alebo šikmú vežu v talianskej Pise. Nové vzory navyše neustále pribúdajú, tak neotálajte a pretvorte svoju domácnosť na kreatívny park!

PlayStation 5 sa musí poučiť z chýb, inak príde nový kráľ ...



Blíži sa koniec súčasných konzol, čoskoro nastúpia nové a s ňou zase porovnávajú vizuálu, výkonu, hier, predaja a podobne. PlayStation 4 pasujú za víťaza 8. generácie a hneď v niekoľkých aspektoch. Sám mám doma tento stroj odkedy vyšiel, dokonca som aj updateol na PS4 Pro. Nedvíham však ruky v znamení víťazstva so Sony.

Nepopieram fakty, japonská konzola sa predala viac ako v sto milión kusoch a za to klobúk dole. Túto hranicu prekročili tri zo štyroch konzol (handheldy teraz nerátam). Vo výsledku musím povedať, že si svoju robotu robia dobre, aj keď nie úplne.

PlayStation 4 je moja primárna konzola na hranie. Vlastním na ňu takmer 90 hier a takmer všetky som aj prešiel. Nakoľko nehrávam športové hry, dá sa to. Milujem hry s príbehom a ešte radšej som, keď je to všetko v peknom vizuálnom obale a ešte lepšom zvukovom. Presne tu je jeden z kameňov úrazu. Všetci,

ktorí máte PS4 doma (úplne jedno akú verziu) mi uznáte za pravdu, že večer si bez sluchadiel nezahráte – teda pokiaľ žijete sami v dome, tak nie je problém.

Vrátim sa ale o krok späť a ku konkurencii. Xbox. Už samotné

predstavenie sprevádzal jeden fail za druhým. Nutnosť mať Kinect, neustále pripojenie k internetu, požičanie hier nehrozilo, predaj len kamarátovi na Xbox Live a menší výkon, ktorý navyše zaklíncovali veľkou cenovkou. Nebol som jediný, ktorý sa na to díval naživo a



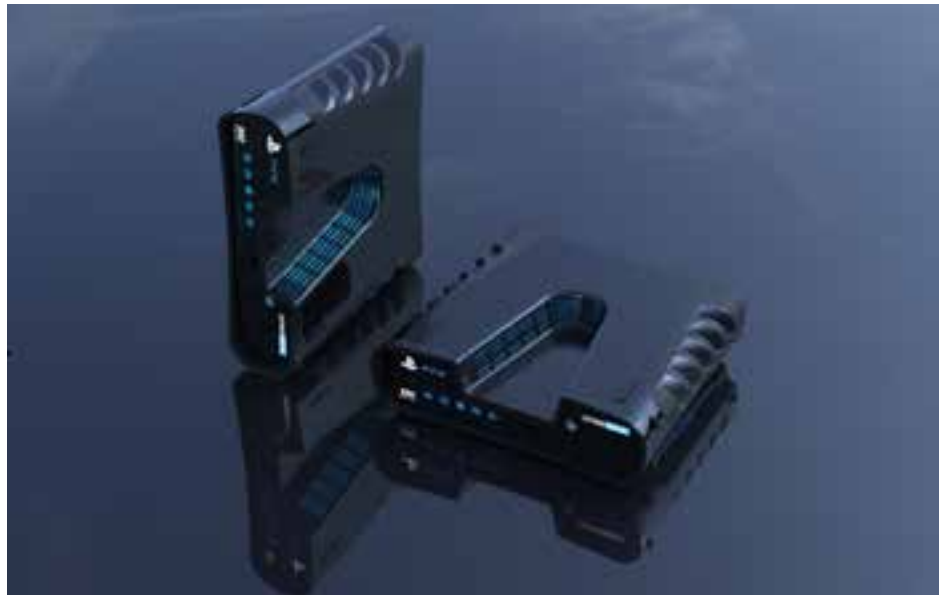
bolo mu trápne za nich. Po ich vystúpení som sa bál, s čím príde Sony. Našťastie, tam to bolo ok. Všetko zlé, s čím prišiel Microsoft odstránili. Navyše bola konzola až o 1/3 silnejšia.. Vzhľadom na to, že obe boli žalostne slabé, to bol veľký plus.

Doma som mal ale obe určitú dobu. Na novú generáciu som prechádzal z Xbox 360 a viac menej som skočil rovno do modrého tímu. Dôvody som písal vyššie. Zhruba o rok sa u mňa objavila aj konzola Xbox One.

Popísal by som ju slovami „not great, not terrible“. Keďže mala menší výkon, na mojom veľkom televízore bolo menšie rozlíšenie dost' cítiť, takže som konzolu neskôr využíval len na spätnú kompatibilitu, pretože mi nič iné nemohla ponúknuť. Navyše ani nešla funkcia insta-on, takže pri každom zapnutí som si mohol ísť urobiť kávu. O pár mesiacov som ju predal.

Ja a moja PS4 sme si užívali krásne chvíle. Vždy keď sme mohli, tak sme spolu trávili čas. Keď bolo vonku škaredo, keď som bol chorý, keď som večer prišiel z roboty a nemusel nič iné robiť – respektíve hlavne vtedy, keď priateľka nebola doma. Počet hier sa pravidelne navyšoval a vždy bolo čo hrať. Potom som ale začal otvárať oči...

Alebo skôr uši? Stalo sa to vtedy, keď som znova prišiel k Xboxu. Doma som už mal nejakú dobu PS4 Pro „tú novšiu tichšiu verziu“ a napriek všetkému, som nebol úplne spokojný. Dôvod, prečo som si ju obstaral bola neschopnosť štúdií Sony spraviť exkluzivitu, aby ich úplne pôvodná verzia plynulo zobrazovala. Budem úprimný, bol som sklamaný, keď som kúpil Pro a pri 4K rozlíšení išli hry rovnako zle. Musel som teda nastaviť 1080p rozlíšenie a až vtedy som mal pocit



plynulosti aj pri exkluzivitách. Jednoducho sa ukázalo, že z hovna bič neupletieš a pôvodné konzoly nemysleli na budúcnosť.

Spomínať, že som si kúpil domov malé prúdové lietadlo asi nemusím. Hrať sa potichu večer, aby ste niečo počuli je prakticky nemožné. K Xboxu. Doma mám Xbox One S. Nič výkonné, takže som očakával, že budú problémy a áno, niekde sa našli. Musím ale povedať, že už s konzolou od Microsoftu mám lepšiu vzťah. Nakoľko mám doma dost' hier, nehodlal som investovať veľké peniaze do ďalších na druhú konzolu. Lenže, na rozdiel od Sony, Microsoft mi dovolí predplatiť si ich Game Pass. Prvý mesiac navyše mali akciu za 1€. Musím povedať, že za to euro som si dlho tak dobre neužil.

Hneď som si dal sériu Gears of War, kompletne celú a ešte som aj stihol nádhernú ale na vyšších obťažnostiach brutálne náročnú plošinovku Ori. Vlastne obe časti. Nakoľko ide o exkluzivity, je jasné, že som najskôr zavítal do týchto

vôd. Neľutujem a podľa toho, čo som videl sa naozaj teším, s čím prídu novo zakúpené štúdiá, do ktorých Microsoft posledné mesiace investoval. Hlavne, čo sa Gearsov týka, to je séria porovnateľná s exkluzivitami od Sony. Navyše, konečne fungoval insta-on, takže som nemusel čakať 2 roky, kým som začal hrať. A to ticho. Pane bože, to som neveril vlastným ušiam. Jeden celý mesiac som playko ani nezapol. Nebol dôvod. Hry prejdené...

Po zhruba mesiaci mi prišla hra na recenziu a konzolu som zapol. Ľudia moji, to bol nezvyk. Ovládač som nevedel ani chytiť (odjakživa mi lepšie sedel xboxový) a domáce kino som musel úplne vypeckovať, lebo som mal stále pocit, že priateľka vysáva. Áno, uznávam, je to o zvyku ale ja si znova zvykať nechcem.

Teším sa na PS5 len z dôvodu, že nemusím tú škatuľu, ktorú mám doma teraz počúvať. No ak Sony nepríde so spätnou kompatibilitou na hry, ktoré momentálne mám, možno si skôr kúpim Series X ako PS5. Jednoducho si nechám PS4 Pro, kúpim radšej sluchadlá, vyjde ma to lacnejšie a nový Xbox. Zmena je život a Sony dlho váha nám konzolu ukázať, čo môže znamenať aj to, že zas majú problém s chladením.

Som fanúšik videohier, nie konzolových vojen. Nenávidím fanboys tímy na jednej, či druhej strane, pretože je to detinské a trápne dot'ahovanie o hlúpostiach. Záleží predovšetkým na tom, ČO si môžete zahrať a AKO. To „čo“ vyhralo naposledy Sony, no „ako“ zas Microsoft. Problém je ten, že „čo“ už bude novú generáciu aj na Xboxe, takže pokiaľ Japonci neprídu s poriadnym „ako“, majú problém.



Róbert Gabčík

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Crytek prináša remaster Crysis



Crytek, nemecké herné štúdio, ktoré zažilo najväčšiu slávu počas prvej dekády tohto storočia, sa vracia so svojou najikonickejšou hrou, Crysis. Neprichádza však jej štvrtý diel. Hovoríme o Crysis Remastered, ktorý by mal stále krásne vyzerajúcu hru posunúť na úplne nový level. Striel'ačka Crysis bola okrem parádnej hrateľnosti známa aj svojimi nemilosrdnými hardvérovými požiadavkami, ktoré neraz spôsobili nejdnému pécečkárovi stavu klinickej depresie. Otázka „But can it run Crysis?“ sa zapísala do dejín ako výsmešný pojem všetkým grafickým kartám doslova na celé roky po vydaní hry. Crysis je legenda, ktorá neroztopila len naše PC, ale aj naše srdcia. Očakávajte vylepšené textúry i špeciálny ray-tracing. Hra vyjde okrem PC, PS4 a XONE aj na Nintendo Switch.

System Shock 3 možno žije



Nedávno sme vás informovali, že tretie pokračovanie legendy System Shock je vo veľkých problémoch, hoci to bolo ešte slabé konštatovanie. Tím, ktorý System Shock 3 vyvíjal, sa podľa údajných správ úplne rozpadol a to, povedzme si na rovinu, nie je určite nič príjemné pre vývoj žiadnej hry. Dnes sa však zdá, že situácia ešte nie je úplne beznádejná. Podľa viceprezidenta spoločnosti Otherside Entertainment tím totiž vraj stále pracuje, a to na nových konceptoch a na hre bežiacej na Unreal Engine 4. Budova štúdia je však zavretá, keďže svet stále ohrozuje pandémia. To, či sú tie koncepty pre System Shock 3, nie je vôbec zrejmé. Za zmienku určite stojí aj fakt, že duchovný otec série, Warren Spector, nepridal na svoj oficiálny Twitter účet príspevok už vyše tri mesiace.

Horizon: Zero Dawn trilógia



Moderná PS klasika, Horizon: Zero Dawn, neostane osamotenou hrou. Po vydaní hry na PS4 sa o hre zasa až tak veľa nehovorilo, no s príchodom PC verzie sa stojaté vody opäť rozvířili (a netreba udávať dôvod) a teraz sa o hre hovorí viac ako kedykoľvek predtým. To, že Sony chystá druhý diel, ani nie je veľké prekvapenie, keďže úspechy hry si to doslova pýtali. Sony však ide ďalej, chystajúc celú trilógiu! Správy zatiaľ nie sú oficiálne potvrdené, no takýmto vierohodným leakom treba venovať pozornosť. Horizon: Zero Dawn sa vždy zdalo ako univerzum, ktorému jedna hra jednoducho nestačí, a to si, zdá sa, Sony uvedomilo. O trojke zatiaľ nevieme nič, no šušká sa, že dvojka by mala byť omnoho väčší otvorený svet a taktiež kooperáciu, ktorá sa do jednotky nezmestila.

Tento rok bez WWE



Áno, tento rok sa budeme musieť zaobísť bez novej wrestlingovej hry od 2K. Akáže to hrôza, však? Ale žarty bokom. Minuloročná tragédia s WWE 2K20 trochu pristríhla spoločnosti krídla a otvorila jej oči tým, že si už v žiadnom prípade nemôže dovoliť prísť na trh s hrou, za ktorej stav by sa dokonca hanbili aj vývojári hry Ride to Hell: Retribution. Túto informáciu priniesol finančný riaditeľ WWE, Frank Riddick, no presný dôvod neuviedol. My ho samozrejme poznáme. WWE 2K20 bolo zlyhanie najväčších rozmerov, a to takých, že aj hra Big sa nám javí ako veľkolepý klenot. No, to je už asi aj trochu prehnané, ale minuloročná wrestlingová hra bola skutočne nechceným vtipom, ktorý sa na určitý čas stal aj legendou internetu a meme scény. A 2K rozhodne posmešky nemá rado.

Far Cry opäť s Vaasom?



Hovorí sa, že legendami sa často stávajú také situácie a takí ľudia, ktorí v ostatných okamžito zapnú dovtedy nepoznané mozgové receptory, a to pritom nemusia byť nimi ovplyvnení dlhú dobu. Stačí moment. Takto sa stal legendou aj záporák Vaas z prelomového FC3, a to aj napriek tomu, že sa v samotnej hre objavil prakticky len na chvíľu. To, čo však počas tejto chvíle predviedol, na to dodnes nezabudol snáď ešte nikto. Vaas bol odporový psychopat, to je jedna vec, no druhá strana mince je, že mal charizmu na rozdávanie a svoj nezameniteľný štýl. Vaas je už síce mŕtv, no jeho dabér žije, a práve od neho vyšla informácia, že, kto vie, možno si svoju najobľúbenejšiu rolu zopakuje už čoskoro. A už bol oheň na streche. Chystá snáď Ubisoft nový Far Cry práve s Vaasom?

Witcher sa kúpe v miliónoch



A treba si povedať, že zaslúžene. Fenomenálny tretí Zaklínač zarába ťažké peniaze dokonca aj celých päť rokov od vydania hry. CD Projekt sa pochváľil číslami. Zaklínač 3: Divoký Hon predal do dnešných dní vyše 28 miliónov kópií. Za neutíchajúcim záujmom o hru určite stoja dva faktory. Prvým je skvelý port pre Nintendo Switch, na ktorom hra beží a vyzereá skutočne nádherne, a druhý je rozhodne zaujímavý seriál od Netflixu s Herným Cavillom v hlavnej role. Aj keď je to rozhodne krásne číslo a tvorcom úprimne gratulujeme, je to len smietka v porovnaní s inými hrami. Taký PUBG predal vyše 60 miliónov kópií a Wii Sports zasa vyše 80 miliónov. Absolútni rekordéri sú ale GTA V, ktorý predal vyše 120 miliónov kusov a Minecraft, ktorý predal neuveriteľných 180 miliónov kusov.

Nintendo pod útokom



Nintendo hlási útok na osobné účty hráčov po celom svete. Podľa zistení sa v ohrození ocitlo 160 tisíc účtov, z ktorých mnohí reportujú nepovolené nákupy digitálnych produktov cudzími osobami. Hackeri využili diery v systéme Nintendo Network ID a dostali sa k osobným dátam hráčov, ako je dátum narodenia alebo krajina pobytu. Správy uvádzajú, že kreditné karty, ktoré si používatelia radi nechávajú zapamätať systémom, útokom postihnuté neboli. Po prešetrení situácie sa deaktivovalo prihlasovanie cez Nintendo Network ID, pričom všetkým hacknutým účtom resetovalo heslá. Nintendo opakovane odporúča používať pri svojich účtoch dvojčlennú aktiváciu. Všetci, ktorí zistili na svojich účtoch podozrivé nákupy, by to mali nahlásiť Nintendu, ktoré vám vráti peniaze.

R.I.P Deep Down



Deep Down mala byť veľkou exkluzívnou pre PlayStation 4 od Capcomu. Hra ohlásená ešte v roku 2013 sľubovala veľa – revolučný engine Panta Rei nadizajnovaný priamo pre potreby PlayStation 4, úžasný vizuál, parádne grafické efekty a hrateľnosť v štýle Dragon's Dogma a Dark Souls, hoci s nižšou náročnosťou. Deep Down mal byť temným dungeon crawlerom odohrávajúcim sa v hnilobných kobkách pod stredovekým Českom s dôrazom na súboje a bojové povolania. Mal. Podľa najnovších informácií to má už Deep Down za sebou a spôsob, ktorým mal prísť o svoj „život“, mal byť nesmierne krutý. Hru totiž tesne pred jej dokončením mal vraj Capcom nemilosrdne zrušiť. Dôvod zrušenia nepoznáme a sme zvedaví, kedy s tým vyjde na svetlo sveta samotné Capcom. A či vlastne vôbec vyjde.

GodFall nám vytrie zrak



Jedna z prvých exkluzív PlayStation 5 (ktorá však vyjde zároveň aj na PC), GodFall, je plná sebavedomia a vôbec sa to nesnaží skrývať. Hra nám má vytrieť zrak. Ide o akčnú sekačku v high fantasy svete pripomínajúcom temný Dark Souls, ktorá má z PlayStation 5 vyžmýkať absolútne maximum. Súbojový systém bude založený na presne načasovaných útokoch a bránení sa, za čo bude hra odmeňovať vyšším poškodením nepriateľov. Tvorcovia sú obzvlášť veľmi pyšní na animácie postáv, ktoré budú vraj jedny z najlepších, aké sme vôbec videli. Hra má obsahovať bohatý systém vylepšovania postáv a niekoľko herných povolaní. GodFall bude z veľkej časti dizajnovaný pre kooperáciu a tomu budú prispôbené boss fighty. Bossovia budú môcť odraziť útoky viacerých hráčov.

Remaster Saints Row: The Third



Šialený tretí diel nemenej šialenej série Saints Row sa dočká svojej remasterovanej verzie. Remaster má priniesť vylepšené textúry na mnohých objektoch, nasvietenie na úrovni moderných hier a vylepšené grafické efekty. Saints Row: The Third Remastered zároveň príde dost skoro, vydanie bolo totiž stanovené už na 22. mája 2020, keď hra vyjde na PC, PlayStation a Xbox One. V prípade PC verzie je nutné podotknúť, že pôjde o exkluzívu Epic Store, hoci nevieme, či len dočasnú alebo úplnú. Remaster príde so všetkými dodatočnými prídavkami, teda 3 expanziami a vyše 30 DLC. Pôvodná verzia vyšla svojho času ešte v roku 2011, a to na PC, PS3 a X360, s neskorším príchodom na Switch, PS4 a XONE. Správne, ide o tú hru, v ktorej ste mohli mlátiť chodcov obrovským fialovým dildom.

Zaujímavosti o Resident Evil 8



Remake Resident Evil 3 nedopadol práve najlepšie. Nie že by šlo o zlú hru, no snaha Capcomu vydať remake legendárneho Nemesisa rok po vynikajúcom remaku dvojky, bola cítiť na každom kroku v Raccoon City. Capcom vo vývoji už ale podľa všetkého drží aj ôsmy diel zombie série, ktorý má nie byť podnázov Village. Osmička v názve má byť „zapustená“ do podnázvu, z ktorého prvé štyri písmená majú tvoriť VIII. Resident Evil 8: Village má ísť cestou démonizmu, paranormálnych javov a halucinácií, čiže na klasické zombie jatky môžeme už teraz zabudnúť. Po vzore siedmeho dielu má ísť opäť o hru s kamerou z prvého pohľadu a v hlavnej úlohe by mal byť Chris Redfield. Vrátiť by sa mal aj Ethan zo siedmeho dielu. Jediným mínusom celej správy je, že Capcom ešte nič oficiálne neohlásil.

Kodžima a jeho revolúcia hororu



Bola snáď nejaká Kodžimova hra, ktorá by počas vývoja nebola spájaná s revolúciou? Nemyslím tým teraz, že by šlo o skutočnú revolúciu, ale že či existovala hra, o ktorej by sám nehovoril ako o revolúcii. Hideo Kodžima je kontroverzný vývojár, ktorý rozvíri búrlivé hladiny hráčskych citov akonáhle ohlásí prácu na nejakej novej hre. A niet sa čomu čudovať. Ak by sme mali menovať len jednu hru, za ktorú by si Kodžima zaslúžil sochu, bol by to prvý Metal Gear Solid. Neuveriteľne krásna filmová hra s nezabudnuteľným protivojnovým fantastickými dialógmi. Späť k topiku. Hideo sa vyjadril, že už má na mysli námet na hororovú hru, z ktorej sa nepocikáme, ale rovno poserieme. Je jasné, že po zrušení jeho Silent Hills má nápadov na rozdávanie.

Rez

HRA, BEZ KTOREJ BY NEEEXISTOVAL BEAT SABER?!



Podnadpis nášho ďalšieho retro článku berte so silným nadhl'adom, avšak v tomto prípade na ňom skutočne môžeme badať isté semienko akéhosi správneho predpokladu. V roku 2001, teda v čase, keď sa spoločnosť SEGA definitívne lúčila s predstavou, že ich vôbec posledná doteraz vydaná platforma Dreamcast dobije svet konzol a konečne zrazí svojho večného rivala, Nintendo, na koliená, prišiel na svetlo sveta nimi financovaný hudobný projekt Rez a do istej miery spôsobil prevrat v ponímaní žánru music videogame. Triafanie sa do kaskádových objektov s cieľom vytvoriť súvislú zvukovú stopu síce nebolo vo svete herných automatov úplnou premiérou (zvlášť v krajine vychádzajúceho slnka), avšak v prípade značky Rez išlo hlavne o spojenie originálnej hrateľnosti s rovnako kvalitnou hudobnou linkou. Nie nadarmo sa práve toto dielo, v súčasnosti pochádzajúce od celosvetovo známeho vývojára menom Tetsuya

Mizuguchi, stalo základom pre mnohé ďalšie nemenej slávne videohry.

Fakticky spadol Rez do konceptu takzvaných Rail shooter, teda akčných hier s automatickým pohybom vpred, kde celková interakcia spočívala v obsluhu dvoch aktívnych tlačidiel. Pomocou analógovej páčky ste mierili na freneticky pulzujúce a neustále sa meniace predmety, a tie následne rozrážali šíalým búšením prsta do gamepadu.

Nič viac a nič menej už nebolo vôbec potrebné, keďže celkové spracovanie samotných úrovní dokázalo brknúť na tie správne neuróny v mozgu hráča a vytvoriť u neho istú formu závislosti. Začína sa vám to už podobat' na ten náš československý klenot a najpredávanejšiu VR hru vôbec? Kybernetický priestor zdanlivo nekonečného vesmíru, po ktorom si poletuje digitálna entita hltajúc tóny

elektronickej hudby, bol tým ideálnym nepopísaným papierom pre rovnako zaujímavý výklad akéhosi sci-fi príbehu.

Nie že by ste medzi triafaním do tónov hudby stíhali nejakú vnímať pred vami sa otvárajúce svety vytvorené z neónu a prskaviek, avšak hutná dávka minimalistického mikrovesmíru dokázala aj bez písaného textu zaujať a klásť priam filozofické otázky. Čo som? Kto som? A prečo ma to tak nesmierne baví?

Tetsuya Mizuguchi, producent a dizajnér, zasvätil veľkú časť svojej kariéry hudobným projektom a práve projekt Rez mu poskytol celosvetovú slávu a otvoril brány k ďalším významným dielam. Dnes ich na jeho konte nájdeme celkovo osemnásť, z čoho hneď päť stavia kompletnú podstatu vlastného fungovania na interakcii so zvukovou stopou. Mnohí novinári sa dlhé roky domnievali, že

tento, dnes už päťdesiatštyri ročný Japonec, nedokáže za žiadnych okolností prekročiť svoj tieň a ostane navždy ležať len v dyme vyhorenej hviezdy.

On sa však nemal v pláne rituálne pochovať aj spoločne s konzolou Dreamcast preto včas opustil brány zlomeného koncernu SEGA, aby si založil svoje vlastné vývojárske štúdio. Spoločnosť Q Entertainment sa síce prevažne sústredila na tradičnú produkciu, avšak jej deviatkou v zozname dokončených investícií bol návrat samotného zakladateľa do sveta hudobných značiek, a ten niesol názov Child of Eden.

Prečo toto všetko vlastne spomínam pod týmto retro článkom? Vidím v tom totiž obrovskú symboliku akejsi húževnatosti dokázať tej vzorke často skostnatených konzumentov s klapkami na očiach, že priestor pre originálne hudobné diela tu vždy bol a vždy aj bude.

Nateraz vôbec poslednou hrou Mizuguchiho je nemenej fenomenálny Tetris Effect

Vrát' me sa ešte stručne späť k hlavnej téme tohto článku. Status kultu si v spojení so značkou Rez odniesli do istej miery aj jeho dva následné porty. Ten prvý sa aj s veľ'avravným prívlastkom HD objavil v roku 2008, vtedy ešte na minulej generácii konzol, ale, pochopiteľne, už bez duchovného otca predlohy a zároveň aj bez akejkoľvek dodatočnej expanzie.

Nepriinášal vlastne nič nové oproti originálu, a tak sa skôr presuňme k podtitulu Infinite, ktorý bol, minimálne z môjho pohľadu, jedným z najprepracovanejších portov klasickej hry do sféry virtuálnej reality. V tomto momente by sa dalo povedať, že sa



nám pointa tohto retro textu zahryzla do vlastného chvosta. Celé sme to totižto odštartovali otázkou, či by dnes existoval nejaký Beat Saber, ak by nikdy nevznikol fenomén menom Rez (pozdravujem Jána Ilavského).

Nech už by ste odpovedali akokoľvek, zásadný dôvod, prečo som to celé chcel usadiť práve do takto štylizovaného kresla, je skutočnosť, že akonáhle si nasadíte VR headset a pustíte sa do lovenia nádheryne synchronizovaných zvukov len pohybom hlavy (je to síce vec nastavenia, ale práve ovládanie prostredníctvom headsetu samotného sa mi zdalo najideálnejšie), ste v momente zhypnotizovaní a pohltení jedinečnou atmosférou a frenetickou kolážou disko hudby s európskymi koreňmi.

Neviem si celkom predstaviť, čo by so mnou tento projekt a zvlášť cez VR fúziu spravil, ak by som bol v danom momente na nejakej psychadelickej droge. Každopádne, akékoľvek zakázané látky tu nie sú vôbec potrebné. Rez totiž s prehľadom zvláda aj sám ohlodať vašu

predstavivosť až na kosť a odmenou za čas strávený v jeho spoločnosti je neopakovateľný pocit imaginácie pomaly presakujúcej do vašej šedej mozgovej kôry. Ak sa vám práve toto životné dielo dnes už veľ'krát skloňovaného vizionára ešte nedostalo pod ruku, nastal ideálny čas spoznať kus videohernej kultúry, kde hudba, a vlastne zvuk celkovo, stojí nad všetkou tou omáčkou v pozadí. Kol'kokrát som musel v rôznych recenziách len tak proforma spomenúť, že daný projekt má vôbec nejaký soundtrack, keďže všetko ostatné túto skutočnosť potlačilo do úzadia? No pri opise legendy menom Rez je hudba fakticky esenciou jej duše a bez nej by išlo len o lacnú arkádu za päť centov, ktorú by ste si nestiahli do svojho telefónu ani v lite verzii. Neostáva nám nateraz nič iné než dúfať, že talent menom Tetsuya Mizuguchi ešte nepovedal svoje posledné slovo a možno sa raz dočkáme priameho pokračovania alebo minimálne ďalšieho duchovného nástupcu.

Verdikt

Táto legendárna hudobná arkáda je plne životaschopná aj v súčasnosti a jej jediným negatívom je snáď len na dnešné pomery malý počet levelov.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

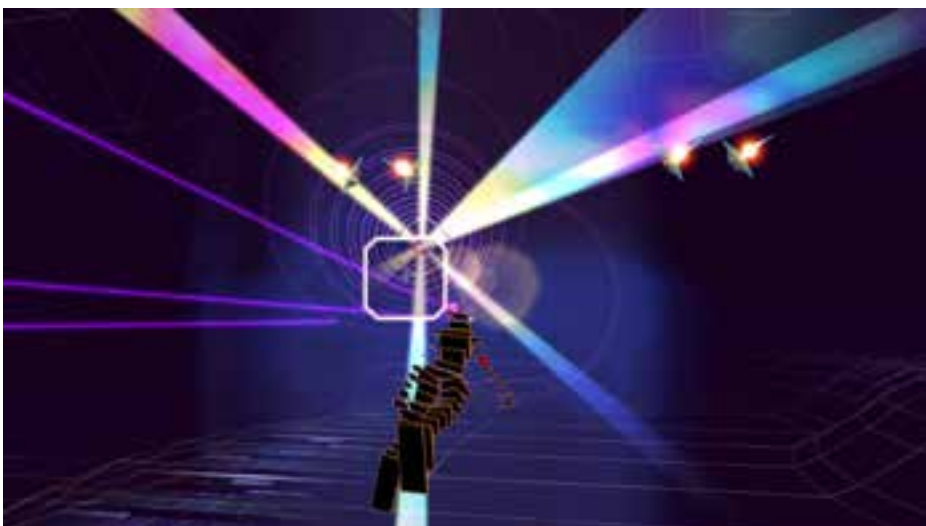
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Music	SEGA	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hypnotický a podmanivý zážitok	- Chcelo by to minimálne raz toľko úrovni
+ Soundtrack	
+ Grafický sci-fi minimalizmus	
+ Jednoduché ovládanie	

HODNOTENIE:

★★★★★



Castlevania Symphony of the Night

DÁ SI NIEKTO POHÁRIK ČERVENÉHO?



Popud na spáchanie tejto stále intenzívne živej spomienky na rok 1997 nie je paradoxne výsledkom len jednej jedinej udalosti. Legendárny diel série Castlevania, ktorá tu je s nami v menších či väčších obmenách už od konca osemdesiatych rokov, teda symfónia noci, sa totiž aktuálne objavil v novej verzii aj na mobilných zariadeniach. Či už máte telefón alebo tablet, spoločnosť Konami vám dnes dáva, samozrejme, za menší poplatok, príležitosť vyskúšať si jednu z najlepších akčných 2D RPG všetkých čias. Ako ale píšem, toto je len jeden z mnohých dôvodov, prečo vás teraz chcem naladiť na tematiku upírov. Druhým dôležitým aspektom je aj nedávne vypustenie tretej série animovanej adaptácie Castlevania z produkcie Netflixu, ktorá to svojím celkovým pojatím suverénne dotiahla na úroveň

videohernej predlohy. Producent seriálu, Adi Shankar, je totiž veľký milovník hier, čo je dôvod, prečo sa o výsledných kvalitách tejto kreslenej rozprávky pre dospelých nemusíme asi ďalej rozprávať. Otočme teda spráchnivený list späť o pár stránok a podme zaklopať na bránu hradu samotného Drakulu.

Onen seriál nespomínam len tak náhodou. Jeho ústredná dejová línia, kde sa zlomený pán upírov, teda Vlad Tepes alias Drakula, rozhodne vyhladiť celú ľudskú populáciu ako trest za smrť svojej manželky, je vlastne premisou na Symphony of the Night. Lisu, nepremenenu a čistú ľudskú bytosť, totiž upálila kresťanská inkvizícia na základe vykonštruovaného obvinenia z čarodejníctva bez toho, aby vôbec tušila, že ide o matku legendárneho polovičného

upíra Alucarda a, čo je horšie, aj ženu samotného Vlada. Do tohto zaujímavého deja, nech už teraz rozprávame o Netflixu, alebo konzole PlayStation, ktorá túto videohru spropagovala zo všetkých verzií suverénne najviac, navyše vstupuje rodina Belmontov. Tento niekoľkogeneračný klan bojovníkov proti temnej mágii je jednak úhlavným protivníkom rodiny Drakulu, ale zároveň aj trňom v oku nesmierne mocnej cirkvi. Všetko vrcholí ich oficiálnou exkomunikáciou a vylúčením rodu Belmont z radov kresťanskej divízie určenej na boj proti temnote. Viac už vás nebudem zamotávať do inak v podstate zábavne napísaného príbehu, ktorý si dodnes vyslúžil takmer tridsať regulárnych dielov, a to na nekonečnom množstve herných platforiem. Podme sa radšej trochu



blížšie pozrieť na ingrediencie receptu k chutnému a návyk vyvolávajúcemu koláču s krvavým názvom Castlevania.

Alucard je Dracula odzadu

Adrian Fahrenheit Tepes, známy skôr pod ikonickým menom Alucard, bol už od mala akýmsi opakom svojho otca (z toho aj vzniklo jeho alter ego) a v duchu tejto skutočnosti, a s veľkým pričinením citového vzťahu s jeho vlastnou mamou, sa v jednom zásadnom momente stáva kladným hrdinom so všetkým, čo k tomu patrí. Keď som s ním v čase vydania prvej verzie Symphony of the Night behal po neustále sa meniacom hrade vládca upírov, Drakulu, vlastne som ani len netušil celú tú symboliku level dizajnu tejto hry. Legendárny duchovný otec série Castlevania, Koji Igarashi, ktorý je dnes už v istej nemilosti firmy Konami, však veľmi dobre vedel, prečo takú obrovskú 2D mapu rozdelil, v úvodzovkách, na dve polovičky. Jednak sa pokúšal vyvolať akýsi efekt úžasu, kde ste sa po kompletom preskúmaní celého hradu

a porazení zástupu náročných bossov mali doslova posadiť na zadok, akonáhle sa percentá prieskumu nezastavili u číslovky sto a veselo pokračovali ďalej. Zároveň však nenáročným trikom

otočil už raz vytvorený priestor, a to pomocou zrkadlového efektu, a vo výsledku to nijako neubralo hre na atraktivnosti. Pátranie po tajných chodbách s pokladmi, kde sa sečnou zbraňou snažíte rozraziť nenápadné steny hradu, sa u mňa premenilo na istú obsesiu. Rovnako ako aj sekanie do horiacich pochodní všade tam, kam sa vydali kroky hlavného hrdinu. Každá jedna Castlevania spracovaná v druhom rozmere (z tej spomínanej tridsiatky je to drvivá väčšina) si so sebou ostatne niesla istú povosť spol'ahlivosti, a to z pohľadu rôznych atribútov. Vedeli by ste teraz náhodne trafiť, alebo aspoň odhadnúť jeden z nich?

Ten vôbec najznámejší, ktorý jednoducho vyčítate aj z obyčajného sledovania videí, je podľa mojej mienky zakorenený v hudbe. Každá jedna Castlevania sa môže pochváliť úžasnou fúziou tradičnej organovej hudby s revom elektronických gitár a rovnako poháňaných klavírov. A tu sa nám vynára ďalšia premisa, keďže skladateľkou, ktorá sa postarala



o vytvorenie soundtracku pre väčšinu najslávnejších dielov tejto IP, je Michiru Yamane. Jej talent je preto odtlačkom epických tónov v Symphony of the Night z čias, keď ešte spolupracovala s Konami, ako aj v nedávno vydanom duchovnom nástupcovi Bloodstained: Ritual of the Night. Ten už však vznikol mimo područia spomínaného vydavateľa a financoval si ho, aj vďaka platforme Kickstarter, sám Koji Igarashi. Hudbu preto treba brať ako sol', bez ktorej by táto séria len sotva chutila tak dobre. Druhá silná ingrediencia? Automatický progres hlavného hrdinu postavený na repetitívnej likvidácii úžasných démonov, kde o živote a smrti rozhoduje trpezlivosť a na stotinu sekundy presné časovanie taktiky.

Zabudnite na Dark Souls

Nie, spoločnosť FromSoftware neobjavila patent na nesmierne náročné akčné RPG, aj keď je o tom mladšia generácia asi skalopevne presvedčená. Ich jediným vkladom však bolo svojho času prinavrátanie regulárnej obtiažnosti tam, kde istá miera úsudku vývojárov upadla do absurdnosti. V istom období, keď sme pretáčali kalendár s nápisom 1997, sa náročnosť nedefinovala počtom smrťou, ale nutnosťou vedieť čítať gameplay a učiť sa zároveň s ním. Taká bola a aj je v tomto texte vyzdvihovaná Castlevania: Symphony of the Night. Každý jeden nepriateľ v nej, ktorý na nejakej základnej úrovni navyše podliehal neustálemu obnovovaniu (jednoducho klasická metroidvania), predstavoval istú výzvu a nutnosť taktického postupu. Čím viac poschodí hradu ste zdolali, o to komplikovanejšie prekážky sa vám postavili do cesty. Vrcholom sa potom



vždy stávali súboje so záverečnými strážcami dôležitých prechodov do ďalších oblastí. Tu sa dostávame do nefalšovaného procesu postupného čítania pohybov každého z nich. Nebolo hanbou pritom zomrieť pokojne aj dvadsaťkrát po sebe, len aby ste mohli nazbierať kompletnú predstavu o všetkých schopnostiach vášho protivníka. Následne bolo nutné nastaviť si istú formu svalovej pamäte, skočiť presne v momente, keď, napríklad obrovský ohnivý pes v mierke „jedna fľaša červeného vína ku trojposchodovej budove“ začne chrliť lávu po celej obrazovke a nechá vám na nej len centimeter bezpečnej oblasti.

Komplexnosť hrateľnosti však nemusíme merať len náročnou prípravou na boj. Kapitola sama o sebe je postupné získavanie nových brnení a ochranných

doplnkov (žiadne rúška tu hľadať nemusíte), ktoré navyše preklenie stovka unikátnych zbraní a ich magických kombinácií. Miloval som listovanie v encyklopédii príšer, ktoré padli moju vlastnou rukou, a ich dokonalom opise vo svetle univerza série (štatistiky tu jednoducho dostávali úplne nový význam). Toto všetko, a vlastne ešte za lyžicu atraktívnosti navyše, si v súvislosti s podtitulom Symphony of the Night musíme zabaliť do nádherného ručne kresleného kabátu, ktorým autori dokázali navodiť pôvabné kliše ako vystrihnuté z prostredia románov o upíroch. V prípade, že sa medzi našimi čitateľmi nájde ešte dnes niekto, kto snád o tomto kultovom interaktívnom diele vo finále ani len nepočul, alebo naň dodnes nemal čas, mal by využiť negatívne dopady svetovej pandémie a svoju nútenú karanténu si okoreniť chuťou poriadne hustej tekutiny s typickou príchutou kovu na pozadí. Na zdravie

Verdikt: Poctivá akčná RPG v atraktívnom grafickom kabáte sprevádzaná nemenej zaujímavým príbehom a krásnym zvukom.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia, RPG	Konami	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Návyková hrateľnosť	- nič
+ Obrovská mapa s veľkým prekvapením	
+ Očarujúci soundtrack	

HODNOTENIE:

★★★★★



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



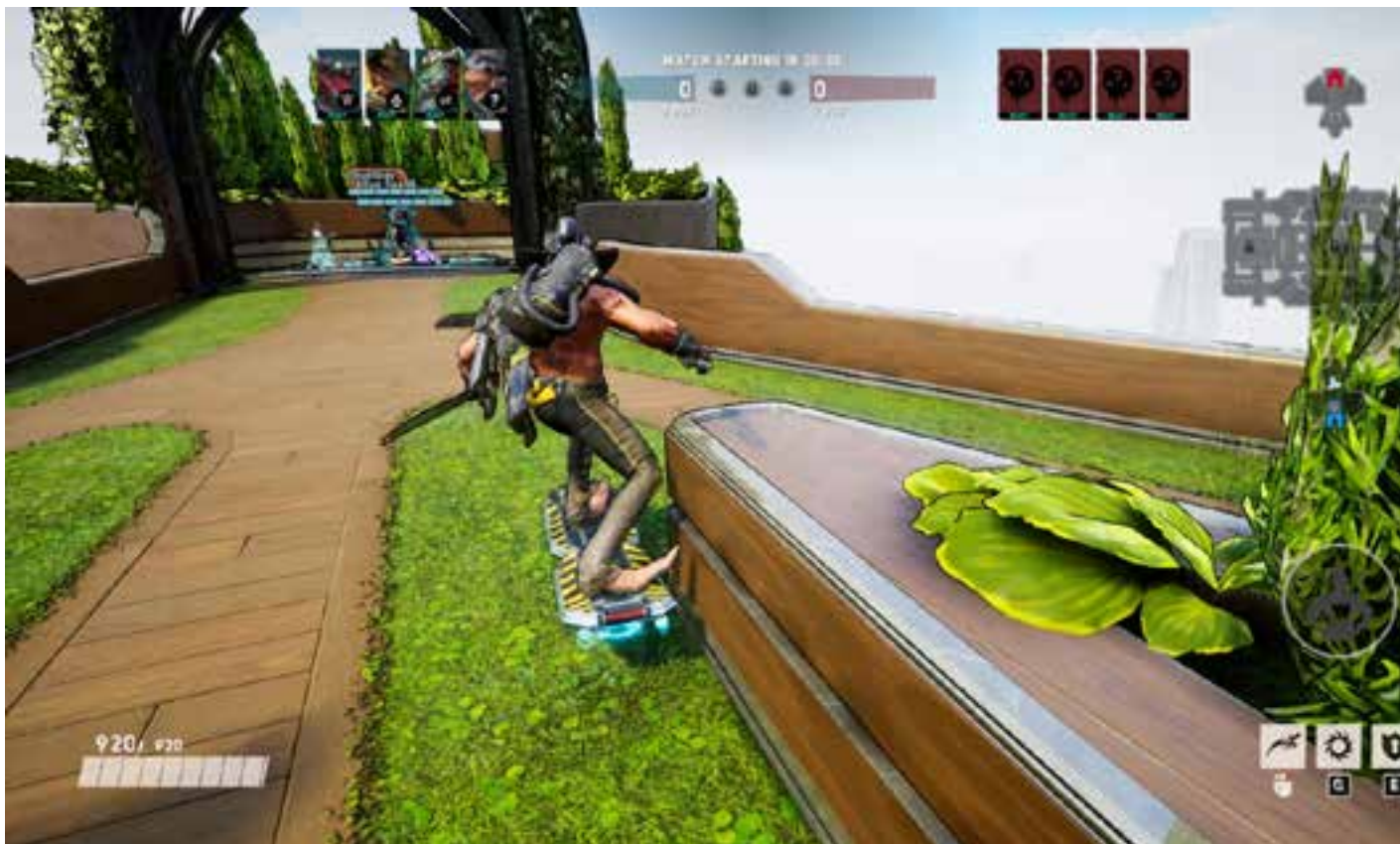
Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

Bleeding Edge

KRVÁCANIE NA HRANE BEZ KRVI V CHAOS



Všetci vieme, že Overwatch nastavil latku vysoko a akýkoľvek pokus napodobniť jeho úspech v podstate zlyhal - samozrejme, píše sa rok 2020 a multiplayerovka od Blizzardu už nie je na vrchole, ako to bolo v roku 2016, no svoju hráčsku základňu stále má. O úspech na poli multiplayerových akcií sa pokúsila zabojsovať aj novinka Bleeding Edge, ktorá toho zatiaľ, žiaľ, veľa neponúka, no v rámci žánru je iná. Podme si rozobrať prečo.

Ako hráč MOBA žánru (aj napriek tomu, že Bleeding Edge je akýmsi hybridom) a obrovský fanúšik štúdia Ninja Theory som bol poriadne nadšený, keď došlo k oznámeniu tejto novinky. Vzhľadom na prvky, ktoré obsahuje, titul, koniec-koncov, môžeme označiť za multiplayerovú akciu. Zaujímavosťou je, že na nej pracovali tri a pol roka, teda ešte predtým, ako štúdio kúpil Microsoft. Zo začiatku bola vyvíjaná ako MOBA

titul s „minionmi“, „vežičkami“ a ďalšími prvkami, no tento klasický štýl MOBA hier nebol úspešný. Nakoniec tu teda máme akčný kúsok z pohľadu tretej osoby, ktorý pôsobí chaoticky. Pri hraní veľmi rýchlo pochopíte, že chaos je len naoko a Bleeding Edge nepôsobí z hľadiska ovládania zmätočne. Zároveň musím upresniť, že som recenzoval na PC s myšou a klávesnicou, nie na ovládači.

Prvý kontakt

Po zapnutí vás privíta jednoduchý tutoriál, ktorý neodporúčam preskočiť vzhľadom na to, že vás oboznámi so základmi – aké je ovládanie, aké majú jednotlivé postavy úlohy, ale aj základné informácie, akým spôsobom môžete vyhrať danú hru. Týmto všetkým vás sprevádza postava Damona, ktorý pochádza priamo z Hell's Kitchen. Tutoriál vás určite nebude nudiť vďaka originálnym dizajnom postáv

a ich dialógom. Pre prvý zápas som si vybral postavu bojovníčku menom Gizmo, ktorú som si hneď obľúbil, no musím podotknúť, že na začiatku som zažíval vážne chaos. Ten však nebol spôsobený zlým dizajnom mapy, kostrbatým gameplayom, prípadne nevyváženosťou hry.

V Bleeding Edge si totiž v prvom rade musíte zvyknúť, čo je cieľom danej mapy a akým spôsobom je potrebné prispôbovať svoj štýl hry, čo, samozrejme, závisí aj od výberu postáv. Svojím prvým som si pekne zavaril, keďže najskôr sa musíte naučiť, akým spôsobom zaujať pozície v bojoch, a nie ako som to spravil ja – ako tank.

Gizmo sa totiž zameriava na rozdávanie rán z dial'ky, preto je jej konštitúcia ako z papiera a stačí málo na to, aby ste sa ocitli na respawn mieste. Po niekoľkých hrách som však nemal

problém pochopiť mechanizmy bojov a získavania úloh. Osvojenie ovládania jednotlivých bojovníkov je len o krátkom cviku a v podstate otázkou pár zápasov. Po tomto štádiu začnete zisťovať, o čom je Bleeding Edge a aký herný štýl chcú vývojári od hráča. Odpoveď je jednoduchá - ide o tímovú spoluprácu. Áno, tvorcovia stavili na túto kartu asi najviac.

Systém bojov štyria proti štyrom spôsobuje, že váš tím musí spolupracovať, inak utrpíte ťažkú porážku. To vo svete tímových hier určite nie je nič nové, no spomeňme si, koľkokrát ste si zanadávali na spoluhráčov. Ak teda máte kamarátov, s ktorými si chcete zahrať a zažiť srandu, chodte do toho, pretože „sólovanie“ niekedy spôsobuje viac frustrácie ako pôžitku. No ak sa už rozhodnete ísť do tzv. sóla „grindu“, veľmi podstatná je komunikácia v akejkoľvek forme.

Kde som sa to ocitol?

Hráč je vhoďený do sveta, ktorý je na prvý pohľad zvláštny, no zároveň originálny a s očarujúcou a jednoduchou grafikou. Je to svet blízkej budúcnosti, kde existuje nelegálny klub bitkárov, ktorí si to rozdávali v zápasoch štyria proti štyrom. Samozrejme, všetci taktiež využívajú bionické modifikácie. Preto tu nájdete bizarné postavy, ako je napríklad robotický had s myslou niekedy uznávaného profesora histórie, ktorého mumifikované telo dokonca ovláda.

Môžem ešte spomenúť delfína, ktorý bol pretvorený na zbraň menom Mekko (a v hre je momentálne nedostupný), či kúzelnú babičku Maeve s veľmi otravnými schopnosťami, keď sa ocitne v nepriateľskom tíme. Zatiaľ je dostupných jedenásť postáv, ktoré

sú rozdelené podľa úloh na Damage, Support, a Tank. Vďaka určitej dávke odvahy pri dizajne postáv môžete zostaviť bláznivý a bizarný tím.

Oceňujem aj širokú škálu farieb, ktorá však občas môže agresívne pôsobiť na oči. Je to aj preto, že gameplay je prispôsobený na bitky tak, že vám „udierajú“ priamo do tváre. Práve z tohto je však cítiť, že ide o kúsok od štúdia Ninja Theory. Veď kto by mohol zabudnúť na intenzívny bojový systém z Enslaved alebo aj z Hellblade?

Tento štýl je umocnený aj tým, že hráč má možnosť pri klasických útokoch využívať kombo. Zaujímavé je, že kombo protihráča môžete prerušiť buď vykrytím, ktoré vám dá určitý čas na úskok, alebo jednoducho úskokom. Tých máte limitovaný počet, takže je potrebné na to myslieť.

Jednotliví bojovníci majú z pohľadu animácie veľmi podarené schopnosti. Mojou najobľúbenejšou (aj z kvalitatívneho hľadiska) je ultimátna schopnosť Rock-it! už spomínanej bojovníčky Gizmo. V nej si sadne na raketu, na ktorej letí a následne exploduje priamo do tváre nepriateľov, samozrejme, ak si to dobre načasujete. Zaujímavosťou je, že každá postava má dve ultimátne schopnosti, ktoré si vyberáte pred začatím zápasu.

Nepochybne si aj vy obľúbite určitého bojovníka, či už z pohľadu štýlu hrania, alebo pre úžasné schopnosti. A možno vás osloví práve dizajn postavy. Mimochodom, Bleeding Edge disponuje úžasnými animáciami tzv. „mount“ systému. Bojovníci majú k dispozícii rôzne hoverboardy, a napríklad postava Buttercup sa dokáže transformovať na motorku.

Jednoducho chcem viac

Musím však konštatovať, že po pár dňoch ma titul prestal baviť a nechcel som sa k nemu vrátiť. To len z dôvodu, že Bleeding Edge zatiaľ nemá obsah, ktorý by vás udržal na dlhšie.

V hre sa nachádzajú dva módy, nedostatok emotikonov či skinov, málo bojovníkov, problémom je však aj vyváženosť schopností hrdinov. Napríklad Meave je momentálne doslova „broken“ a upraviť potrebuje najmä jej pasívna schopnosť Schadenfreude.

Tá po zabití súpera totiž zresetuje časovač na všetkých špeciálnych schopnostiach. Ďalším problémom je nedostatok odmiern pre hráčov, ktoré by motivovali hrať ďalej. A na dôvažok tu chýba aj súťaživosť, keďže tu zatiaľ absentuje hodnotiaci systém, resp. ranked mód.

Všetky tieto nedostatky nie sú pre hru likvidačné, pretože časom je možné napraviť ich, resp. doplniť. Vývojári však musia zväziť, v akom časovom horizonte s tým začnú, pretože im hrozí odliv hráčskej základne, a ak chcú titul udržať naživo, tú si potrebujú udržať a budovať ďalej. Myslím, že by to bola veľká škoda vzhľadom na to, že Bleeding Edge je vážne zábavná hra a na naučenie nie je náročná.

Záverečné hodnotenie

Ák ste fanúšikmi Overwatch či podobných typov hier, určite dajte Bleeding Edge aspoň šancu. Myslím si, že hra vás chytí za srdce svojím bláznivým dizajnom postáv, ich hláškami, dizajnom máp, zábavným gameplayom, systémom boja, alebo vytváraním totálneho chaosu, ktorý je, paradoxne, bez krvi. Krvácať na hrane z hry určite nebudem, pretože si myslím, že Bleeding Edge má potenciál, no potrebuje viac obsahu. Uvidíme čo nám časom vývojári z Ninja Theory ponúknu.

Adrián Líška



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Online bojovka	Ninja Theory	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ Úžasný dizajn postáv	- Zatiaľ nedostatok módov
+ Animácie schopností	- Málo hrdinov
+ Dôraz na spoluprácu	- Chcelo by to viac odmiern za hranie
+ Štýlová grafika	

HODNOTENIE:



TT ISLE OF MAN 2

DÔVOD, PREČO UŽ NECHCEM MOTORKU



Kedysi som motorku veľmi chcel. Cestnú, a neskôr aj terénnu... Alebo naopak? Už si nepamätám, viem len to, že je to už nejaký ten čas odvtedy, čo som chcel obidve. Dokonca som si na tieto stroje plánoval urobiť vodičský, no to len do momentu, keď mi na recenziu ponúkli tento kúsok. Dobre, vtedy ešte nie, až po prvej hodine strávenej s hrou.

Na videohrách som mal vždy rád to, že si pri zmene žánru alebo typu hry musíte zvykať na ovládanie a nové mechaniky. Úžasné na tom je, že nemusíte byť žiaden profík, aby ste si osvojili kontrolu nad daným titulom. Áno, možno nebudete vynikať, no dostanete sa do toho natoľko, až prejdete celú hru. Pokiaľ máte čas a trpezlivosť. V karanténe máme čas všetci, to druhé ale málokto, že?

Zrejme už asi viete, o čo pôjde v najbližších riadkoch. Áno, je to ovládanie a mechanika hry – ktoré musím pochváliť. Ak nehráte

na „amatérovi“, prajem vám pevné nervy, a ak hru zvládnete na obtiažnosti „simulátor“, klobúk dole, pošlite mi vašu fotku, budem sa jej každé ráno klaňať. Športové tituly nie sú môj súdok kávy, nemám ich rád. Toto je ale šport – preteky, a tie už celkom môžem. Aj keď mám radšej štvorkolesovú zábavu, zvedavosť vo mne mi nedovolila povedať „nie“ na otázku, či hru spracujem v recenzii. Budem sa snažiť byť objektívny, aj keď to nebude ľahké.

Nepovažujem sa za najlepšieho hráča na svete (zrejme nie som ani v prvom milióne najlepších), ale určite nie som zlý. Zvládnuť ovládanie tejto hry bol pre mňa masaker. Za celý čas som nedal jedno celé kolo bez spadnutia a prvé hodiny boli doslova utrpením. Citlivosť plynu, zákruty, hrbole, stromy, tráva, bariéry, obrubníky a aj samotný vzduch okolo vás, toto všetko tu je len za jediným účelom – zhodiť vás z motorky. Musím uznať, že tvorcovia parádne zvládli realistické

správanie motoriek. Mojou prvou chybou bolo, že som začal jazdiť na najvyšších kubatúrach. Na to si dajte pozor, lepšie sa naučíte na slabších, postupne zvyšovať ich odporúčam až potom.

Toto nie sú výtčiky, nepretekáte totiž na širokých pretekárskych dráhach, ale v krásnej prírode na severe Britských ostrovov. K tomu môžem povedať len toľko, že lokácie sú spracované parádne a je škoda, že miestami preletíte skoro 300-kou. Spracovanie rýchlosti musím tiež vyzdvihnúť, naozaj som mal pocit, že idem tak rýchlo a občas sa mi potili ruky. Klobúk dole, tento pocit som pri podobných hrách dlho nezažil.

Podme sa ale pozrieť na zvyšok hry, lebo to nie je len o tom, ako sa riadi, ale aj o tom, ako vyzerá, znie atď. Čo sa týka zvukov a hudby, musím povedať, že mne to sadlo na výbornú. Rockové pesničky v menu sú presne podľa



môjho gusta. Zvuky jász a gameplaya sú tiež na dobrej úrovni, čo chceme však vytknúť je jasot a radosť divákov počas toho, ako sa pred nimi rozsekáte na smrť. Idete 220 km/h, zavadíte o bariéru a vletíte do stromu, odtiaľ medzi divákov a oni sa radujú... hmm... ok, škodoradosť je najlepšia radosť, ale aj tak, trochu z'utovania od výrobcov...

Vizuál samotný je tiež parádny a moja PS4 Pro hru zvládala na výbornú. Aj keď ju mám nastavenú na 1080p, pri 4K to už také ružové nebolo (hlavne pri vyšších rýchlostiach), ale snáď sa to opraví updatom. Motorcky vyzerajú parádne a máte možnosť ich upravovať, dokupovať perky, ktoré vám pomôžu spadnúť menejkrát a podobne. Upozornenie – kupujte si tie perky, naozaj sa zídu.

Najdôležitejší mód a jediný taký, ktorý sa oplatí spomenúť, je, samozrejme, kariéra. Na začiatku podpíšete zmluvu so sponzorom, a ten vám dá motorcku, s ktorou na menších podujatiach nemusíte jazdiť, no na tých hlavných už áno. Samozrejme, nič nie je zadarmo a každú zmluvu si preštudujte – ako to, čo sa od vás chce, tak aj to, či ste vôbec schopní kontrakt dodržať. Pred kariérou vám odporúčam zajazdiť si zopár kôl v quick race, aby ste vedeli, akí ste zlí.



Potom postupujete podľa kalendára (niekedy máte len jedno podujatie, inokedy viac naraz), kým sa posuniete ďalej. Pretekov je na môj vkus dosť, niekomu sa to môže zdať málo, hlavne neskôr, keď už budete vedieť čo a ako, preletíte celý rok pomerne rýchlo.

Ak vás omrzí single player, stále je tu multiplayer, v ktorom strávite dosť času. Pokiaľ ste súťaživí a nebaví vás hrať proti počítaču, neprehliadnite túto sekciu. Možno sa zabavíte na tom, že je niekto horší ako vy, možno

naopak, neviem. Ja som zažil oboje, ale to je, žiaľ, riziko kompetitívnych hier. Bez ohľadu na to, čo si o sebe myslíte vy, vždy je od vás niekto lepší.

Verdikt

Tento titul mi ukázal, že jazda na motorke vo vyšších rýchlostiach nie je žiadna sranda a na to, aby bolo po mne, stačí malé zaváhanie. V hre som zomrel asi 7-triliónkrát a stačilo mi to na celý život. Môžem povedať, že zábava to je až po niekoľkých dňoch, a tam sa, žiaľ, netrpezliví hráči nedostanú. Hrať na obťažnosti „amatér“ je ale tiež možnosť. Otázka je, kto podlezie svoje ego a kto radšej prestane hrať.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
simulátor, preteky	Kylotonn	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuál	- reálne ovládanie
+ hudba	- krátka sezóna
+ motorcky a ich úpravy	
+ reálne ovládanie	
+ krásne lokácie	

HODNOTENIE:



Saints Row IV

SAINTS ROW IV PRE SWITCH JE NABLÝSKANÁ PARODICKÁ AKČNÁ BOMBA



Saints Row IV bola bomba už v dobe svojho prvého vydania v roku 2013 a hl'adiac na ňu teraz, o 7 rokov novšou optikou, nestratila zo svojho kúzla ani kúsok. Iste, bol to mierne kontroverznjší diel, keď že svoj „realistický“ štýl vymenil za čisté sci-fi inšpirujúce sa takým Matrixom, no to aspoň umožnilo tvorcom vnieť do série kus čerstvého prdu, ktorý už po troch predchádzajúcich dieloch bezpochyby potrebovala. Navyše sa konečne zbavila toho únavného gangsterského rapového štýlu, čo považujem za len a len dobré.

Ak budete chcieť spraviť radosť svojim deťom a spolu s Animal Crossing: New Horizons im doprajete aj Saints Row IV: Re-Elected, dostane sa im slušnej, náučnej a pre deťúrencia ako stvorenej vedecko-fantastickej hry, s ktorou budú môcť spoznať tajuplné zákutia prepracovaných medziludských vzťahov, fyzikálnych zákonov a... a... Že mi neveríte? Tak to teda robíte dobre. Saints Row IV je totiž vulgárna,

brutálne násilná a sexom posadnutá hra, v ktorej nejde o hlboké myšlienky a ani o pomaly sa rozvíjajúce vzťahy. Ved' napríklad stačí prísť ku Kinzie a povedať jej „Hey Kinzie, you wanna fuck?“ a ona na vás hneď skočí ako ropucha Francúzovi na tanier. Nie, Saints Row IV svojim deťom spolu s Animal Crossing radšej nekupujte.

Deťom síce nie, no vám samým by ste určite mali. A to z niekoľkých dôvodov. Zažijete kopec čierneho humoru. Ten síce veľa krát nefunguje, aj keď, povedzme si, humor je veľa mi individuálna vec, tak veľa krát áno, a to sa budete chytať za brucho. Napríklad keď zachráni vašu postavu zo simulácie a tá sa začne sťažovať, prečo zachránili jeho ako druhého a vášho kolegu ako prvého. Mnoho scén je brilantne napísaných. Okrem toho sa vám do rúk dostane obrovské otvorené mesto, v ktorom môžete robiť so svojimi špeciálnymi schopnosťami absolútne čokoľvek. Teda v rámci medzí. Všeobecne platí, čím viac schopností máte

odmoknutých, tým väčšia sranda je si v meste „zařadiť“. Ak získate schopnosť, s ktorou budete môcť dvíhať predmety, autá, či ťudí silou vôle vo vzduchu a hádzať ich navôkol seba, vtedy pochopíte srandu menom Saints Row naplno.

Samotné mesto je vlastne ako pieskovisko, na ktorom sú rozhádzané hračky, pričom vy ste ako dieťa, ktoré zrazu nevie, s ktorou sa má začať hrať ako prvou. Všade máte porozhadzované minihry, ako sú hádzanie správnych objektov do správnych kruhov, šprint cez mesto na časový limit, prežitie vln nepriateľov, ničenie všetkého navôkol vás v tanku, alebo dokonca aj porušovanie zákonov simulácie tým, že sa svojimi skokmi a rôznymi paráďkami budete snažiť dolámať svoju postavu.

Za každú aktivitu môžete získať tri typy medailí – bronzovú, striebornú, a samozrejme, zlatú – podľa vašej úspešnosti. To sú rôzne voľnočasové aktivity, za ktoré



dostávajú body, ktoré potom využívate na odomkykanie svojich schopností.

Tých je tu doslova neúrekom a hra je v elementoch role-playingu prekvapivo rozsiahla. Nenájdete tu síce žiadne stromy schopností, len jednotlivé a za sebou vypísané skilly, no aj napriek tomu nespadáva do kategórie tých, u ktorých RPG prvky pôsobia plocho. Tu si vylepšujete skilly, účinnosť zbraní, zdravie, výdrž, obranu, účinnosť lekárníček... Jednoducho všetko, čo môžete používať, si môžete aj vylepšiť. Schopnosť rýchleho behu a vysokého skoku ale výraznou mierou podkopáva zmysel áut, keďže tie schopnosti sú tak zábavné a tak účinné, že na nejaké nudné a pomalé šoférovanie už ani nepomyslíte. Načo hl'adat' vhodný most cez rieku, keď ju môžete jednoducho preskočiť?

Ako to v takýchto hrách býva, neustále bezhlavé ničenie a plnenie bezduchých úloh môže po čase prejsť do stereotypu, preto sú tu od toho príbehové misie, ktoré sú taktiež pestré ako vlajka Zimbabwe. Vlastne neexistuje príbehová misia, ktorá by v niečom nevynikala. Raz unikáte vo

svojej vesmírnej lodi z inej vesmírnej lodi plnej nástrah, inokedy jazdíte na futuristickom motocykli, niekedy zasa sedíte za obrovským delom a snažíte sa zničiť háved', ktorá vás prenasleduje, a potom sa dostanete do obrovského mecha, v ktorom môžete lietat' a raketami zneškodňovať mimozemských šmejdiv. Misie bavia, nie sú príliš ťažké, odsypávajú ako piesok z rukáva a hluché miesto v nich nenájdete. Len musíte pristúpiť na hru tejto hry, čo znamená veľmi nerozmýšľať a len sa baviť. Je to síce hrubozrná zábava, to nemôžem inak len pripustiť, no je to zároveň taká zábava, ktorá vôbec neuráža inteligenciu ako napríklad hry typu Postal. Saints Row 4 si aj napriek svojmu obsahu drží úroveň. Ved' v jednej misii pobehujete úplne nahí a chúlостivé miesta sú vkusne rozštvorčekované, tak čo viac chcete?

Simulácia, mimozemskí šmejdi, osviežujúce prdy. O čom to tu ten Maroš vlastne hovorí? Nuž, o príbehu hry, milý čitateľ. Mesto Steelport je napadnuté zlými mimozemšťanmi, a to im aj napriek za heroického výkonu prezidenta Spojených štátov amerických (čiže vás) podlieha.



Tí následne vytvoria simuláciu, vernú kópiu toho mesta, a zariadenia, aby si ľudia v ňom žili svoje nepravé životy, zatiaľ čo ich skutočné telá sú uskladnené na ich vesmírnej lodi. Hrdinovia Saints Row, ktorí sú inak veľmi dobre napísaní, ešte lepšie nadabovaní a veľmi zábavní, sa z toho väzenia dostanú dost' podobne ako svojho času Morpheus a Neo a rozhodnú sa emzákom nakopať zadky pendlujúc medzi reálnym svetom a svetom v simulácii. To je príbeh titulu v skratke. No a tie prdy si nevšímajte, to som napísal len tak.

Port pre Nintendo Switch sa vydaril mimoriadne skvele. Hra má krásnu, ostrú a čistú grafiku v 720p handheldovom móde a 1080p v TV móde, a má aj odomknuté FPS, čiže dokáže bežať aj v 60 FPS, hoci v priemere beží na nižšom čísle. Keďže má zároveň aj pomerne veľké mesto, hustú premávku a kopec obyvateľov prechádzajúcich sa po uliciach, myslel som si, že mobilná platforma ako Switch bude mať problémy utiahnuť ju, hlavne v tom jej vysokom tempe a explozívnej rýchlosti, no konzola tu exceluje. Môžete si dokonca vybrať dynamickú zmenu rozlíšenia pre čo najhladší zážitok. Zo svojich skúseností ho odporúčam nezapínať, keďže len takto si budete môcť vychutnať ostrý obraz, pričom občasný prepád stability si ani nevšimnete.

Volajte ma šialenec, volajte ma blázon, no ja túto hru úprimne milujem. Štvrtý Saints Row je tak absurdný a zároveň tak neodolateľný kúsok, že je jednoducho nemožné nemať ju rád. Môžete mať proti nej výhrady, humor nie vždy zafunguje a herne je to vlastne len kopec za sebou naskladaných minihier, no stačí započúť prvé tóny I Don't Want To Miss A Thing od Aerosmithu, ako letíte za súmraku navôkol obrovských mrakodrapov, a bude vám zrazu všetko jedno. Nadšené pocity vás jednoducho dostanú. Obrovský nadhl'ad, sebakarodovanie, výborne napísané postavy a kopec minihier. Saints Row 4 je v podstate obrovské pieskovisko, kde sa môžete do sýtosti vybuříť ako deti. Na Switchi navyše beží a vyzerá priam dokonale.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
open-world akcia	Volition	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ pestrá hrateľnosť založená na minihrách	- môže sa objaviť stereotyp
+ skvelé postavy a dabing	- vozidlá strácajú zmysel
	- humor v prípade, ak nefunguje

HODNOTENIE:

★★★★☆

Resident Evil 3 Remake

NEMESIS A RACCOON CITY V NOVOM KABÁTE.



Po takmer dvadsiatich rokoch sa opäť vraciame do Raccoon City, kde zákerný T-virus likviduje ľudí a mení ich na zombie. Po úspešnom remaku dvojky sme sa dočkali aj znovuzrodenia Resident Evil 3: Nemesis. Tentoraz však musíme skrotiť očakávania hneď na začiatku.

Určite vám nemusíme pripomínať legendárnu sériu Resident Evil, ktorá naše televízory a monitory okupuje už dlhé roky. Už v roku 2002 sme sa dočkali remaku prvého dielu, ktorý vyšiel ešte na Gamecube, pričom o trinásť rokov neskôr prišiel remaster na vtedajšie platformy. Nasledoval takmer fenomenálny remake dvojky, ktorý teraz dopĺňa tretie pokračovanie.

Remake Resident Evil 3 kráča v príbehových šľapajach originálu, takže sa opäť stretávame so sympatickou Jill Valentine, ktorá sa snaží uniknúť

zo zdevastovaného mesta Raccoon City. Jej útek nebude prechádzkou ružovou záhradou, keďže okrem zmutovaných ľudí jej na krk šliape aj zákerný mutant Nemesis.

Remake, remake a zas remake

V týchto bodoch je tretí remake takmer identický s originálom z roku 1999. Všetko ostatné sa však uberá tak trochu svojím smerom. Hoci je úlohou hnusáka Nemesis likvidácia členov jednotky S.T.A.R.S. a sťaženie vášho úteku, tak po približne tretine hry sa jeho rola mení a stretávať ho budete v podstate už iba vo videosekvenciách. Strach z prenasledovania strieda takmer priamočiara akcia, ktorá vám môže vyhovovať, ak však hľadáte hororové prvky, tak ostanete mierne sklamaný.

Spočiatku sa zdá byť všetko v poriadku. V úvode si dokonca strihnete pár

hrateľných minút z pohľadu prvej osoby, pričom tiesnivá atmosféra by sa dala krájať. Potom však nasleduje usmernenie, zmena kamery na štýl predchádzajúceho remaku, a takmer neustála akcia. Tá sa uberá svojím smerom, hoci sa zároveň snaží držať príbehovej linky z originálu.

Problémom je absencia niektorých ikonických častí originálu, a to sa neodpúšťa. Zmien je hneď niekoľko. Ak by ste sa chceli pozrieť do legendárnej hodinovej veže, tak máte smolu. V hre ju môžete vidieť akurát tak z diaľky, na návštevu však musíte zabudnúť.

Brada Vickersa, známeho člena jednotky S.T.A.R.S., taktiež čaká úplne iný osud než v pôvodnej hre. Návšteva policajnej stanice zas prebehne v koži Carlosa Oliveiru, ktorý vystriedal Jill. Unikátnym smerom sa uberá aj záverečné stretnutie s Nikolaiom.



A to nehovorím o absencii parku či cintorínu, čo už je skutočne cez čiaru.

Tieto zmeny majú, samozrejme, dopad aj na dĺžku hry. Záverečné titulyk uvidíte už po nejakých piatich hodinách. Iste, už pôvodný titul bol osobitý v tom, že je viac akčný než hororový, tu je však tá priepasť ešte hlbšia.

Staré známe veci

Takmer vôbec sa nemusíte obávať o muníciu a liečenie známymi metódami je takmer nepotrebné. Navyše, ak si vystriedate úlohu s Carlosom, tak sa pripravte na takmer zbesilú akčnú jazdu. Aj samotné hlavolamy sú len akýmsi doplnkom. Ak ste boli zvyknutý, že prostredie musíte poriadne preskúmať a obozretne zbierať rôzne predmety, aj v tomto prípade ostanete sklamaný.

Jednoducho sa pripravte na takmer lineárnu akciu, ktorá ide na plný plyn. Ak sa už dostanete do úzkych, stačí stačiť R1 a útoku sa viete vyhnúť, a ak hráte za Carlosa, dokonca môžete urobiť protiúder.

Našťastie, nechýbajú tu pôvodní nepriatelia (hoci v orezanom množstve), zaužívané predmety a ich logika používania. Opäť budete kombinovať liečivé rastliny, strihať reťaze na dverách či otvárať zamknuté dvere šperhákom. Hru aj v tomto prípade ukladáte na písacích strojoch a taktiež sa môžete spol'ahnúť na schovávanie predmetov do debničiek.

Ovel'a viac akcie

V tomto je remake trojky verný originálu. Problémom je však, že je to viac akcia než hra z univerza Resident Evil. Aj spomínaní nepriatelia sú preriedení.

Hunteri, zmutované psy či chodiace mŕtvolky sú samozrejmosťou. Zabudnite však na červov či zmutované vrany.

Hra, našťastie, vyzerá úchvatne, čo ukázal už predchádzajúci remake. Čaká vás detailne vymodelované prostredie a takmer dokonalé a reálne postavy spoločne s ich živými animáciami.

Nesklamal ani samotný výkon, minimálne verzia pre PlayStation 4 Pro - pripravte sa na takmer stabilných 60 FPS v rozlíšení 1620p. Podarený vizuál, o ktorý sa stará RE Engine, skvele dopĺňajú hudba a zvukové efekty, takže v tomto bode je to maximálna spokojnosť.

Resistance je len doplnok

Po tomto všetko je takmer jasné, že aj samotní autori zrejme pochopili, že vydať hru v takto orezanom stave by bol asi beh proti múru, takže sa rozhodli pridať aj multiplayer. Ten nesie názov Resistance a môžeme povedať, že sa celkom vydaril, hoci tráviť v ňom desiatky hodín rozhodne nebudem.

V žiadnom prípade nejde o nejakú revolučnú záležitosť, takže sa pripravte na asymetrický multiplayer 4 vs. 1. Už názov napovedá, že štyria hráči sa ocitnú v koži „preživších“, pričom ich cieľom je prejsť úroveň plné nástrah. Túto úlohu sa bude snažiť st'ažiť piateho hráča, ktorý si strihne rolu Masterminda.

Samotné podanie už tak trochu zapadá do zabehnutých kol'ají tohto remaku. Štvorica tých, ktorí sa budú snažiť prežiť, by si mohla zahrať v nejakom bečkovom horore, takže na nejaké sympatie asi zabudnite. Poteší aspoň rôznorodosť postáv. Niektoré využívajú ako zbraň svoju silu, iní sa zas spoliehajú skôr rozum. Napríklad taká Valerie je

majsterkou na prvú pomoc. Iste, žiadna revolúcia, no v konečnom dôsledku to celkom podarene zapadá do hrateľnosti, a pokiaľ správne spolupracujete, tak váš cieľ dosiahnete oveľa jednoduchšie.

Pokiaľ ide o piateho hráča hrajúceho za Masterminda, tak sa pripravte na stretnutie so známymi postavami. Síce aj tu nájdete nové individuá, určite však siahnete skôr po starých známych. Tešiť sa môžete na virologičku Annetu, ktorá si strihla rolu v druhom pokračovaní, kde nechýba ani jej zmutovaný manžel William. Nájdete tu aj Daniela Fabrona, ktorý je známy riešením nekalostí spoločnosti Umbrella a schopnosťou ovládať zombie kreatúry.

Cieľom Masterminda v podstate nie je ani tak likvidácia štvorice hráčov, ale predovšetkým poškodenie hráčov, ktorí sa snažia utiecť. Ich čas je obmedzený a každým vaším zásahom sa im kráti. V závere tak môžu prísť o všetok.

Samozrejme, ani tu nechýba postupné vylepšovanie postáv a zlepšovanie spôsobov úniku či stavania zábran. Je nutné dodať, že do pravidiel sa dostanete za pár minút a celkom určite si užijete slušnú porciu zábavy.

V každom prípade beriem online časť skôr za doplnok ako za nejakú plnohodnotnú záležitosť, za čo si možno zaslúžim kritiku.

Záver

Finále zhrniem starou známou frázou - niekedy je menej viac. Toto možno platí v iných prípadoch, ale v prípade remaku Resident Evil 3 je to práve naopak. Ignorovať fakt, že absentuje množstvo známych prostredí, a to, že hra je takmer zbesilou akciou, sa jednoducho vo výsledku musí odzrkadliť. A tomu nepomôže ani famózne technické spracovanie. Jednoducho by som si asi počkal na nejakú zľavu.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Hororová akcia	Capcom	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ technické spracovanie	- absencia známych prostredí
+ akčnejší prístup, ale musí vám sadnúť	- menej hororu, ak ho teda čakáte
+ Jill Valentine je fakt sexi	- Nemesis je skôr doplnkom

HODNOTENIE:



Ion Fury

ION FURY SÍCE NIE JE VIDEOHERNÝ IRON MAIDEN, NO HEAVY METAL TO JE TEDA PORIADNY!



Len pre poriadok. Heavy metal v nadpise má byť braný ako synonymum brutálnosti a agresivity a nie ako priamy odkaz na heavy metalovú hudbu. Toto totiž nie je Doom a ostré riffy ťažkého kovu tu budete čakať márne, nakoľko hudobná stránka je tu pojatá elektronicky s veľkou dávkou ambientu. Iron Maiden ale predsa len nespomínam náhodou. Ion Fury spočiatku totižto nieslo názov Ion Maiden, čo bolo štýlovým odkazom na legendy metalu a zároveň vyjadrenie podstaty hrdinky hry, no práve Iron Maiden o takúto poctu vôbec nestálo a tvorcov zažalovali. Hra tak musela zmeniť názov a zbaviť sa všetkého, čo by mohlo len trocha odkazovať na kapelu.

Škoda toho názvu, nakoľko práve Ion Maiden vystihoval hru a hlavne jej hrdinku najlepšie. Tou je policajtk

Shelly Harrison alias Bombshell, čo je pekne tvrdá ženská, od ktorej by ste na zadok rozhodne dostať nechceli. Ak sa teda náhodou nevyžívate v bolesti spôsobenej výterom zo zadku rozžeravenou hlavňou samopalu, v tomto prípade by ste teda chceli.

Je to vskutku poriadny drsňák, ktorý si ide za svojím cez stovky mŕtvych kyberšmejdiv a odporých transhu pankáčov. Ved' napokon, ako by aj nie, keď vzišla priamo z Duke Nukema, ešte pred takými 20 rokmi, ako jeho ženský náprotivok.

Ion Fury je strieľačkou v tom najčistejšom zmysle slova. Zabudnite na moderné tzv. military shooter, ktoré sú lineárne ako starostlivo pripravená biela lajna mexického narkobaróna.

V tejto hre môžete bez problémov zablúdiť, obzvlášť v mohutných pokročilých úrovniach. Od začiatku úrovne po jej koniec síce vedie len jedna cesta, no prostredia sú vždy veľké a členité s mnohými odbočkami, skrytými miestami, skratkami, jednoducho pasážami určenými na prieskum.

Často sa vám stane, že budete utekať pred presilou kade ľahšie, pred sebou uvidíte dvere a všimnete si, že naľavo od vás vedie iná chodba, ktorá sama o sebe obsahuje ďalšie chodby na ňu naviazané. Vy sa ale rozhodnete ísť doprava, skryt' sa za prekážku. Za ňou zistíte, že ste sa ocitli vo vode, do ktorej sa môžete aj ponoriť a tým sa pred vami zrazu otvorí veľká podvodná plocha s niekoľkými miestami, kde sa môžete vynoriť inde, a aby toho nebolo málo,

tak natrafíte aj na potrubia vedúce boh vie kde. Vcelku rozdiel oproti takej kampani v Call of Duty, čo povieť?

Po vzore starých klasík sa v leveloch neposuniete ďalej, až kým nenájdete karty správnej farby, ktorými už môžete otvoriť dovtedy zamknuté oblasti. Hra vám ale ničím vôbec nepomáha, nevodí za ručičku šípkami, krížikmi, či nebudaj ukazovateľmi visiacimi niekde vo vzduchu s ukazovateľom vzdialenosti od daného bodu v metroch. Tu ste na všetko sami. Teda vy a vaše búchačky. Zároveň nečakajte, že príbeh budú posúvať všadeprítomné prestrihové scény a naskriptované filmové „wow“ scény, ktoré vždy tak falošne v hráčoch vyvolávajú pocity neistoty a kinematického úžasu. Tu, keď sa pod vami roztrhne most, tak to sa následne odzrkadlí aj v level dizajne, než aby sa hra vo vás len takto smiešne v cutscéne snažila vyvolať pocit, že vy ste ten „borec“, ktorý prežije aj to, čo iní nie, a preto ste vyvolení na záchranu sveta. Také báchorky si môžete nechať pre deti. Keď prežijete uragán menom Ion Fury, tak to preto, že ste taký dobrý, a nie len preto, lebo to dopredu pre vás pripravili scenáristi.

Keď už spomínam scenár, príbeh od Iron Fury nečakajte. Vlastne sa tu

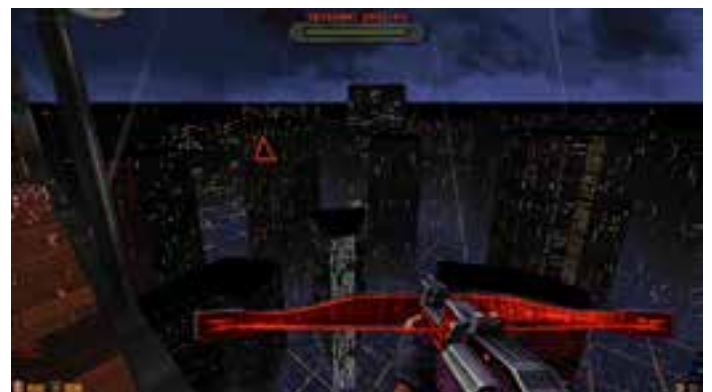


nachádza len niekoľko odstavcov dlhý text popisujúci momentálnu situáciu, a aj ten si len musíte sami pracne nájsť po kliknutí na READ ME v hlavnom menu. Hra nezdržuje popisom charakterov, príbehu, či nebudaj načrtovaním nejakej zápletky. Úvodná scéna trvá asi 30 sekúnd a už so zbraňou v ruke začínate nepretržitý a neprerušovaný maratón extrémne rýchlej akcie, ktorá sa skončí o takých 15 hodinách posledným granátom hodeným na hlavu finálneho bossa. A až vtedy sa spustí druhá scéna v hre vôbec, ktorá tiež sama trvá len niečo málo

cez pol minúty. Všetko je tu poddané okamžitej hrateľnosti. Tá je vynikajúca, no má chyby. Dizajn levelov je skvelý, zbrane, aj keď tradičnejšieho razenia, tak zábavné a boss fights, aj keď v ničom výnimočné, tak sú aspoň obstojné (až teda na záverečný, ktorý za veľa veru nestojí), no v čom hra definitívne stráca sú tradiční nepriatelia. Takíto nepriatelia vás sprevádzajú celú hru, stretávate ich na každom kroku a práve tí sú s vami v drvivej väčšine času. Preto zamrzí, že druhov nepriateľov je len pár, pričom, a čo je ešte horšie, tí, ktorí sa objavia v prvej minúte hry, sa budú objavovať stále dookola a neustále a to ešte aj počas záverečného súboja. Na tom by určite nebolo nič zlé, keby ich dopĺňalo množstvo iných, no problém je v tom, že tí iní nie sú žiadne množstvo.



Okrem hnedých pankáčov, červených pankáčov, granátometčikov, lietajúcich hlavách na dronoch a hlavách na pavúčich nohách, sa z času na čas objaví skákajúci chrobák či otravný lietajúci démon a to je vlastne všetko. Na 15 hodinovú hru je to dosť málo a stojím si za tým, že práve nízka variabilita nepriateľov má hlavné prsty v tom, prečo záverečné úrovne už pôsobia trochu vyčerpane a to aj napriek tomu, že ich stavbou si stále držia vysokú





úroveň. Napríklad predposledný level je nádherne členitý, vrstevnatý a umne prepletený. Hra totižto s blížiacim sa koncom trocha stráca a nie je to len nepriateľmi, ale z určitého hľadiska, aj samotným prostredím, ktoré až opustí futuristické mesto a začne koketovať s rôznymi kanálmi a fádne pôsobiacimi podzemiami, tak niečo zo svojej iskry stratí a prinavrátiť sa jej to do úplného konca už tak celkom nepodarí. Recenziu chcem zakončiť v pozitívnom duchu a to opisom krásneho artštýlu, no aj tu musím spomenúť ešte jeden neduh. Textúry, voxely, štýl, efekty, spirity nepriateľov a ich animácie, to všetko je tu úplne fantastické a tvorcovia si zaslúžia obdiv za to, ako hra pôsobí moderne, no zároveň zachováva pravého ducha starých FPSiek. Hra beží na prehistorickom engine Build, na ktorom ešte bežali aj také pecky ako Duke Nukem 3D či Shadow Warrior (samozrejme, súčasná verzia je už neporovnateľne zmodernovaná a upravená, hoci praveký základ tam stále je), a preto je až do očí bijúce, že sa dokáže trhať, keď dôjde na vykresľovanie

väčšieho počtu dvojdimenzionálnych spiritov nepriateľov. Môj počítač síce nie je žiadna mašina z NASA, no aby sa



trhala pri takejto hre, ktorá veľkosťou mimochodom nemá ani 100 MB?

Ion Fury je nádhernou hrou, ktorá bola od srdca vytvorená fanúšikmi starých

herných klenotov. Je to cítiť na každom kroku, či už rôznymi narážkami, štýlom úrovni alebo desiatkami a desiatkami secretov poskrývaných na každom kroku. Hra síce oplýva niekoľkými neduhmi, no celkovo ide o úžasný adrenalínový zážitok zo starej školy, ktorý si nepochybne užije aj každý moderný fanúšik akčných hier.

Takýchto pravých strieláčiek dnes mimochodom nie je veľa a aj z toho dôvodu treba Ion Fury uznať, že trafila presne do toho čierneho bodu, ktoré znamená najvyššie skóre. Ja jej síce to najvyššie nedávam, no vedzte, že má k nemu vážne blízko. Bravo!

Bombastická akcia, ktorá vám rozprúdi krv v žilách ako desať adrenalínov naraz zapichnutých priamo do srdca. Ion Fury je šialene rýchla strieláčka s nádhernou atmosférou kyberpunku



80. rokov a ľúbostným listom FPSkám zo starej školy, na ktoré odkazuje nielen krásnym vizuálnym štýlom ale aj znamenitým level dizajnom. Trocha som ale zaskočený nízkou variabilitou nepriateľov a zároveň nemilo prekvapený poklesom snímok pri väčšom počte nepriateľov na obrazovke. Pri grafike ako je táto, by sa to určite stávať nemalo.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Voidpoint	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ maskrálna akcia zo starej školy	- občasné framedropy
+ parádny level dizajn s kopou secretov	- malá variabilita nepriateľov
+ nekompromisne rýchle	- s blížiacim koncom troška stráca dych

HODNOTENIE:


★★★★☆

**NENECHAJTE SI UJŠŤ FILMOVÉ NOVINKY
NA ONLINE**

S T A L L O N E
RAMBO
POSLEDNÁ KRV

SLEDUJTE ONLINE

Available on
iTunes



VIN DIESEL
BLOODSHOT

SLEDUJTE ONLINE

STARMAX



WILL SMITH MARTIN LAWRENCE
BAD BOYS
NAVŽDY

OD 15. 5. SLEDUJTE ONLINE

STARMAX



#bontonfilmvasbavi

 **BONTONFILM**

Final Fantasy 7 Remastered

STARÁ LEGENDA OŽÍVA V NOVOM PRÍBEHU



Je to tu! Jeden z najočakávanejších remakov súčasnosti je na svete a máme šancu presvedčiť sa na vlastnej koži, či celé to čakanie stálo za to.

Návrat legendy JRPG má však dva háčiky. FF7 Remake nie je kompletná hra a vo svojej podstate to nie je ani remake. Alebo aspoň nie taký, aký mnohí fanúšikovia očakávali.

Rovnaké a zároveň iné

Fakt, že táto hra je iba prvým dielom z niekoľkých, bol známy už dlho pred vydaním. Square Enix svoje rozhodnutie obhajoval tým, že hráčom chce priniesť všetky obľúbené momenty z pôvodnej hry v modernej kvalite, no na jeden zát'ah je toho až príliš veľa. Takéto rozkúskovanie pôvodného diela zároveň umožnilo

rozvinúť mnohé veci, ktoré sú v origináli iba naznačené a odohrávajú sa v pozadí.

Nič iné však Square Enixu neostávalo.

Midgar je síce vo svete Final Fantasy VII dôležité miesto, ale je to stále iba malá časť celej hry. Hráči ho prešli za pár hodín a na jeho konci sa otvoril obrovský svet plný dobrodružstiev, ktorý im vyrazil dych.

Prekvapenie čakalo na každom kroku a príbeh nikdy nenudil. V tom pre mňa spočívalo čaro pôvodnej hry, a preto čakanie na Remake sprevádzali obavy.

Midgar nebol nič viac než úvod a základ pre dianie celej hry. Urobiť z neho celú hru, chcelo poriadnu dávku odvahy, no a tá vývojárom v tomto prípade nechýbala,

čo vidieť na viacerých aspektoch hry. Dobrou správou je, že sa im to podarilo. Cyberpunková metropola žije, trpí a upadá ako nikdy predtým. Počas 18 kapitol, z ktorých sa hra skladá, prechádzate rôznymi zákutiami gigantického mesta a neraz vám jeho znázornenie vyrazí dych. Ulice v bohatých štvrtiach, stoky, skládky odpadu, zábavná štvrť či sídlo Shinry sú plné detailov a vidieť, že si pri ich tvorbe dali vývojári záležť, aby všetko pôsobilo ako jeden organický celok. Život tomu celému dodáva množstvo NPC, ktoré stretávate. Reagujú na udalosti deja, a na to, čo sa deje naokolo. Toto je pre mňa jedna z najsilnejších stránok remaku. Vidieť, ako obyvatelia Midgaru reagujú na výbuch reaktora, ktorý im dáva život. Ako panikári, lebo nevedia, čo prinesie ďalší deň, a či ich korporátne sily, ktoré vládnu mestu, zachránia. Alebo si



užívajú jednoduchý život v ústraní mesta, kam ledva dopadne lúč slnka napriek tomu, že každý deň bojujú o prežitie.

Podobnej starostlivosti sa dočkali aj samotné postavy v príbehu. Nejde iba o hlavných aktérov ako Tifa, Barret, Sephiroth, ale aj vedľajšie postavy ako Wedge, Jessie, Biggs a iné teraz zohrávajú väčšiu úlohu. U Jessie je to vidieť najviac, keďže častokrát je v prvej časti hry stredobodom pozornosti. Square Enix nám takto dáva možnosť nahliadnuť do životov viacerých ľudí v Midgare a opäť raz posilňuje celkový zážitok. Najviac na mňa zapôsobil vynovený Barret.

Vždy som ho vnímal ako nahnevanú kôpku pixelov a nemal som ho rád. No vo Final Fantasy VII Remake som uveril, že je vodca radikálnej skupiny rebelov. Uveril som mu, že si dokáže na svoju stranu získať ľudí, že má dostatok charizmy byť vodcom, a že je rozhodnutý ísť za svojim cieľom a zachrániť planétu. Postupný vývin postáv, ako aj reakcie náhodných NPC na dianie naokolo, je rozhodne jedno veľké plus, ktoré Remake do sveta FF7 prináša. Väčšiu časť hry nasleduje FF7 Remake svoju predlohu verne. Existujú malé odklony od originálu, napríklad akcie spoločnosti Shinra v boji proti Avalanche, alebo zavítanie do vrchných

častí Midgaru a na iné miesta, ktoré boli pôvodne neznáme. Sú to vítané zmeny a nikdy na mňa nepôsobili tak, že by tam boli vtlačené nasilu, len aby hranie trvalo o pár hodín dlhšie.

Zážitok podporuje detailné grafické spracovanie, ktoré zaujme od prvého momentu. Ide o jednu z najkrajších hier, ktoré si na PS4 zahráte a realistické podanie cyberpunkového Midgaru vyráža dych. Úroveň grafiky však mierne upadá pri vedľajších postavách. Na prvý pohľad nevyzerajú zle, ale ich animácie

sú často druhotriedne a niekedy ich slová idú úplne mimo animácie tváre.

Najviac však bije do očí nižšia kvalita textúr. V interiéroch a hlavných budovách je všetko skvelé. Lenže keď v chudobnej časti Midgaru pobežujete po pustine, aby ste pomlátali pár príšer, je to bieda.

Často sa mi stalo, že sa mi textúry prostredia načítali najprv v nízkom rozlíšení a až neskôr sa zaostrili, navyše, občas kvalita ostala nízka. Má to však mierne vtipný efekt, keďže sa mi to stávalo v chudobnej časti mesta, čiže sa dá povedať, že bola taká chudobná, že nemala ani na dobrú grafiku.

To neznamená, že všetko nové je dobré. Najväčším problémom pre mňa bolo, že sa do prvej časti hry pchajú veci, ktoré sa majú odohrávať až oveľa neskôr. Akoby chceli vývojári zobrať všetko „cool“, len aby nalákali hráčov na Remake sériu. Nie že by mi trhalo žily, keď sa veci odohrávajú inak ako v pôvodnej hre, ale v týchto momentoch strácajú zmysel slová autorov, že chcú pri prerábaní FF7 ponechať všetky udalosti originálu a iba ich rozšíriť o novú hĺbku.

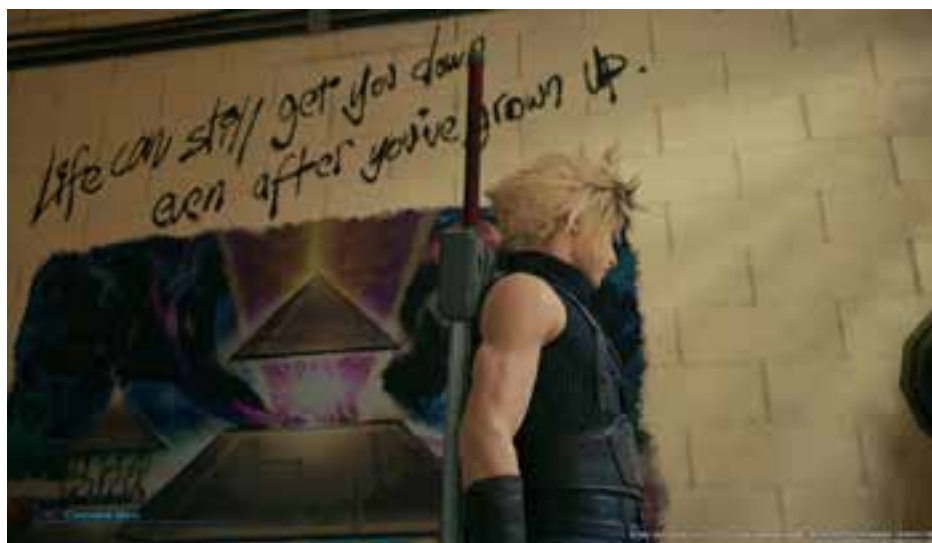
Najviac to vidieť pri Sephirothovi a nových nepriateľoch Whispers. Pôvodne bol úvod





hry o Midgare, o boji proti megakorporácii Shinra a o dôsledkoch, ktoré z toho vyplývajú. Tu však hrdinovia bojujú proti osudu. Whispers sa snažia doceliť, aby sa udalosti odohrávali presne podľa pôvodnej hry. Miestami sú akýmsi ochranným mechanizmom proti šíleným nápadom vývojárov, keď zaženú našich hrdinov do nečakaných situácií. Cieľom prvého dielu je tak nielen boj proti Shinre, ale aj proti týmto bubákom z budúcnosti. Do toho celého je zapletený Sephiroth, ktorý už nie je iba mysteriózna figúrka originálu, ale už od prvých momentov má aktívnu rolu.

Počas hrania to nezájde do extrémov a celkovo mi takýto nový pohľad na svet FF7 nevedil. Bolo to niečo nové, zaujímavé. Až na záver, ktorý je riadny bordel. Snaží sa pôsobiť prehnane epicky na to, že ide iba o úvod príbehu. Všetko vybuchuje, odohrávajú sa veľkolepé súboje s niekoľkými bossmi a na konci z toho vyjdú Cloud s partákmi voľní. Oslobodení od osudu môžu robiť, čo chcú. Autori ukazujú, že vstupujeme do neznáma. To že udalosti pôjdu inak, naznačuje aj fakt, že niektoré postavy majú počas hrania „flashbacky“ na



udalosti pôvodnej hry. Existujú ohľadom toho rôzne zaujímavé teórie a je veľa spôsobov, ako by mohli pretransformovať FF7 Remake do dobrej adaptácie pôvodnej hry, no to už je téma plná spoilerov.

Záver je veľkým šokom pre fanúšikov pôvodnej hry a ťažko povedať, či ide o dobrý ťah. To ukáže až sequel. Či ide o

premýšlené kroky ako hráčov prekvapiť a následne zaujať, alebo iba silou mocou chceli vmiešať do diela bludy o rôznych časových líniah, videniach do budúcnosti alebo cestovaní v čase. Zároveň sa v nich stráca dramatický dopad niektorých veľkých udalostí, ktoré boli centrom pôvodného príbehu. Nehovoriac o tom, že tieto veci vylučujú niektoré udalosti, ktoré by sa mali v budúcnosti odohrať. Je preto ťažko hovoriť o FF7 Remake ako o remaku pôvodného FF7, ktorý fanúšikovia očakávali. Teda aspoň v takom zmysle, v akom je Resident Evil 2 z roku 2019 verná „prerábka“ pôvodného Resident Evil 2. Pri FF7 autori nielen pridávajú nový obsah, ale sa aj viditeľne vzdávajú od predlohy, a tak bude zaujímavé sledovať, kam až to

zájde. Jednoducho povedané, Final Fantasy VII nie je iba klasický Remake. Prerába hru nielen po technickej stránke, ale aj interpretuje príbeh novým spôsobom. Dalo by sa povedať, že ide o akýsi druh sequelu.

Meče, blesky, akcia!

Klasické ťahové súboje sú minulosť. Do FF7 Remake prišiel Square Enix s vynoveným systémom, ktorý kombinuje ťahové prvky JRPG s akčnejšími žánrami. Nejde o hack&slash, no zároveň ani nestojíte na mieste. Každá z hrateľných postáv má k dispozícii základne útoky a špeciálnu schopnosť a počas boja sa vám nabíja ATB, počas ktorého vykonávate všetky ostatné akcie – používanie predmetov, mágie, schopností. V boji ovládnete maximálne 3 postavy. AI spolubojovníkov je mizerné a okrem základných útokov nerobia nič, a tak ak chcete v náročnejších súbojoch uspieť, musíte prepínať ovládanie medzi postavami. Aj keď je to zo začiatku kostrbaté, keď sa do toho dostanete, celý systém pôsobí prekvapivo dobre. V momente, keď stojíte



pred veľkým nepriateľom a podarí sa vám s každou postavou urobiť presne to, čo potrebujete, aby ste protivníka zložili na lopatky, je to zážitok.

Systém vývoja postáv je postavený na materiach, ktoré sú pre FF7 ikonické. Dávajú vám magické schopnosti ako Fire alebo Thunder a môžete sa pomocou nich liečiť, získate možnosť vykonávať v súboji nové akcie alebo si ich kombináciou vylepšíte odolnosť, prípadne dodáte vašej zbrani plamene. Zároveň pre každú postavu získate počas hry niekoľko zbraní, ktoré vás naučia nové schopnosti. Tie sú jedinečné pre danú zbraň a občas aj menia štýl, akým daná postava bojuje. Keďže sú 4 hrateľné postavy od seba dost rozdielne, súboje sú o to zaujímavejšie. Z každej postavy viete urobiť silného mága alebo umlätite nepriateľov hrubou silou a zbraňami. Aj pri rovnakej výbave však postavy stále bojujú odlišne, a tak sa nikdy nenuďíte. Smutné je, že počas hry nemáte možnosť vybrať si členov skupiny a zostavu vám určuje príbeh. Popri bežných nepriateľoch, ktorých rozsekáte za pár sekúnd, hra ponúka

niekoľko skvelých jedinečných bossov a aj skrytých nebezpečných nepriateľov, ktorí preveria vaše zručnosti.

I keď pôvodná hra bola lineárne dobrodružstvo, FF7 Remake sa snaží o otvorenejší prístup. Hra je rozdelená do definovaných kapitol, a tak nemôžete behať po Midgare, ako sa vám zachce. Každá kapitola však má istú dávku voľnosti.

Niektoré ponúkajú aj vedľajšie úlohy, ktoré vám viac priblížia život obyvateľov. Oblasť Wall Market, miesto, na ktoré Shinra nedohliada a každý sa tu chodí zabaviť, je vďaka tomu oveľa zábavnejšia a je to jedna veľká šou od začiatku do konca. Nie každý side-quest je však rovnako kvalitný a niektoré sú dosť nudné, napríklad hľadanie mačiek v úvode hry. Chlpaté potvory mám rád, no hľadať 3 náhodné mačky, pričom po štvrti ich pobehovali tucty, bolo utrpenie. O to väčšie, že minimapa je viac-menej zbytočná, nakoľko na nej dôležité info o questoch nevidieť. V týchto momentoch hra pôsobila, akoby chcela umelo natiahnuť herný čas, aby mohla



ospravedlniť, že v prvej časti FF7 Remake máme iba Midgar. Takéto nat'ahovanie je však aj v samotnom postupe hrou, keď ste na mnohých miestach nútení chodiť veľmi pomaly alebo sa motať na mieste len tak, aby ste neprešli oblasťou príliš rýchlo.

Hra ponúka aj zábavné nepovinné aktivity, ako minihry alebo skryté súboje, a ak radi objavujete, aj v mierne lineárnych a limitovaných oblastiach sa dajú nájsť skryté poklady, ktoré stoja za to. Navyše, po odohratí získavate možnosť zopakovať si jednotlivé kapitoly na vyššej náročnosti. Keďže systém súbojov funguje skvele, je to vítaná možnosť, ako sa k hre vrátiť a zabaviť sa.

Zhrnutie

Final Fantasy VII Remake je jedinečný titul. Je to experiment, pri ktorom sa autori neváhajú zahrať sa s citmi fanúšikov originálu a prinášajú nám niečo nové. Starý príbeh pretvárajú podľa svojich predstáv. Až čas a sequel ukážu, čo nám tieto odvážne kroky prinesú.

Hra sama o sebe má čo ponúknuť, či ste fanúšikom FF7, alebo k tejto JRPG legende pristupujete prvýkrát. Súbojový systém je zábavná evolúcia klasického ťahového systému aj napriek miernym technickým nedostatkom. Ponúka veľa možností, ako sa k súbojom postaviť a silnejší nepriatelia sú často želanou výzvou. Pohľad na Midgar vyráža dych a jeho obyvatelia spolu s ich nešťastnými osudmi si získajú srdce nejedného hráča.

Síce je záver príbehu neurčitý mix, nekazí zážitok toho, čo mu predchádza. Na mnohých miestach prekvapí a akcia na seba nikdy nenecháva dlho čakať. I keď je niekedy spomalená nudnými vedľajšími úlohami alebo nútenou pomalou chôdzou.

Napriek všetkým problémom a tomu, že ako fanúšika originálu ma záver veľmi sklamal, hru som si užíval a neľutujem vyše 40 hodín, ktoré som pri nej strávil.

Peter Bagoňa

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné RPG	Výrobca: Square Enix	Zapožičal: Redakcia
----------------------------	--------------------------------	-------------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ detailné grafické spracovanie Midgaru	- nudné side-questy
+ súbojový systém	- nútené spomalenie postupu v hre
+ zaujímavé hlavné i vedľajšie postavy	

HODNOTENIE:



Gears Tactics

KRVAVÉ ZABÍJANIE LOCUSTOV NA ŤAHY



Nabite si Lancery, očistite bajonety, prichystajte granáty. Séria Gears of War, teda, pardon, po novom Gears, je späť a vy budete opäť zabíjať Locustov jedna radosť. Akurát zrejme nie tak, ako by ste čakali. Gears Tactics nie je third-person akciou, čo však rozhodne nie je zlé. Práve naopak.

Ohlásenie Gears Tactics bolo pomerne prekvapujúce. Ťahová stratégia v štýle XCOMu zasadená do sveta, kde ide najmä o brutálnu akciu? Keď sa na to však pozriete bližšie, dáva to zmysel. Microsoft testuje vody, a zaujímavým titulom láka aj na stále sa rozvíjajúcu službu Game Pass, kde je k dispozícii od vydania. Od vydania XCOM 2 v roku 2016 sa navyše fanúšikovia tohto žánru nedočkali žiadneho poriadneho mainstreamového titulu. Áno, vyšli napríklad Phantom

Doctrine, prípadne Phoenix Point od duchovného tvorca série UFO, išlo však o akési nedopečené polotovary. V tomto vás poteším – Tactics je totiž hra, ktorá splnila všetky moje očakávania.

Gears ako vyšité

Nadšenie vo mne vyvolali už prvé kroky. Po krátkom videu sa vo dvojici vrhnete do prvých bojov. Úvodné misie slúžia, samozrejme, aj na osvojenie si ovládania a zoznamovanie sa s mechanizmami hry.

Končatiny a iné časti Locustov budú lietať už po pár minútach, pričom po prvom použití motorovej píly na Lanceri či bajonety na jeho retro verzii budete nostalgicky spomínať to, ako ste svojich nepriateľov takto „katovali“ ako Marcus a Dominic. Atmosféra Gears je prítomná

všade, nechýba ani ikonická zvučka, ktorá oznamuje koniec súboja, a tešiť sa môžete aj na tzv. „Emergence holes“.

Hra sa odohráva ešte pred prvým dielom, pričom hlavným hrdinom je Gabe Diaz. Ak je vám priezvisko povedomé, áno, je to otec Kait. Spoločne s ďalšími postavami musíte zastaviť nebezpečného Ukkona, ktorý vytvoril monštrá ako Brumak či Corpser.

Svojimi výpadmi momentálne terorizuje okolie a na pláne má aj čosi oveľa horšie. Príbeh je celkom zaujímavý, Ukkon je pôsobivý záporák a dočkáme sa aj jedného veľkého dejového twistu, všetko je však dosť priamočiare a pri dĺžke hry si viem predstaviť, že by to bolo o čosi rozvinutejšie. O tom si ale povieme viac neskôr.



Vylepšený XCOM

Mechanizmy sa naučíte jednoducho, expertné zvládnutie vám už trochu potrvá. Obvykle máte k dispozícii štyroch vojakov s rôznymi schopnosťami a zbraňami – alebo aj rovnakými. Vývojári vám až na isté výnimky pri postupe príbehom nekladú žiadne podmienky, ako máte hrať. Každý vojak má väčšinou tri akčné body, ktoré môže, ale nemusí počas svojho t'ahu využiť. Na rozdiel od XCOM 2 môžete vystreliť aj trikrát za t'ah, prípadne vystreliť, pohnúť sa do ďalšieho krytu, a následne zaútočiť znova. Možností máte aj vďaka prepracovaným stromom schopností neúrekom. Nechýbajú ani granáty (aj tie liečiace) a tona rôznych schopností. Boje stoja za to a pocit zo zabíjania Locustov je skvelý a odmeňujúci.

Do cesty sa vám postavia starí známi nepriatelia, ako sú Drones, Wretches, ale aj silný Grenadier, masívny Boomer, či mrštný a otravný Kantus. K tomu v mnohých prípadoch pribudnú aj ich modifikované verzie (predsa len, máme dočinenie s Ukonom) a vedú vám poriadne „zatopit“, pretože často sú v naozaj veľkej sile. K tomu si pripočítajte aj naozaj masívne bitky s bossmi, o ktorých vám však radšej nebudem hovoriť viac – čím menej o nich budete vedieť, tým viac sa zabavíte.



Nováčikom v žánri odporúčam obťažnosť Intermediate, pre tých skúsenejších skôr Experienced, ktorá vás (najmä v spomínaných súbojoch s bossmi) už riadne potrápi. No a masochisti majú k dispozícii Insane. Cieľom misii je väčšinou dostať sa z bodu A do bodu B, prípadne niečo vyhodit' do vzduchu, oslobodiť nejakú jednotku, a zároveň cestou pozbierať čo najviac krabíc s vybavením. Tie sú väčšinou rozmiestnené po ceste a odporúčame, aby ste na ne nezabúdali. Čím viac vybavenia, tým viac možností budete mať. A verte mi, niektoré epické a legendárne brnenia a časti zbraní stoja za to.

Vyskladajte si tím snov

Na výber máte päť hratel'ných tried, pričom nejde o nič revolučné. Mrštný a potichu sa pohybujúci, no zároveň aj smrtiaci Scout, tank s možnosťami Vanguard, Support, Heavy a Sniper, koniec-koncov, neznejú ani nijak originálne. Najväčšia výhoda Gears Tactics však tkvie v tom, ako si jednotlivé triedy viete prispôsobiť.

Za každú úspešnú misiu dostávate skúsenostné body, pričom po dosiahnutí určitého počtu zvýšite svoju úroveň. Klasika. Za vylevelovanie získate dva body, za ktoré si viete kúpiť novú pasívnu alebo aktívnu schopnosť, prípadne vylepšiť

nejakú, ktorú už máte. Každá trieda má štyri vývojové vetvy, pričom počas kampane si odomknete tak polovicu zo skillov – preto treba už na začiatku plánovať, akým smerom sa chcete vybrať. Napríklad jedna z vetiev skauta s príznačným názvom „Slayer“ ponúka schopnosť „Finisher“, ktorá garantuje 50% šancu na kritický zásah, ak budete strieľať na už zraneného súpera. Viete tak granátom „načať“ svojich súperov, pričom následne ich váš skaut už bez problémov dorazí.

Tu začína najväčšia zábava. Môžete experimentovať, kombinovať rôzne vetvy podľa toho, aký štýl vám vyhovuje najviac. Z vášho Vanguarda viete urobiť tanka, ktorý s bajonetom vrhá dopredu, tam vydesí všetkých nepriateľov v okolí, a navyše sa každým zabitím nepriateľa vylieči. Alebo môže byť výborným strelcom so schopnosťami podporujúcimi kolegov. Fantázii sa medze rozhodne nekladú. Najväčšiu radosť som mal pri mojom hlavnom skautovi. Všetky body som narval do vetvy „Commando“, ktorá odomkla aj hádzanie míny, či zníženie cooldownu na hádzanie granátov. A keďže som mal št'astie, v jeden misii som získal epickú zbraň, ktorá znižuje cooldown na hádzanie granátov až o tri t'ahy. Keď sa mi pospájali všetky bonusy, mohol som sa prechádzať po bojisku a súperov „krmit“ granátmi každý t'ah.

K tomu si ešte treba pripočítať veľké množstvo rôzneho brnenia a modifikácií pre zbrane – na tej hlavnej si môžete vymeniť pažbu, zásobník, hlaveň, aj mieridlá. Každá z nových častí má iné bonusy, a tak napríklad do vašej odstreľovacej pušky sa môže zmestiť až 5 nábojov. Ak však tri obetujete, môžete zvýšiť kritické poškodenie o 100% a k tomu po zabití vylieči 25% z hodnoty poškodenia, ktoré rozdá. A takýchto volieb je veľké množstvo, keďže vybavenia budete dostávať veľmi veľa. Pred misiou často strávite niekoľko minút vyberaním toho vhodného vzhľadom na to, že misie majú často rôzne podmienky. Je však pravda, že v neskorších fázach toho už budete mať





naozaj veľa zišlo by sa nejaké filtrovanie, napríklad podľa rarity či typu bonusu, ktoré jednotlivé veci ponúkajú, pretože som mal pocit, že sa „uscrollujem“ k smrti. Neviete si napríklad ani vybrať jednotky podľa triedy, čo mi v roku 2020 príde smutné.

Nevyužitý príbehový potenciál

Autori to však trochu nedomysleli s obvyčajnými jednotkami. Zatiaľ čo k slušne nadabovaným hrdinom si viete vytvoriť vzťah, k vojakom až tak nie. Počas toho, ako budete postupovať dejom, totiž budete naberať ďalšie a ďalšie jednotky... a tie budú často o úroveň vyššie ako vaše súčasné. Ak by ste ich chceli dobehnúť a vylevelovať, pripravte sa na to, že to pár misií potrvá, pričom vy medzitým dostanete možnosť regrutovať ďalšie lepšie jednotky. A tak som sa na konci ocitol s pár hrdinami, ktorí ma sprevádzali v podstate celou hrou, a armádou vojakov rovnako silných vojakov, ktorých som pozbieral za posledné misie. Škoda, lebo aj v tom tkvie čaro hier, ako je XCOM.



Vytvoríte si puto a dávate si sakramentský pozor, aby sa vašim jednotkám nič nestalo. To tu v prípade hlavných hrdinov budete robiť tiež, ale pri tých obvyčajných som mal pocit, že sú naozaj iba nahraditeľnými „kolieskami vo vojne“.

K tomu sa viaže aj tak trochu nevyužitý potenciál príbehu. Je fajn, áno, ale ako som už spomínal, je veľmi priamočiary. Vzhľadom na to, že pomedzi hlavnými misiami plníte aj tie bočné, nerozumiem, prečo na nich autori nenaviazali nejaké minipríbehy, ktoré by odkryli viac zo sveta Gears a dali by priestor na to, aby sme sa ešte viac zžili s postavami. Hoci som hlavných hrdinov oblúbil, chýbalo mi čosi viac z ich minulosti. Za tých približne tridsať hodín, ktoré kampaň ponúka, sa o nich veľa nedozvieme.

Najväčší problém? Stereotyp v bočných misiách

Po skončení hlavnej kampane sa nemusíte báť, že by ste sa museli rozlúčiť s vašimi vytrénovanými vojakmi. Môžete pokračovať v robení bočných misií, pričom za ich plnenie budete získavať ešte lepšie vybavenie a taktiež si zvýšite tzv. „Veteran rank“. Možno je škoda, že autori neimplementovali New Game +, ale ktovie, možno sa dočkáme v nejakom update.

Najväčším problémom hry je stereotypná náplň bočných misií. V podstate ide o štyri opakujúce sa varianty, ktoré občas obmieňajú rôzne podmienky, ako napríklad to, že vaše jednotky majú namiesto troch akčných bodov iba dve, a podobne. Môžu byť ako obmedzujúce, tak aj pomáhajúce, a sú osviežením, čo však z toho, keď vás titul potom hodí do prostredia, ktoré ste videli približne pred hodinou v inom side queste. A tak tieto misie plníte len preto, aby ste pozbierali nejaké zásoby, a netrpezlivo čakáte na ďalšiu príbehovú

časť. Najviac tým trpí posledný akt, kde som sa už pred absolútnym koncom pristihol, ako som si pri tretej bočnej misii za sebou poriadne zazíval. A to boli iba tri hodiny poobede. Chýbali mi aj nejaké Našťastie, koniec a posledný boss stoja za to, takže som hru vypínal so spokojnosťou.

Pripravte sa na pastvu pre oči

Ak by ste si krvavé boje s Locustmi chceli vychutnať s kamarátom, nepoteším vás. Gears Tactics totiž neobsahuje žiadnu hru pre viacerých hráčov. Multiplayer oželiem, pretože rozumiem, že optimalizovanie schopností a celkovej hrateľnosti by bolo asi náročné, avšak kooperácia by určite bola príjemným spetsrením, keďže patrí medzi veľké ťaháky hlavnej série. Viem si predstaviť napríklad misie, kde by ste vy ovládali dve jednotky a váš kamarát tiež. Každý z vás by na mapu vstúpil na inom mieste a musel by splniť inú úlohu, pričom v jednom bode by sa vaše cesty stretli a ďalej by ste postupovali spolu.

Po technickej stránke musím vývojárov pochváliť. Ide o veľmi pohľadný kúsok s detailne spracovanými prostrediami (ktorých na druhej strane nie je veľa) a krásnymi cutscénami, ktoré posúvajú dej dopredu, vďaka čomu sa cítite ako v plnohodnotnej Gears hre. Navyše je aj dobre optimalizovaný – za celú dobu hrania mi nepadol ani raz a bežal plynulo, pričom som zaznamenal iba dva bugy, z ktorých len jeden vyžadoval načítanie predchádzajúceho checkpointu. Všetko to dopĺňa slušný orchestrálny soundtrack a kvalitný dabing jednotlivých postáv.

Verdikt

Gears Tactics je poctivá ťahová stratégia, ktorá vyvolá úsmev na tvári všetkým milovníkom podobných titulov. XCOM 2 tak dostal zdatného konkurenta, ktorý ho v niektorých veciach dokonca prekonáva. Hra je navyše súčasťou Game Passu. A ak ste fanúšikom série Gears, pokojne si k hodnoteniu pripočítajte pol hviezdičky.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Ťahová stratégia	Splash Damage	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ Návyková hrateľnosť	- Stereotypná náplň bočných misií
+ Množstvo taktických možností	- Chýbajúci multiplayer a co-op
+ Dobrá herná doba	- Nevyužitý potenciál príbehu
+ Atmosféra Gears	
+ Výborné cutscény	

HODNOTENIE:



chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



ASUS ROG Zephyrus G14

Republic of Gamers (ROG) uvádza na slovenský trh herný notebook ROG Zephyrus G14 - GA401, ktorý prináša doteraz nevídaný výkon v ultratenkom 14-palcovom šasi.

Dosiahnuť maximálny výkon špičkových komponentov v takom malom šasi je náročná úloha. ROG Zephyrus G14 - GA401 má hrúbku menej ako 20 mm a využíva precízne navrhnuté chladenie, ktoré umožňuje naplno využiť až 8-jadrový 7 nm procesor AMD Ryzen 4000 Series, ktorý je založený na architektúre „Zen 2“ a grafickú kartu až do NVIDIA GeForce RTX 2060.

Notebook umožňuje voľbu medzi dvoma prémiovými displejmi, ktoré sú navrhnuté na rozličné účely. Používatelia si môžu vybrať Full HD displej s frekvenciou až do 120 Hz, alebo obrazovku s rozlíšením WQHD. Technológia AMD FreeSync posúva

plynulosť hrania na ďalšiu úroveň vďaka prepojeniu grafickej karty a displeja. Obnovovacia frekvencia je synchronizovaná s počtom snímok za sekundu, ktoré vykreslí uje grafická karta, čo eliminuje vizuálne nedostatky, ako je trhanie obrazu. Oba displeje sú kalibrované od výroby a ponúkajú verné zobrazenie farieb PANTONE Validated. IPS panely majú široké pozorovacie uhly a pokrývajú 100 % farebný priestor sRGB.

ROG vytvoril prvý herný notebook s podporou napájania cez DC alebo USB-C. Notebook je možné napájať cez USB-C s výkonom do 65 W alebo 180 W napájacím adaptérom pre úplné využitie diskretnej grafickej karty. Notebook takisto umožňuje rýchle nabíjanie pripojených smartfónov a ostatných zariadení cez USB port s prúdom do 3 A. USB-C port podporuje aj pripojenie externého monitora cez DisplayPort 1.4 a k dispozícii je tiež HDMI 2.0b port.

Portovú výbavu dopĺňa druhý USB-C port s dôrazom na USB funkcionality a dva štandardné USB porty typu A.

ROG Zephyrus G14 - GA401 umožňuje bezdrôtové pripojenie cez Intel Wi-Fi 6 (Gig+) s podporou prenosových rýchlostí do 2,4 Gbps a nižšou latenciou. Takisto je to prvý ROG notebook so zabudovaným snímačom odtlačkov prstov v napájacom tlačidle. Jedným stlačením je tak možné zapnúť zariadenie a autentifikovať sa do systému Windows 10.

ROG Zephyrus G14 - GA401 je extra prenosný herný notebook s výdržou na jedno nabitie na úrovni viac ako 10 hodín. Dizajn a farebné prevedenie Moonlight White a Eclipse Gray pôsobia všestranne, prémiovo a profesionálne.

ROG Zephyrus G14 - GA401 je na našom trhu dostupný už od 1 299 EUR.



D-Link DWR-933



D-Link rozšíril rad svojich LTE produktov o mobilný 4G/LTE Cat 6 Wi-Fi router DWR-933.

Tento prenosný, batériou napájaný Wi-Fi hotspot (prístupový bod) s dvojpásmovou bezdrôtovou prevádzkou a kombinovanou rýchlosťou až 1 200 Mbps, má praktické rozmery do vrecka, no pritom dokáže behom okamihu pripojiť až 10 zariadení k internetu cez mobilnú sieť, kdekoľvek sa práve nachádzate. 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) v pásme 4G. Umožní vám tak naplno využívať výhody

4G siete operátora pri zdieľaní vášho pripojenia medzi viacerými zariadeniami. Hotspot sa dobíja cez bežný USB port, takže sa dá dobiť napr. aj z notebooku alebo powerbanky. Samozrejme, aj počas dobíjania je možné zdieľať 4G pripojenie. Napriek tomu, že DWR-933 váži iba 120 gramov a vojde sa do každého vrecka, integrovaná 3000 mAh Li-ion batéria vydrží pri plnom nabití až 14 hodín prevádzky a zabezpečí tak spoľahlivé mobilné pripojenie počas celého dňa.

DWR-933 je teraz k dispozícii na Slovensku a v Českej Republike za odporúčanú koncovú cenu 129,90 EUR, resp. 3 629 CZK s DPH.

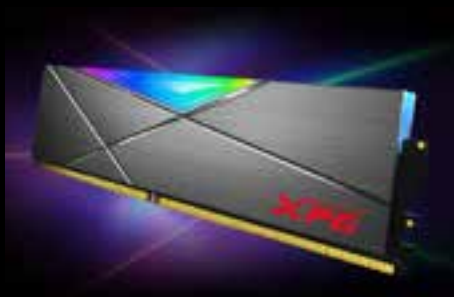
Creative Sound BlasterX AE-5 Plus



Creative Technology rozšírila svoje herné zvukové portfólio na PC, a to vydaním zvukovej karty Sound BlasterX AE-5 Plus, vylepšenej verzie Sound BlasterX AE-5, s dokonalejším priestorovým zvukom.

Slávny Sound BlasterX AE-5 bol dvojnásobne ocenený ako CES 2018 Innovation Awards v kategóriách „Počítačový hardware a komponenty“ a „Počítačové príslušenstvo“. Teraz, s podporou Dolby Digital Live a kódovania Connect, Sound BlasterX AE-5 Plus poskytuje viac možností externým zvukovým zariadeniam, čím poskytuje ešte lepší zážitok z hry než predtým. Sound BlasterX AE-5 Plus je k dispozícii za 150 EUR na Creative.com.

ADATA XPG SPECTRIX D50



ADATA oznamuje uvedenie nového DDR4 RGB modulu XPG SPECTRIX D50. S frekvenciou až 4800 Mhz a kapacitou do 32 GB ponúka elegantný geometrický design. XPG SPECTRIX D50 je vďaka svojmu výkonu zacielený na hráčov, fanúšikov pretaktovania a krásneho designu. Vďaka využitiu iba najkvalitnejších pamät'ových modulov a čipov je XPG D50 stabilný aj pri frekvencii až 4800 MHz. Samozrejme, podporuje platformy Intel i AMD. Pre dosiahnutie najlepších výsledkov je modul vybavený chladičom s hrúbkou takmer 2 mm pre zvýšenú odolnosť. D50 tiež podporuje Intel XMP 2.0 pre bezstarostné pretaktovanie bez potreby nastavovania v BIOSe.

EVOLVEO Tiny N1 / M1



EVOLVEO Tiny N1 je rámček pre disk formátu NVMe SSD SATA, zatiaľ čo EVOLVEO Tiny M1 je určený pre SSD disky formátu M.2 SATA. Čierne prevedenie a kompaktný kovový dizajn prepožičiavajú rámčekom EVOLVEO elegantný a moderný vzhľad externého disku. Oba rámčeky podporujú rozhranie USB A 3.1 Gen 2 a sú spätne kompatibilné s rozhraniami USB 3.0 a 2.0. V spolupráci s podporovaným interným diskom SSD potom dosahujú tieto externé disky vysoké prenosové rýchlosti až 10 Gb/s. Rozmery oboch rámčekov sú 105 x 38 x 10 mm. EVOLVEO Tiny N1 má odporúčanú koncovú cenu 32 EUR, EVOLVEO Tiny M1 má odporúčanú koncovú cenu 21 EUR.

Kingston KC2500



Spoločnosť Kingston Digital predstavila KC2500 - svoju novú generáciu SSD diskov M.2 NVMe PCIe. SSD má vysoký výkon vďaka použitiu najmodernejšieho radiče pre PCIe 3.0 x4 a 96-vrstvej flash pamäte 3D TLC NAND. Ponúka rýchlosti čítania/zápisu až 3 500/2 900 MB/s. KC2500 môže mať kapacitu až 2 TB vo formáte M.2 2280, ktorý šetrí miesto pre ďalšie komponenty a umožňuje využívať vysoké rýchlosti rozhrania PCIe. SSD disk s interným šifrovaním (SED) podporuje kompletnú sadu zabezpečovacích funkcií na ochranu dát pomocou AES-XTS 256-bitového hardvérového šifrovania. Umožňuje použitie bezpečnostných riešení na báze TCG Opal 2.0 od nezávislých dodávateľov softvéru.

ROG Zephyrus G14

MODERNÝ HERNÝ SVET UŽ UNESIETE V JEDNEJ RUKÉ



Je to paradox, ako sa rôzne svetové špičky v oblasti vývoja hardvéru, zvlášť toho herného a zároveň prenosného v jednom balíčku, snažia navzájom prekonať pomocou odlišnej stratégie. Keď to teraz vezmem z vlastných skúseností ako recenzenta, ktorému už za ten dlhý čas kuriéri na stôl položili poriadne pestrú paletu produktov, tak zdanlivo identické výrobky sú vo svojom jadre vlastne nesmierne odlišné. Nerozprávame sa tu teraz priamo o technických špecifikáciách a vnútornostiach ako takých, tam sa vďaka papierovej šablónke s výpisom cenových relácií dokáže zorientovať aj bežný laik, ale skôr o filozofii samotného výrobku a s ňou spojenej marketingovej stratégie. Môžete ostatne postaviť ten najvýkonnejší herný notebook na svete, ale vo finále si ho nikto nekúpi, pretože nebude užívateľsky kompaktný, natoľko atraktívny, aby oslovil dostatok zákazníkov a vplyvom zle riešeného chladenia pôjde vlastne o ekvivalent menšieho akceleračného domáceho

požiaru. Trafíť sa do najväčšieho počtu platiacich hráčov chce pristo um a často aj poriadnu dávku riskovania.

Spoločnosť ASUS takto začala riskovať v roku 2006, keď sa pod skratkou ROG, teda založením si vlastnej „republiky pre hráčov“, rozhodla zásobiť trh vlastným know-how. Nechcem vám tu však teraz dávať lekcii z histórie, ktorá nakoniec asi nie je vôbec podstatná, a prejdem k meritu

tohto preview článku. Na niekoľko týždňov som totižto dostal šancu zoznámiť sa s najnovšou verziou striktného gaming laptopu z radu Zephyrus a keďže si ešte v živej pamäti uchovávam spomienku na jeden z modelov roku 2017, nesmierne ma zaujímal, akou cestou dizajnu sa v tomto prípade ASUS vyberie. Ich vízia so skratkou G14 definitívne spadá pod kategóriu najvýkonnejšieho 14-palcového herného notebooku na svete, čo je prvým





a nespochybniteľným klincom do hláv nejedného nadšenca do prenosného hrania. Stáť však len na jednej nohe by bola číra pochabosť, a preto nastáva ideálny čas na predstavenie toho už vyššie spomínaného modernizmu. Pri G14 to je špeciálny LED panel umiestnený na vrchnej strane notebooku, do ktorého si môžete otlačiť svoju momentálnu náladu, nech už je akokoľvek pochmúrna, alebo naopak.

Batéria sa vybije za...

Na prvých troch miestach v zmysle pádných argumentov, prečo si zakúpiť ten alebo onen prenosný počítač, je rozhodne výdrž batérie. Tento atribút je, zvlášť u videoherného náradia, ostro sledovaným a v prípade G14 na neho bude treba nazeráť v dvoch rovinách (pripomínam len, že som dostal na skusy inžiniersku verziu bez finalizácie, takže isté závery sa môžu vo finále meniť).

Jedna je striktno zameraná na kancelársku prácu, kde vás akumulátor podrží nad hranicou desiatich hodín a tá druhá, samozrejme, na hranie ako také. Tu už bude tradične záležať silno na individuálnom nastavení, ale ak opäť zalovím vo vrecku plnom skúseností

s daným segmentom, nový Zephyrus nijako nevyčnieva, ani nezaostáva. Jeho najväčším esom v rukáve je však minimalistický dizajn so silným retro nádychom, ktorý sa až na povestný patent firmy ASUS (kľbové otváranie a s ním spojená medzera pre chladenie) dá nazvať ako prostá jednoduchosť. V tej je však niekedy skutočná krása a garantujem vám, že akonáhle sa s týmto hliníkovým krásavcom posadíte do kaviarne a oslníte okolie jeho atraktívnymi líniami, nejedna slinka s príchutou moka si to namieri rovno do prachu zeme.

Počas hrubého preview testu som si stihol (aj vďaka viac ako slušnému výkonu

tohto stroja) pustiť niekoľko notoricky známych AAA produkcií, z čoho nakoniec vyplynulo aj moje nadšenie z krásneho 120 Hz obrazu. Trocha ma síce zarazila absencia web kamery, čo môže mať za následok ultra tenký rámik okolo Full HD panelu, avšak dobrá nálada sa vrátila, akonáhle som si uvedomil, že prístroj je možné nabiť aj cez špeciálny USB-C vstup, čo priamo na cestách znamená obrovský kus novátorstva. Už sa preto nemôžem dočkať, keď bude možné naplno nazrieť pod kapotu finálneho produktu tohto nového diet'atka ASUS sekcie Republic of Gamers. Verím, že to bude stáť za to!

Filip Voržáček



ROG Zephyrus G15

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 dizajnovo ladenejšie 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 sľubuje 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 váhe 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. Mnohú skúšaný model si zo svojho predchodcu berie a vylepšuje tie dobré veci a pridáva pár novinek, vďaka čomu boli moje prvé dojmy, nielen z hľadiska, 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



TicWatch C2

CELODENNÝ ASISTENT NA DOSAH RUKY



Inteligentné hodinky sú už známym konceptom. Okrem samozrejmej funkcie, a teda ukazovania času, s nimi môžeme vykonávať viacero činností. Mnohé modely monitorujú vitálne funkcie a spánok, ukazujú notifikácie z telefónu, merajú našu dennú aktivitu a tú spracovávajú do fitness plánu. Takýchto hodínok je na trhu celkom veľa a my sme obdržali model hodínok C2 od spoločnosti Mobvoi. Ten vás rozhodne zaujme príťažlivou kombináciou kovu a kože spolu s už spomínanými vychytávkami. Podme sa na TicWatch C2 spoločne pozrieť.

Balenie a prvý pohľad

Balenie hodínok C2 tvorí biela kartónová škatuľa s logom TicWatch navrchu. Vo vnútri nájdeme len nutné minimum v podobe hodínok, nabíjacieho kábla s dokovacou kolískou a taktiež aj manuály pre prvé použitie.

Do redakcie sme dostali tento model inteligentných hodínok s remienkom platinovej farby. K dispozícii je aj

čierna a ružové prevedenie. Treba však podotknúť, že ružové prevedenie sa líši v šírke remienka (18 mm) oproti ostatným dvom variantom (20 mm).

Telo hodínok tvoria dve časti – strieborný kovový zvršok a čierny plastový spodok. Prednej časti dominuje 1.3" AMOLED displej s rozlíšením 360 x 360 pixelov. Ten

poskytuje žiarivé farby a ani pri bližšom pohľade jednotlivé pixely nevidno. Na spodnej strane nájdeme štvorpinový konektor pre nabíjanie a taktiež aj výstupok, v ktorom je ukrytý merač tepu. Telo je spracované na perfektnej úrovni, nevrzga ani neprejavuje žiadne znaky nekvality. Taktiež je certifikované krytím IP68, a teda je prachotesné a





schopné ponoru do hĺbky 1,5 metra na 30 minút. Hodinky sa ovládajú prevažne dotykovým, avšak na bočnej strane sú dve tlačidlá. Jedno z nich slúži na zobrazenie ponuky aplikácií, zatiaľ čo druhé spustí aplikáciu, ktorá zobrazí dennú štatistiku fyzickej aktivity používateľa.

Ako som spomenul vyššie, náš kus má remienok platinovej farby, ktorý má štandardnú šírku 20 mm a je teda jednoducho vymeniteľný. Remienok z balenia je vynikajúco spracovaný a naozaj musím oceniť, že ani pri celodennom nosení sa mi v ňom ruka nepotí. Vytvára dobrú ergonómiu a často aj zabudnem, že mám vôbec nejaké hodinky na ruke.

Wear OS by Google: Rýchly a svižný na silnom hardvéri

Pre Google a operačný systém Wear OS by Google nie je spoločnosť Mobvoi, ktorá stojí za sériou hodínok TicWatch, žiadnou neznámou. Práve naopak, ide o dvojicu strategických partnerov, ktorí spolupracujú už od verzie 1.0 tohto operačného systému až k súčasnej verzii 2.12.

Wear OS je prehladný a užívateľsky prívetivý, či už počas prvotného nastavenia, až po každodenné používanie. Každý model hodínok s týmto systémom si vyžaduje spárovanie so smartfónom a Google účtom. Následne sa pomocou Bluetooth dáta z hodínok synchronizujú s aplikáciou Wear OS na smartfóne, kde si užívateľ môže upravovať vzhľad ciferníka, meniť widgety, spravovať aplikácie v hodinkách, synchronizovať dáta na Cloud a ďalšie.

Softvérová časť C2 vyžaduje pre svoje fungovanie dobrý hardvér. Procesor v Snapdragon Wear 2100 plne dostávať aj so štandardnými 512 MB RAM. Na domovskej obrazovke užívateľ využíva tzv. dlaždice, čo je taký vznešenejší

názov pre podobrazovky, do ktorých sa dostáva pri posunutí z jednej zo strán do stredu obrazovky. Tieto dlaždice sú konfigurovateľné v nastaveniach. Štandardné dlaždice tvorí panel notifikácií, panel nástrojov podobný tomu na Androide, režim začatia cvičenia a Google asistent.

V menu nájdete veľké množstvo predinštalovaných aplikácií, z ktorých sa väčšina zameriava na fitness a mapovanie telesnej aktivity. Na výber sa núka buď aplikácia Google Fit alebo aplikácie od výrobcu. Nerozumím, prečo výrobca miesto jednej vlastnej aplikácie rozdelil funkcie do samostatných aplikácií – jednu na meranie pulzu, druhú na aktivity a tretiu na meranie a štatistiku. Pokojne to mohol všetko spojiť do jednej.

Ďalšou mojou pripomienkou je prívleť menu v týchto aplikáciách. Ak sa chce človek dostať k nejakému nastaveniu alebo informácii, musí prejsť cez niekoľko obrazoviek, častokrát trať vedľa a potom blúdi v hodinkách. Ak by ste neboli s predinštalovanými aplikáciami spokojní, je tu možnosť doinštalovania aplikácií tretích strán, ako napríklad Strava.

Hodinky C2 dokážu merať tep. Úprimne si myslím, že vzhľadom na konkurenciu by mohla byť presnosť meraní lepšia. Všimol som si predovšetkým, že na začiatku každého merania (prvá minúta, dve) senzor nameral nereálny tep, ktorý sa neskôr ustálil. Pri monitorovaní telesnej aktivity poteší prítomnosť GPS. Aj keď prvotná lokalizácia môže zabráť pár minút, výsledná presnosť je naozaj na dobrej úrovni. Mimo fitness sú C2 dobrým spoločníkom. Upozornia vás na nadchádzajúce úlohy, ktoré ste si naplánovali v Google kalendári alebo vás zrána privítajú informáciami o aktuálnom počasí. Využiť môžete taktiež aj asistenta Google, najmä ak máte hodinky v angličtine.

Keďže výrobca integroval NFC a C2 sú certifikované pre platbu pomocou Google Pay, tak za svoj tovar v kamennom obchode rýchlo a pohodlne zaplatíte. Stačí si so zmienou službou prepojiť kreditnú kartu.

Výrobca uvádza výdrž až 2 dni pri striedanom používaní a 1 deň pri náročnom používaní. Tieto údaje sa mi bezproblémovo podarilo dosiahnuť. Celková výdrž však závisí na mnohých faktoroch, ako napríklad využívanie always-on display, nepretržitého merania teploty atď.

Na nabíjanie som využíval nabíjačku QuickCharge 3, s ktorou sa mi hodinky podarilo nabiť na 100 % len za niečo vyššie hodiny.

Oplatí sa C2 zakúpiť?

Hodinky C2 nie sú pre náročných používateľov, o čom svedčí aj ich cena 215 eur. Ak chcete dizajnovu nenápadné hodinky, ktoré zvonka pripomínajú viac analógové, než tie inteligentné a nepotrpíte si na presnosti senzorov a detailnom spracovaní aplikácií, tak môžu byť hodinky C2 pre vás skvelým úvodom do sveta takýchto zariadení.

Ak ich budete chcieť využívať aj na šport, pravdepodobne je vhodné zvážiť kúpu aj látkového náramku, ktorý výrobca ponúka na svojej stránke za necelých 20 eur.

Záverečné hodnotenie

Model C2 vo mne aj napriek mínusom zanechal dobrý dojem. Pre menej náročného používateľa je skvelým úvodom do inteligentných hodínok.

Okrem zobrazovania aktuálneho času merajú tep, aktivitu, zaznamenávajú polohu, zobrazujú notifikácie z telefónu, upozorňujú na nasledujúce udalosti v kalendári a mnoho ďalších. Je trochu na škodu, že majú len dvojdnú výdrž a vlastnú dokovacia stanicu, ktorú keď náhodou cestou na dovolenku zabudnete, tak si hodinky pravdepodobne nenabijete.

Lukáš Batora

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Mobvoi
Cena s DPH: 215€

PLUSY A MÍNUSY:

+ svižnosť systému	- presnosť merača teploty
+ rýchlosť nabíjania	- náročná navigácia aplikáciami výrobcu
+ meranie aktivít	- len dvojdná výdrž
+ integrácia s aplikáciami Google	

HODNOTENIE:



Motorola Moto G8 Power

VŠESTRANNÝ A DOSTUPNÝ SMARTFÓN



Stredná trieda je najpočetnejšie zastúpenou v oblasti smartfónov. Na výber máme z množstva modelov a pre výrobcov je často ťažké zaujať. Do redakcie sa nám dostáva smartfón Moto G8 Power, ktorý sa snaží upriamiť našu pozornosť na štvoricu objektívov tvoriacich jeho fotoaparátovú sústavu. Novinka navyše vylepšuje dizajn minuloročného modelu, napr. znižuje bradu a výrez. Viac sa už ale dozviete v recenzii.

Obsah balenia a prvý dojem

Čerstvá nie je len dizajnová úprava samotného tela smartfónu, ale aj jeho balenie. Z predošlých modelov značky sme boli zvyknutí na pestrofarebné balenie, teraz pôsobí síce menej hravým, no profesionálnejším dojmom.

V tmavočiernej škatul'ke nájdeme, okrem samotného smartfónu, sponku

na vyberanie zásuvky SIM kariet, manuály, nabíjačku TurboPower 18W a USB-C kábel.

Ochranná fólia na displeji smartfónu informuje používateľa o prednostiach zariadenia ešte pred jeho samotným spustením.

Bez kvalitnej konštrukcie a displeja by to nešlo...

Po odlepení fólie sa nám naskytá pohľad na 6.4" IPS displej s rozlíšením 1080x2300 pixelov. Už na prednastavenej tapete som si všimol, aké dobré podanie farieb má displej. Ani pri detailnom pohľade nebadat' individuálne pixely. Kvalita pozorovacích uhlov je priamoúmerná použitej technológii IPS, a teda je na výbornej úrovni.

Na prednej strane taktiež sídli aj predná kamera. Výrobca sa vyhol využitiu výrezu integráciou kamery priamo do displeja.

Umiestnenie v ľavom hornom rohu mi úprimne prekážalo menej, ako som si myslel. Niektoré aplikácie, ako YouTube, bez režimu rozťahnutia na celú obrazovku majú prehrávač presne po prednú kameru, a tak ju počas sledovania videí nevidno.

Nad displejom nájdeme reproduktor pre hovory, ktorý spolu s hlavným reproduktorom tvorí stereo zostavu. Kvalita zvuku ma vyslovene ohromila, pretože výsledný zvuk je vyladený a obsahuje dobré množstvo basov, vzhľadom na veľkosť samotných reproduktorov.

Zvuk je vyvážený a ani pri maximálnej hlasitosti som nezaznamenal žiadne rušenie alebo praskanie. Navyše výrobca pre reproduktory uzavrel partnerstvo s Dolby a s pomocou ich aplikácie si možno zvuk plne prispôbiť, či už pomocou prednastavených profilov alebo ekvalizéra. Na bočnej hrane je umiestnená zásuvka



pre SIM karty. Keďže ide o hybrid, máme na výber buď 2 nano SIM-karty, alebo jednu nano SIM a microSD kartu.

Nabíjanie a komunikácia s počítačom prebieha cez USB-C port, ktorý sa pomaly ale isto stáva štandardným konektorom.

Nezabudlo sa ani na čítačku odtlačkov prstov v zadnej stene zariadenia, presne v úrovni ukazováka. Presnosť čítačky nie je oslňujúca, skôr naopak. Asi 3 pokusy z 10 sú nesprávne zaznamenané. Nanešťastie nepatrí ani k tým najrýchlejšim.

Spomínaná zadná stena je buď modrá alebo čierna, závisiac od farby ktorú si zvolíte. Nami testovaný čierny variant mal vzadu aj zaujímavú textúru, ktorá podčiarkovala dobrý pocit z dizajnu. Okrem ovládacieho prvku v podobe displeja



nesmieme zabudnúť ani na tlačidlá hlasitosti a odomknutia. Tie sú štandardne na pravej strane. Tlačidlo odomknutia je v správnej výške, a teda nie je potrebné prehmatávať. Navyše má aj textúru ktorá ho jednoznačne odlišuje od kolísky hlasitosti.

Konštrukcia je mimoriadne pevná, smartfón pri držaní v ruke nepôsobí lacným dojmom. Pri dlhšom držaní v ruke, a trochu spotených alebo mokrých rukách, má tendenciu sa šmýkať, preto poteší pribalený silikónový kryt priamo z balenia. Aj keď by veľká obrazovka mohla navodiť pocit veľkej lopaty, vôbec to tak nie je. Minimálne nie s rozmermi 156x75.8x9.6 mm, avšak váha je až 197 gramov, čo pre niektorých užívateľov nemusí byť práve zanedbateľné. Telo zariadenia je certifikované podľa IP52, a teda smartfón odolá náhodnému poliatu vodou.

Celkovo až 5 snímačov pre fotografie

Pomyselnou hviezdou večera je štvorica fotoaparátov vsadená do zadnej steny zariadenia. Hlavný fotoaparát s rozlíšením až 16Mpx a svetelnosťou f/1.7 je oddelený od ostatných.

Zostávajúce 3 fotoaparáty sú zoradené do jedného pásika, konkrétne ide o 8MPx telephoto f/2.2 s 2x optickým zoomom, 8MPx f/2.2 ultrawide a 2MPx f/2.2 makro snímač.

Napriek osadeniu až 4 snímačov pre hlavnú sústavu fotoaparátu, celková kvalita fotografií s počtom senzorov neškálovala veľmi dobre. Fotografie zhotovené na priamom svetle sú správne zaostrené s vybalancovanou expozíciou. Keď však



množstvo denného svetla klesá, začínajú sa prejavovať nedostatky. Fotografie v interiéroch bývajú zvyčajne podexponované so stratou textúry fotografovaného objektu a taktiež sa prejavuje zvýšený šum.

V režime makro dokáže objektív zaostriť veľmi zblízka a produkuje pekné snímky, avšak v nízkom rozlíšení, a teda len 2MPx.

V manuálnom režime získate schopnosť regulovať rýchlosť uzávierky, ISO, vyváženia bielej, atď. Fotiť môžete dokonca aj do RAW. G8 Power plne podporuje Camera2API. Trochu ma mrzí dlhší čas ukladania zhotovených snímok. Pokiaľ sa snažíte manuálne zhotoviť sériu snímok, budete musieť čakať na uloženie.

Nahrávanie videa je možné v rozlíšení až 4K pri 30 snímkach za sekundu, poprípade FullHD pri 60 snímkach za sekundu, nanešťastie bez optickej stabilizácie, avšak tá býva spravidla výsadou drahších modelov.

Predný fotoaparát s rozlíšením 16MPx a f/2.0 zhotovuje pekné snímky na dennom svetle. Rovnako ako pri hlavnom fotoaparáte aj tu s klesajúcim svetlom, prichádza šum.

Operačný systém a SoC

G8 Power prichádza s predinštalovaným Androidom 10. Absencia bloatvéru ma príjemne potešila. Pri reštartovaní systému alebo prvom zapnutí trvá pár minút, kým sa systém plne „zobudí“.

Dovtedy pri prechode obrazovkami badať nepríjemné trhanie. Akonáhle dôjde k



spomenutému „zobudeniu“ je svižný aj multitasking menej náročných aplikácií.

Pod kapotou pradiť čipset Snapdragon 665 so štyrmi jadrami Kryo 260 Gold a štyrmi jadrami Kryo 260 Silver. Operačná pamäť je 4GB a úložný priestor pre dáta používateľ'a tvorí 64GB eMMC 5.1 pamäte. Netreba zabudnúť, že pri nedostatku miesta je možné obetovať druhú SIM kartu a rozšíriť si interné úložisko microSD kartou. Výkon zariadenia je viac než dostačujúci pre menej náročného používateľ'a.

Bez problémov si môžete zahrať aj náročnejšie hry, aj keď len na stredné detaily. Hranie titulov ako SimCity BuildIt alebo PUBG Mobile bolo plynulé a naozaj musím znova oceniť kvalitu reproduktorov.

Motorola nezabudla na svoje Moto skratky. Tie vďaka gestám dokážu spustiť baterku, zapnúť fotoaparát, zhotoviť

screenshot, spustiť režim nerušiť pri otočení obrazovky nadol atď. Skratky fungujú bezchybne. Páčia sa mi veľmi pekne spracované tutoriály, ako jednotlivé funkcie používať. Funkcia Moto Gametime pri detekovaní spustenej hry, poprípade náročnejšej aplikácie, zobrazí lištu, pomocou ktorej si môžete stlmiť notifikácie alebo napríklad urobiť screenshot.

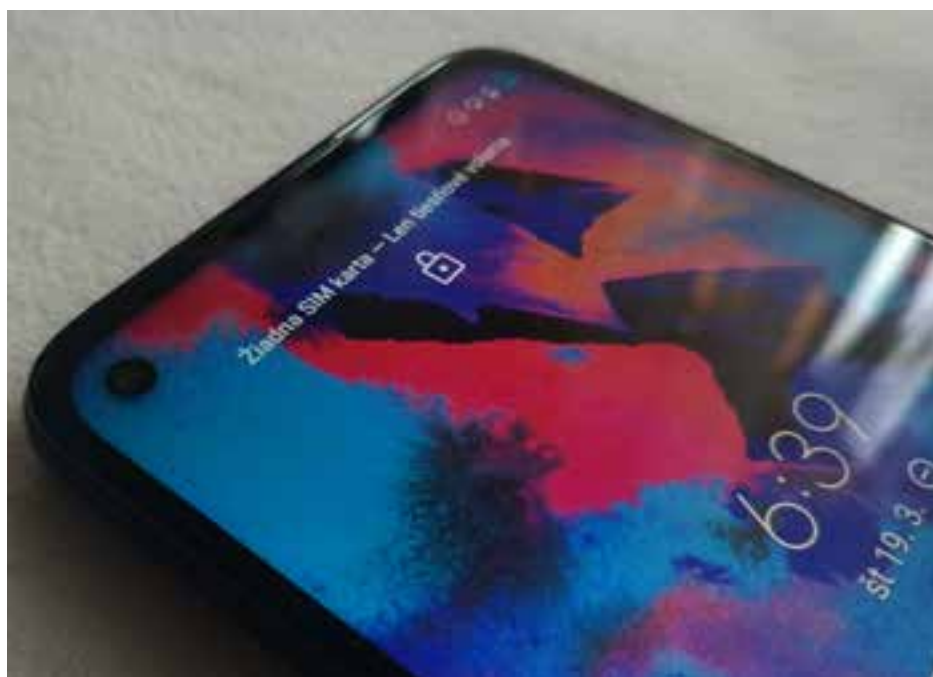
Batéria

Výrobca osadil 5000mAh batériu, ktorá nie je užívateľ'sky prístupná ani vymeniteľ'ná. Dvojdňová výdrž pri bežnom používaní nie je žiaden problém. Pri menej náročnom využívaní dokážete výdrž vytiahnuť až na tri dni. Nabíjanie trvá niečo vyše dvoch hodín s použitím príbalenej TurboPower nabíjačky.

Záverečné hodnotenie

Za cenu 229€ je nová Moto G8 Power veľmi dobrým zariadením pre menej náročného užívateľ'a, ktorý hľadá telefón pre bežné úlohy s dlhšou výdržou batérie. Prekvapí dobre vyladenými reproduktormi a softvérovými vychytávkami Moto. Absencia NFC pre bezkontaktné platby zamrzí, no okrem toho je G8 Power spojením vyváženého hardvéru a čistého Androidu, ktoré si nájde mnoho priaznivcov.

Lukáš Batora



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Motorola Cena s DPH: 229€

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia
+ čistý Android
+ kvalita reproduktorov
+ certifikácia IP52
+ Moto skratky

- Kvalita fotografií v horšom svetle
- absencia NFC

HODNOTENIE:



Súťaž

Zapojte sa do súťaže o hodnotnú cenu
SYNOLOGY DS218play
a odpovedzte na jednoduchú otázku

na tomto odkaze,
prípadne použite QR kód.

Na otázku odpovedzte na uvedenom odkaze najneskôr do 31.05.2020.
Otázka: Vymenujte aspoň 3 aplikácie, vďaka ktorým premeníte zariadenie Synology NAS DS218play na súkromnú multimediálnu knižnicu?



Synology[®]

Zariadenie DS218play navrhnuté pre nadšencov do multimédií je ideálne zábavné centrum s možnosťou prehrávania rozlíšenia 4K Ultra HD v reálnom čase. Vďaka dostupnosti centralizovanej správy je zariadenie DS218play vhodné pre rýchle zdieľanie súborov a spoľahlivé zálohovanie všetkých typov zariadení. Získajte prístup a prenos obsahu multimédií 4K kedykoľvek a odkiaľkoľvek.

Genesis Boron 500 XXL, Vanad 300 a Xenon 770

PÔSOBIVÁ TROJICA S PODSVIETENÍM



Podložka

Keď som podložku Boron 500 XXL rozbalila, zabrala mi skoro celý stôl, čo je naozaj pôsobivé. Nehrávam veľa rýchlych online hier, to však neznamená, že neviem posúdiť prednosti takejto podložky. Čo má podložka Boron 500 okrem veľkého povrchu? Protišmykový povrch na spodnej strane, špeciálne zosilnené ukončenie na hranách podložky a RGB podsvietenie na celej zaoblenej hrane. To v praxi znamená, že jej používanie je nielen praktické, ale aj estetické, čo som v prípade podložiek nevidela až tak často.

Z hľadiska estetiky však mám výhradu. Dizajn je šedý obrázok na čiernom podklade a vytvára taký efekt, ako keby mi niekto čiernu podložku oprskal niečím špinavým. Neviem, či šlo o zámer, ale na mňa šedé flaky v strednej časti pôsobili rušivo, a to

hlavne v kombinácii s čisto čiernym herným príslušenstvom. To, čo mi trochu pokazil dizajn, mi však vynahradilo podsvietenie. Hádám nemusím vysvetľovať možnosti

RGB podsvietenia, poviem len to, že podložka má 11 módov svietenia, pričom v tme vyzerá podsvietenie veľmi pekne a dá sa s ním dobre vyhrať. Páči sa mi aj





vyústenie kábla k podložke, respektíve to, že z podložky netrčí len tak niekde náhodný kábel, ale je pekne ukončený a pripnutý. Povrch Boron 500 je prispôsobený na rýchle pohyby s myšou, dobre sa na ňom šmýka a pri hraní nemám ako vyjsť myšou z okrajov podložky, keďže sú trochu zvýšené.

Stojan

Vždy sa teším na testovanie niečoho, čo až tak nepoznám alebo nepoužívam, a stojan Vanad 300 patrí presne do tejto kategórie. Ide o stojan na kábel myši, s ktorým si zároveň môžete upratať nadbytočné káble na stole, keďže slúži ako USB hub so 4 portmi. Čierny stojan je na stole pomerne nenápadný, jeho základňa sa nehýbe a jeho funkciou je odľahčenie myši, vďaka čomu sa lepšie kľže po podložke. K podložke Boron 500 XXL šlo o ideálnu kombináciu, ak chcete naozaj minimalizovať rušivé elementy z hrania - mám na mysli trenie kábla, jeho ťahanie po stole alebo podložke. Pri bežnom hraní môžete Vanad 300 používať skôr na organizáciu káblov na stole, pri rýchlom hraní zas oceníte lepšie pohybovanie myšou. Nevedela som si veľmi predstaviť, prečo si niekto zaobstará takýto stojan, ale uznávam, že je to šikovná vecička, s ktorou nič nepokazíte, ale skôr zlepšíte.

Myš

Xenon 770 je dosť neobvyčajná herná myš. V podstate sú to dve myši v jednej. Vďaka tomu, že bočné tlačidlá sú na magnetických bočniciach, za pár sekúnd si zmeníte nielen dizajn, ale aj funkciu zariadenia. Mne vyhovuje skôr rozloženie na FPS hry, ale ak by som hrávala aj MMORPG tituly a chcela si namapovať viacero tlačidiel, tak nepotrebujem inú samostatnú myš. V prípade Xenon 770 mi stačí vybrať

pôvodný panel a nakliknúť ten s deviatimi tlačidlami. Spolu so zmenou DPI, ktorá sa prejaví v podstate hneď, mi tak myš ponúka celkom zaujímavú variabilitu, a dovoľm si povedať, že je to vzhľadom na jej cenu dosť unikátna kombinácia. Okrem technických parametrov, ktoré sú taktiež fajn - senzor PAW 3327 a jeho rozlíšenie do 10200, maximálne zrýchlenie 30G a vstavaná pamäť na ukladanie makier - má Xenon 770 navyše aj RGB podsvietenie s prismo efektom. Na trvanlivosť vplyvajú aj spínače s deklarovanou životnosťou 20 miliónov kliknutí a teflónové plochy, po ktorých chodí.

Aký je však pocit z používania tejto myši?

V prvom rade je pomerne ťažká, čo je celkom pochopiteľné, keďže vymeniteľné bočné panely držia na magnetoch, môže to však byť nepríjemné - hlavne preto, že je navrhnutá pre hráčov FPS, RTS a MMORPG hier. Napriek tomu sa dobre ovláda, za čo môže aj celkom dlhé telo myši a fakt, že až na dve stredové tlačidlá je jej povrch matný a nie lesklý. Vďaka tomu na nej navyše nevidno odtlačky. Bočné plochy síce nie sú pogumované, ako to u hráčkových myší býva, ale napriek tomu sa v ruke nešmýka ani pri rýchlych pohyboch.

Hodnotenie

Aké mám pocity z týchto troch kusov hráčskeho príslušenstva? Stojanu na kábel nemám čo vytknúť, pretože okrem toho, že pri hraní odstraňuje rušivé faktory, vďaka USB portom slúži aj na „upratanie“ hernej plochy. Podložke aj myši podľa mňa chýba už len kúsok k dokonalosti, respektíve k tomu, aby ich používanie bolo naozaj bez problémov. Pri podložke je tým malým problémom dizajn, ktorý pôsobí, ako keby čiernu podložku niekto

zašpinil. Čo sa týka myši, tam mi zas vzhľadom na jej cieľovú skupinu trochu neseď vyššia hmotnosť. Pri myške s vymeniteľným bočnicami s tlačidlami (vďaka ktorým ide v podstate akoby o dve myši v tele jednej), RGB podsvietením s Prismo efektom a rozlíšením až do 10200 DPI by som ale čakala o dosť vyššiu cenu, než za akú sa predáva, čo jej rozhodne poskytuje veľkú výhodu. Dokopy by som dala skôr 4 a pol z 5 hviezdíček, čo sa nedá, preto sa prikláňam k 4 bodom z 5.

Zuzana Tarajová

ZÁKLADNÉ INFO (PODLOŽKA):

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ veľmi príjemné rgb podsvietenie	- nepochopiteľný dizajn, ktorý vyzerá ako niečo špinavé
+ naozaj veľké rozmery (30x80 cm)	

ZÁKLADNÉ INFO (STOJAN):

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	13€

PLUSY A MÍNUSY:

+ stabilná konštrukcia, ktorá sa nepohybuje po stole	- nič
+ flexibilné rameno na kábel	

ZÁKLADNÉ INFO (MYŠ):

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	35€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vymeniteľné panely s tlačidlami	- vyššia hmotnosť myši
+ veľká variabilita	
+ snímač a rozlíšenie	

CELKOVÉ HODNOTENIE: ★★★★★

Samsung Galaxy S20 Ultra

TOP MODEL OD SAMSUNGU



Galaxy S20 Ultra je dnes to najlepšie od spoločnosti Samsungu, čo je možné na poli smartfónov kúpiť. Platí to však aj všeobecne?

Balenie

Mobil prišiel v štýlovej darčekovej taštičke od Samsungu. Krabica odpovedala štandardom na dnešnom poli smartfónov, a tak vnútri nájdeme nabíjačku, používateľský manuál, priehľadný silikónový kryt, a slúchadlá s náhradnými „špuntíkmi“. Tam sa zoznam končí. Bohužiaľ, pri cene tohto zariadenia by sme očakávali niečo viac - aspoň bezdrôtovú nabíjačku a nejaký poriadny kryt.

Dizajn a rozмеры

Galaxy S20 Ultra je vybavený veľkým displejom a silnou batériou, čo sa logicky prejavilo aj na jeho rozmeroch. Telefón

patrí k tým väčším (166,9 × 76 × 8,8 milimetrov) a hmotnosť 222 gramov je tiež pomerne veľká. Keď ho budete držať v ruke, alebo mať vo vrecku, tak ho určite budete cítiť. Ovládanie dvoma rukami je tiež samozrejmosťou. Na prednej strane teda dominuje displej, na bočných

stranách zas nájdeme tlačidlá - poteší tradičné umiestnenie na pravej strane, ktoré je dobré aj po ergonomickej stránke.

Dominantou zadnej strany je jednoznačne masívny modul fotoaparátu. Najskôr nám prekážalo to, že pomerne výrazne



vystupuje nad telo, ale keď použijete kryt na telefón, tak sa to stratí. Zrejme to tak bolo dizajnérmi zamýšľané, nepovažujeme to teda za mínus. Takmer nikto asi nebude tento drahý prémiový telefón používať bez puzdra.

Na spodnej strane sa nachádza USB-C konektor a reproduktor, 3,5mm konektor jack tam už tradične, bohužiaľ, nenájdete. Na hornej strane sa nachádza hybridný slot na SIM kartu a pamäťovú kartu.

Telefón, samozrejme, má aj certifikáciu IP68, čiže zvýšenú odolnosť, a disponuje aj ochranným sklom Corning Gorilla Glass 6 na oboch stranách. Spracovanie hodnotíme ako špičkové, telefón pôsobí prémiovo, bohužiaľ, veľmi rýchlo sa zašpiní od odtlačkov prstov.

Hardvér, displej a výbava

Samsung pre európsky trh použil vlastné riešenie, ktorým je procesor Exynos 990. Hoci podľa testov nestačí na konkurenčný Snapdragon, ktorý je použitý pre iné trhy, myslíme si, že o veľa neprídete a žiadny deficit výkonu pociťovať rozhodne nebudete. Procesor je doplnený pamäťou RAM o veľkosti 12 GB a typu LPDDR5. Zo 128GB úložiska má používateľ k dispozícii asi 110GB. Komu by toto nestačilo, tak úložisko je možné rozšíriť o ďalší 1TB pomocou pamätevej karty.

Absolútnou špičkou na Galaxy S20 Ultra je displej. Jednoznačne patrí k tomu najlepšiemu na trhu a dovolíme si tvrdiť, že lepší displej sme v smartfónoch ešte nevideli. Aj testy nasvedčujú, že dnes ide pravdepodobne o najlepší panel v telefónoch. Dynamic AMOLED 2X s uhlopriečkou 6,9 palca má minimálne rámy, miniatúrny je aj výrez pre selfie kameru.

Boky sú iba mierne zaoblené, Samsung teda zrejme opúšťa trend zakriveného displeja, ktorého bol priekopníkom.

Podme ku kvalitatívnym parametrom displeja. Farebné podanie, jemnosť, ktorá prekračuje 500 pixelov na palec, a maximálny jas sú špičkové. Najväčšou novinkou je 120Hz obnovovacia frekvencia. Samsung rovno preskočil 90Hz, ktorý sa objavuje v konkurenčných modeloch. Používateľ má na výber medzi 60/120Hz.

Je tu však jedno ale. Ak zvolíte 120Hz, rozlíšenie sa automaticky zamkne na Full HD+. Do budúcnosti Samsung plánuje vydať aktualizáciu, ktorá to odomkne aj pre natívne rozlíšenie WQHD+. Aj keď si prepnete do rozlíšenia Full HD+, rozdiel



SUPER FAST CHARGING



FAST WIRELESS CHARGING 2.0



WIRELESS POWERSHARE

v obrazovej kvalite takmer nespoznáte, a pri 120Hz je obraz a scrollovanie jednoducho oveľa plynulejšie.

V displeji sa nachádza skrytá ultrazvuková čítačka odtlačkov prstov. Ide však o rovnaký model, ktorý sme našli v rade Galaxy S10.

Pri používaní sme sa stretli len s malými problémami, väčšinou fungovala príkladne, ale k dokonalosti jej ešte niečo chýba.

Galaxy S20 Ultra má k dispozícii dva stereo reproduktory. Hrajú slušne a prekvapila nás dobrá intenzita basov. Slúchadlá od AKG takisto ponúkajú výborný zážitok, zvukovej stránke nemáme čo vytknúť, hádam len absenciu 3,5 mm jack konektora, ale to už je dnes, žiaľ, štandard.

Ako je na tom výdrž batérie, ktorá disponuje kapacitou až 5000 mAh?

Počas niekoľkodňového používania, keď sme telefón štandardne používali s aktivovanou 120Hz obnovovacou frekvenciou a automatickým jasom, s aktivovanou Wi-Fi, mobilným internetom, a kompletne zapnutou synchronizáciou mailov a sociálnych sietí, telefón vydržal takmer jeden a pol dňa.

Museli by ste hrať hry, aby ste ho dokázali vybit' v priebehu jedného dňa. Pri intenzívnom používaní teda nemá problém. Vieme si predstaviť, že veľa používateľov bez problémov dosiahne aj dva dni výdrže.

Dodávaný je síce len 25W adaptér, pričom konkurencia používa už aj 60W, nabíjanie ale prebieha rýchlo. Za hodinu bol telefón z 0% nabitý takmer doplna. Škoda, že Samsung pri takt drahom a prémiovom zariadení nedodáva aj bezdrôtovú nabíjačku.





Fotoaparát a video

Ako už sme spomínali, tak na zadnej strane Galaxy S20 Ultra nájdeme celkom štyri fotoaparáty, ktoré sú doplnené LED prísvetľovacou diódou. Hlavný senzor disponuje extrémnym rozlíšením až 108 megapixelov.

Na prvý pohľad si znalejší používateľ povie, že je to len marketingový ťah, senzor však disponuje technológiou skladania pixelov. Z deviatich pixelov teda zloží výsledný jeden a konečné zábery majú rozlíšenie 12 megapixelov. Je to možné, samozrejme, vypnúť a robiť fotky aj v plnom rozlíšení, to ale veľmi neodporúčame – v takom prípade totiž zaberajú až okolo 30MB.

Hoci výsledné fotky sú tradične so živšími farbami a pre používateľa, ktorý chce verné farby, to asi nebude, väčšine ľudí sa to bude páčiť. Fotky sú za denného svetla veľmi detailné a s nízkym obsahom šumu, pričom dynamický rozsah je perfektný. Sklamal nás nočný režim, ktorý je na tom oproti konkurencii slabšie. Samsung ešte má čo doháňať. Fotky sa zbytočne snaží príliš zosvetľovať,

príčom výsledkom je extrémne rozmazanie a vysoký obsah šumu. Možno to ďalšie aktualizácie vylepšia.

Samsung sa chváli 100-násobnou možnosťou zoomu, aby sme však povedali pravdu, fotky sú v tomto prípade takmer nepoužiteľné.

Väčším lákadlom je 48-megapixelový teleobjektív. Ten ponúka až 4-násobný zoom, ktorý poskytuje perfektné výsledky, hoci konkurencia dnes ponúka aj 5-násobný natívny zoom.

Ďalší objektív, ktorý určite väčšina ľudí ocení, je širokouhlý 12-megapixelový širokouhlý objektív. Výsledky z neho sú však skôr priemerné, nedosahuje kvalít hlavného senzora a stráca aj na konkurenciu.

Spokojní sme boli so selfie kamerou, ktorá disponuje rozlíšením 40 megapixelov a fotografie z nej sú na slušnej úrovni.

Čo sa týka videa, Samsung sa chváli možnosťou nahrať 8K videa. Je to možné, ale len pri 24FPS, a ruku na srdce, aj tak

dnes takmer nikto nedisponuje či už TV, alebo monitormi s 8K rozlíšením. Nejak sa však začať musí a Samsung zrejme chce byť priekopníkom. 4K video je ale špičkové a prekonáva väčšinu konkurencie.

Používateľské prostredie a operačný systém

V telefóne je nainštalovaný najnovší systém od spoločnosti Google, konkrétne Android 10, ktorý je, samozrejme, doplnený o Samsung nadstavbu One UI 2.1. Novinkou je podpora natívnych gest najnovšieho operačného systému a vylepšený tmavý režim. Medzi ďalšie novinky patrí možnosť zachovať otvorenú aplikáciu pre rýchle spustenie, vďaka čomu sa vrátite do aplikácie presne tam, kde ste skončili.

„Zmraziť“ takto môžete až tri aplikácie. Ďalej nechýba podpora režimu DEX alebo funkcie Music Share. Ak ste cez Bluetooth pripojený k reproduktoru, vaši priatelia sa k nemu môžu pripojiť cez váš telefón.

Samsung bol v minulosti oprávnene kritizovaný za zle odladené prostredie a telefóny sa už nava zvykli nepríjemne zasekávať. Tieto časy sú už, dúfajme, preč. Pri testovaní bolo všetko krásne plynulé, nestretli sme sa so žiadnym zaváhaním a sekaním.

Záverečné hodnotenie

Samsung Galaxy S20 sa podaril. Ide o špičkové zariadenie, za ktoré si však poriadne zaplatíte. Cenovo sa hýbe veľmi vysoko – od 1500 EUR. Otázne je, akú cenu bude mať za rok, dá sa predpokladať, že jej prepad bude vysoký.

Keď si to však zhrnieme, dostanete špičkový displej, výkon, a výborný fotoaparát, ktorý ale v noci nefunguje až tak dobre. Takmer v každej oblasti je Samsung na špičke a kto nemá problém s cenou, tak kúpu zrejme ľutovať nebude. Konkurencia je však silná a preto je už na každom, ktoré veci sú pre neho prioritou.

Viliam Valent



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung Cena s DPH: 1 500€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Perfektný displej
- + Špičkové spracovanie
- + Výborne odladené prostredie
- + 120Hz displej
- Nočný režim fotoaparátu na úplnú špičku nedosahuje
- 100-násobný zoom je len marketingový ťah

HODNOTENIE:



Genesis Seaborg 350

POSTAČUJÚCI VOLANT PRE HRÁČOV



Okrem základných počítačových periférií poznáme aj o niečo špeciálnejšie, zaujímavejšie produkty, ktoré k počítaču potrebujete iba na vykonávanie špecifických úkonov. Pod týmto môžeme rozumieť napríklad gamepady, joysticky alebo volanty. V dnešnej recenzii sa na zúbok pozrieme volantu Seaborg 350, ktorý je určený na hranie závodných hier a simulátorov. O jeho výrobu sa postarala známa spoločnosť Genesis, ktorá sa venuje aj výrobe iného počítačového príslušenstva.

Balenie

Produkt mi prišiel vo veľkej krabici s vyobrazenou podobou samotného produktu, jeho stručným popisom a názvom spoločnosti. V škatuli sa nachádzala používateľská príručka a niekoľko častí volantu, resp. všetko, čo k nemu a k jeho pripovneniu na stôl potrebujete.

Spracovanie a dizajn

Po vybalení setu a prezretí si jednotlivých dielov som ostal príjemne prekvapený. Potešila ma kvalita materiálov. Všetko bolo z tvrdého plastu príjemného na dotyk. Nebola to práve najvyššia

kvalita, ale presne takýto materiál som si predstavoval. Niektoré časti volantu boli mierne pogumované pre lepšiu a pohodlnejšiu úchyt.

Trochu ma sklamali gumené „prísavky“ na spodku volantu, ktoré nedržali poriadne, no bola tu ešte jedna plastová časť určená na pripovnenie o stôl. Pedále boli na môj vkus pritenké a obával som sa potenciálneho zlomenia sa pri silnejšom stlačení. S tým ale nakoniec žiadny problém nebol.

Čo sa týka dizajnu, spoločnosť Genesis použila prevažne čiernu farbu a na volant aj kusky modrého plastu. Volant aj zvyšné diely pôsobili kvalitne a komfortne. Športový herný dizajn je doplnený o elegantnosť s logom spoločnosti uprostred volantu. Pedále vyzerali úplne obyčajne a neboli ničím zaujímavé.

Používanie

Úchyt zariadenia o stôl bol pevný a podľa mňa spoľahlivý, teda okrem už spomínaných „prísaviek“. Po zapojení a nastavení celého setu som si zistil niečo o produkte. V podstate ide o obyčajný 10-palcový volant s 15 tlačidlami rôznych funkcií, jednoduchú riadiacu páku a dva pedále. Kompatibilný je na väčšine

moderných, ale aj starších konzol, a samozrejme na počítači. Osobne som ho vyskúšal na dvoch hrách zo série Need For Speed (Rivals a The Run) a Euro Truck Simulator 2. Po dôkladnom nastavení ovládania som sa vyskúšal virtuálne „previezť“ a po menšom zhodnotení tohto zážitku som prišiel na to, že na Seaborg 350 nie je takmer vôbec nič zlé.

Najväčším mínusom je ale podľa mňa (a určite aj podľa mnohých ľudí) to, že volant sa do oboch smerov dá otočiť iba o 90 stupňov.

Celkový rozsah otočenia je teda 180 stupňov, čo je celkom málo. To sa síce dá napraviť v nastaveniach hry (väčšinou), ale celý pocit a zážitok stráca na autentickejši a zábavu. V Need For Speed hrách som toto pocítil hlavne v ostrých zákrutách, kde som sa pre to (a moju hlúposť) párkrát vybúral. Neprijemný mi bol aj hlučný zvuk pri preradovaní či už pomocou páky, alebo pomocou malých páčok na volante. Dost' to ruší pri hraní.

Záverečné hodnotenie

Okrem problémov, ktoré som spomenul vyššie, nemám tomuto setu čo zazlievať. Dokonca ani výrobcovi, pretože toto zariadenie si teraz môžete kúpiť aj za necelých 50 eur a v takej cenovke by som len ťažko očakával kvalitnejší produkt. Genesis zvládol výrobu tohto produktu na výbornú. Má pár múch, napríklad hlučná preradovacia páka alebo malý rozsah otočenia, no nie je to nič, na čo by som si nedokázal zvyknúť.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	47€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita spracovania volantu	- hlučná preradovacia páka
+ komfort pri držaní	- malý rozsah otočenia
+ dizajn	- krehké pedále

HODNOTENIE:



TCL T1 Plex

FOTOMOBIL STREDNEJ TRIEDY, KTORÝ POTEŠÍ



Ak by som vám spomenul spoločnosť TCL, pravdepodobne by ste ju buď nepoznali, alebo by ste vedeli, že v nej vyrábajú televízory. Je pravda, že táto spoločnosť patrí k popredným svetovým výrobcom prevažne televízorov (konkrétne tretí najväčší), no v posledných rokoch sa snažia dostať aj do iných kategórií produktov, napríklad do audia alebo najnovšie do smartfónov. V tejto kategórii zatiaľ majú za svoju spoločnosť iba jeden mobil, no čoskoro by mali vyjsť ďalšie tri modely. Spoločnosť taktiež produkuje telefóny značiek Alcatel a BlackBerry, čiže sa už orientuje na poli smartfónov nejaký ten piatok. Konkrétny model, ktorý som dostal na recenziu a na ktorý sa dnes pozrieme, dostal označenie Plex a ide o ich vôbec prvý plnohodnotný smartfón nižšej strednej triedy.

Prvý dojem

V balení, v ktorom prišiel daný produkt som našiel úplne základné veci, teda kábel, nabíjací adaptér, zopár manuálov a samozrejme zariadenie, na ktoré sme všetci zvedaví.

To prišlo spolu s pevným plastovým priesvitným krytom, ktorý pôsobí kvalitne a do ruky sadne príjemne.

Ďalej som sa potešil tomu, že na zariadení už bola od výroby nalepená fólia na displeji, ktorá zabraňovala poškodeniu.

Potom som sa konečne dostal ku smartfónu. Jeho zadný kryt je tvorený sklom a rám hliníkom, čo je pri tejto cene možno až trochu neobvyklé. Na druhej strane je zas

nevýhodou aj jednoduché zašpinenie zadného krytu odtlačkami prstov.

Displej

Na začiatok by som určite rád vyzdvihol FullHD+ displej NXTVision vyvinutý spoločnosťou TCL, ktorý sa v reálnom čase vďaka vyhradenému procesoru optimalizuje a dosahuje tak vysokú jasnosť, vylepšený kontrast a šesťosú korekciu farieb.

V skratke ide o výbornú technológiu, ktorá dodáva tomuto smartfónu nový rozmer. Ide v podstate o IPS displej s 16 miliónmi farieb o veľkosti 6,53 palcov, čo niekomu asi príde veľké, no v dnešnej dobe sú takmer všetky smartfóny nadrozmerne. Ak by vás zaujímal percentuálny podiel obrazovky k prednej strane, tak je to celých 90 %.

Konektivita

TCL Plex oproti ostatným zariadeniam strednej triedy nijak nezaostáva a v podstate ponúka úplne všetky základné veci. Tu som chcel hlavne spomenúť technológiu Super Bluetooth, ktorá vám umožňuje pripojiť až 4 reproduktory alebo až 4 slúchadlá k vášmu zariadeniu. Ďalším lákadlom je aj okúzľujúco rýchle nabíjanie. Z 0 % na 50 % sa nabil za necelých 35 minút a z 0 % na 100 % za približne hodinu a 15 až 30 minút.

Spomenúť by som chcel aj prídavné chytré tlačidlo, ktorému môžete nastaviť až 3 funkcie podľa vášho výberu. Rozdiel je v počte stlačení tlačidla (1 až 2-krát) a potom v jednom dlhom podržaní.

Ekosystém

Musím uznať, že to, čo výrobca udáva na ich stránke, je pravda. Snúbilo sa tu príjemné s užitočným. Úprava Androidu 10, TCL UI funguje plynule, je prehľadná, orientuje sa v nej jednoducho, no až nápadne mi pripomína úpravu Androidu od Huawei. Nájdete tam taktiež množstvo zaujímavých život-ul'ahčujúcich gest.

Fotoaparáty

Smartfón Plex má na svojej zadnej strane 3 fotoaparáty, 48 Mpx fotoaparát (f/1,8) s umelou inteligenciou, 16 Mpx fotoaparát na snímání pri slabom svetle (f/2,4) a super širokouhlý fotoaparát, ktoré spolu fotia dokonale. Ozajstným prevapením pre mňa bolo, že zariadenie kvalitou snímok dokáže konkurovať aj o niekoľko stoviek eur drahším smartfónom. Množstvo režimov, ako napríklad režim



pre slabé svetlo, široký uhol, režim Super AI, vás očaria svojou vynikajúcou kvalitou. Videá a predný fotoaparát je ale už zodpovedajúci svojej triede a cenovej kategórii, čiže nič až príliš prémiové tam nečakajte. Zadná kamera dokáže natočiť až 4K v 30 FPS. Zaujímavosťou je aj dvojitý blesk, ktorý zaisťoval lepšie fotky za každých svetelných podmienok.

Výkon

O výkon sa v tomto zariadení stará procesor od spoločnosti Qualcomm modelového označenia SM6150, teda Snapdragon 675. TCL Plex ďalej obsahuje 6 GB Ram a 128 GB úložisko s možnosťou rozšírenia s microSD kartou. Všetko toto poháňa 3820 mAh batéria, ktorá vydrží pri menšom používaní aj dva dni. Výkon síce nie je najväčší (ani zd'aleka), no na bežné používanie stačí a všetko beží plynule, čo je najpodstatnejšie.



Používanie

Plex ponúka v dnešnej dobe už bežné možnosti odomykania zariadenia, čiže rozpoznanie tváre pomocou funkcie Face Key a čítačku odtlačku prsta. Obidve tieto možnosti autentifikácie fungujú bez problémov. Telefón môže byť Dual SIM, teda len ak druhý slot nepoužijete na microSD kartu.

Na kvalitu zvuku ani mikrofónu si nemôžem sťažovať, všetko beží ladne a zariadenie pôsobí elegantne. Niektorým ľuďom ale môže vadit veľkosť zariadenia, teda 162 x 77 x 8 mm a hmotnosť 192 g. Ja osobne nie som zástancom priveľkých smartfónov, ale všetko je to len vec zvyku.

Záverečné hodnotenie

Myslím, že spoločnosť TCL sa pri svojom premiérovom telefóne trochu inšpirovala od iných firiem a nespravila všetko v svojom prvom smartfóne dokonale, no určite viem prehlásiť, že dosiahli skvelý pomer v kategórii cena/výbava. Za necelých 270 eur si môžete kúpiť smartfón, ktorý milo poteší a prekvapí svojím fotoaparátom, výkonom, úložiskom, dizajnom a funkčnosťou. Hlavnou konkurenciou by mohli byť mobily podobnej a trochu vyššej cenovej kategórie.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TCL	269€

PLUSY A MÍNUSY:

+ fotoaparát	- veľkosť
+ cena	
+ dizajn	

HODNOTENIE:



Fractal Design Flex VRC-25

UKÁŽTE SVOJU GRAFICKÚ KARTU V TOM NAJLEPŠOM SVETLE



Zamýšľali ste sa už niekedy nad tým, prečo aj tie najdrahšie a najviac prémiové grafické karty vyzerajú najlepšie práve z tých uhlov, ktoré takmer nikto neuvidí? A dokonca aj pri lacnejších grafikách je vždy krajšia časť s chladením, nie bok a vrchná časť plochého spoja občas zakrytá plastovým alebo kovovým backplate-om. Prečo mať vlastne grafickú kartu v počítači nainštalovanú vo vodorovnej polohe, keď existujú produkty schopné vystaviť ju v tom najlepšom svetle?

Jedným z produktov, vďaka ktorým je možné mať grafickú kartu v zvislej polohe, je Fractal Design Flex VRC-25, predávaný ako doplnok k vybraným skrinkám z radov Define a Meshify. A nakoľko v redakcii skrinkou Define S2 Vision disponujeme, voľba bola jasná. Moje predsudky a stále prítomná (hoci už len mierna) averzia voči prílišnému používaniu RGB podsvietenia

išla bokom a do skrinky pribudli všetky komponenty, ktoré RGB svetielka ponúkajú. To znamenalo šesť 140 mm Fractal Design Prisma ventilátorov, matičná doska Aorus Z390 Pro, 4 RAM moduly ADATA D40, vodné chladenie Fractal Design Celsius+ S28 a grafická karta Aorus RTX 2080 XTREME.

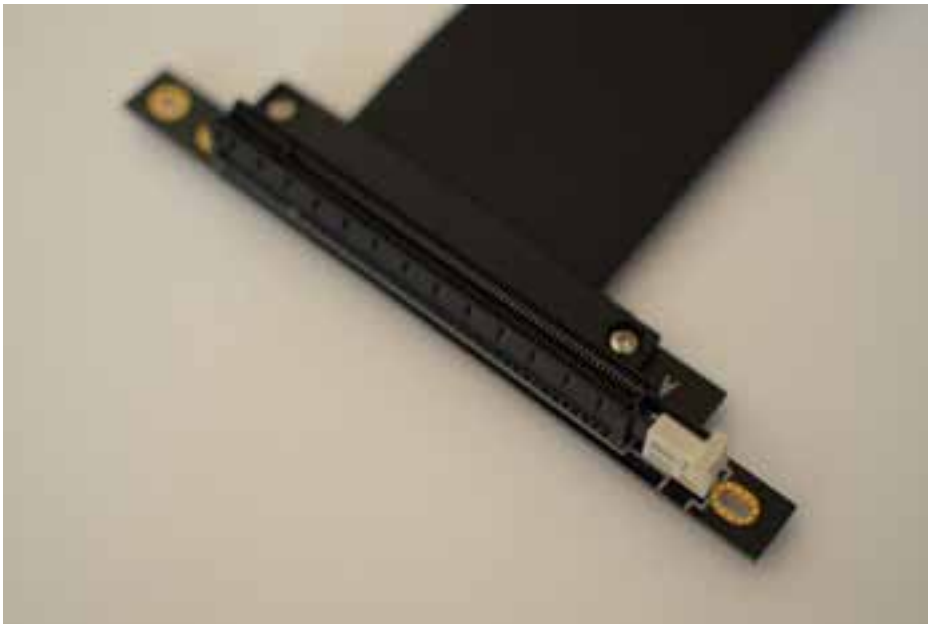
Obal a jeho obsah

Fractal Design Flex VRC-25 je dodávaný v absolútne obvyčajnej kartónovej škatuľke s jednoduchou a jednofarebnou grafikou zobrazujúcou jeho výzor. Vnútri sa nachádza jedno vrečko s manuálom a pamfletom s ďalšími informáciami a druhé vrečko s dvojicou skrutiek a dištančných podložiek, ktoré treba nainštalovať do skrinky. Následne, pod kartónovou priehradkou, je už aj samotný Flex VRC-25, PCIe Gen. 3 x16 riser kábel dlhý 210 mm, schopný prepojiť grafické karty s akýmkoľvek

PCIe slotom na matičnej doske a ich následné zabezpečenie na mieste.

Prvé dojmy

Hoci ide v praxi o obvyčajný prepojovací kábel, je z neho, podobne ako z iných produktov značky Fractal Design, cítiť kvalitu. Počas boomu t'aženia kryptomien sa tzv. 'riser' káble dostali do povedomia širšej verejnosti, hoci pri t'ažení postačovalo aj PCIe x1 pripojenie. Riser káble sú však dôležité aj pri naozaj malých skrinkách, do ktorých by sa vertikálne upevnená grafická karta nezmestila. Niekedy bývajú súčasťou samotnej skrinky, ako pri staršej skrinke Fractal Design Node 202, no inokedy ich treba dokupovať. Preto sú dostupné aj lacnejšie produkty, ktoré by mali zvládnuť túto prácu, no prevedenie a kvalita môžu pokrívkať. Flex VRC-25 je však komponent založený výlučne na funkcionalite a pri správnom



použití ho v praxi nevidno, takže u neho nejaký dizajn hľadat' netreba. Avšak čo vo svojom samotnom dizajne neponúka, bohato vynahradí práve tým, ako dokáže vylepšiť vzhľad vnútra skrinky po zmene uchytenia grafickej karty z vodorovnej do zvislej polohy.

Inštalácia

Inštalácia do skriniek Define a Meshify je naozaj jednoduchá a pozostáva z pripavenia dvoch dištančných skrutiek na tunel zakrývajúci zdroj a prebytočné káble a následné priskrutkovanie spodnej časti kábla k dištančným podložkám. Následne je možné kábel pripojiť do ľubovôlej PCIe slotu na matičnej doske. Preferovaný je, samozrejme, x16 slot, ktorý sa najčastejšie nachádza úplne hore, no pokiaľ máte v počítači napríklad zvukovú kartu alebo kartu na streamovanie a zaznamenávanie videa menších rozmerov, je možné pripojiť riser kábel aj do nižších x8 slotov. Po nainštalovaní celého riser kábla už stačí iba odskrutkovať dvojicu zvislých krytiel



(ktoré sú na všetkých skrinkách Define 7, Define R6, Define S2, Define S2 Vision, Meshify S2 a Vector R), pripojiť grafickú kartu do Flex VRC-25 a pripevniť ju na mieste skrutkami a malým posuvným zámkom na samotnom riser kábli.

Testovanie

Najprv som si nebol istý, ako vlastne otestovať prepojavací kábel, ktorý má v praxi iba prenášať dáta z grafickej karty do počítača. Potom som si však uvedomil, že minimálne jeho účinnosť sa dá overiť veľmi jednoducho. Preto som naštartoval zopár hier a syntetických benchmarkov a zopakoval ich s grafickou kartou nainštalovanou ako priamo v matičnej doske, tak aj pripojenej cez Flex VRC-25. A vcelku spokojne môžem referovať, že pri syntetických testoch boli výsledky odlišné len v rámci bežnej odchýlky (+-3%) a pri hrách boli výsledky FPS takmer totožné. Pri testovaní som si však nevšimol iba FPS a výsledné čísla testov, ale aj teploty samotnej grafickej karty. Pokiaľ by bola grafická karta príliš blízko predného panelu a nemala



by dostatočný prístup k čerstvému vzduchu, boli by výsledky určite horšie, rovnako ako by sa znižovala aj životnosť grafiky. Teploty sa však držali na rovnakých číslach ako pri horizontálnej, tak aj vertikálnej polohe, za čo môže najmä dostatočný priestor medzi predným sklom a aj naozaj rozmernou grafikou, ktorý vo Fractal Design ponechali v samotných skrinkách. Je vcelku možné (hoci som na stránkach výrobcu ani na internete nenarazil na iné potvrdenie), že Flex VRC-25 bude kompatibilný aj s inými skrinkami, no pri nich bude určite potrebné dávať pozor práve na dostatok miesta medzi grafikou a bočným panelom.

Zhrnutie

Funguje Flex VRC-25 tak, ako má? Funguje. Vyzerá nenápadne a ničím nevyniká? Na tom predsa nezáleží. Stojí za to? To je mierne ťažšia otázka, nakoľko 45 eur nie je až taký malý peniaz. Podľa mňa však áno, najmä preto, ako dokáže vylepšiť výzor aj všedne vyzerajúcej skrinky, pokiaľ disponuje skleneným bočným panelom. Najmä s grafickými kartami, ktoré majú RGB podsvietenie zabudované priamo do chladenia alebo na spodku karty, ako to bolo so spomínanou Aorus RTX 2080 XTREME.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design Cena s DPH: 45€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné prevedenie
- + žiadne zníženie výkonu
- + vylepší výzor aj všedných skriniek
- mierne vyššia cena

HODNOTENIE:



CyberPower UT 1050eg

VYPLI PRÚD DO...



Kol'kokrát sa vám už v živote stalo, že ste si po náročnom dni plnom starostí sadli za hernú konzolu alebo stolný počítač s jasným cieľom upustiť trochu tej pary pomocou herného ventilu, avšak bohovia zvaní Slovenské elektrárne boli proti? Síce boli aspoň tak slušní, že za hlavný vypínač zobrali až v momente, keď ste spustili nejaký ten online zápas a v jeho priebežnej štatistike sa vyhupli na prvé miesto, ale výsledný efekt to nakoniec nijako nezmenilo. V odlesku čiernej obrazovky s jemným prachovým filtrom bolo totiž badať vaše veľ'avravné prskanie a chrliac nadávky na všetky svetové strany sa z plánovaného uvoľnenia nakoniec stalo defilé psychického úpadku a zmaru. Hoci vám dnes pri recenzii na produkt CyberPower UT nedokážem zaručiť elimináciu spomínaného scenára, minimálne som vám schopný ponúknuť pomocnú alternatívu a odsunúť onen negatívny stres niekam do úzadia.

Rozprávať sa tu totiž budeme o prístroji schopnom vykonať takzvané záložné napájanie niekoľkých prístrojov súčasne, a to v momente, keď nastane totálna odstavka elektrického prúdu. Výrobok je svojou používateľskou prístupnosťou vhodný ako do menších kancelárií, tak aj do bežnej domácnosti, a ak do neho práve neplánujete strkať redukciu pre miešačku betónu, môže vám za nepriaznivých momentov zachrániť dáta, ako aj hromadu horkých slín. Pokiaľ ste o podobnom pomocníkovi nikdy nepočuli, nechcem teraz, aby ste si predstavovali nejaký generátor na tuhé palivo, ktorý sa štartuje t'ahaním za špagát a ktorý dymí ako lokomotíva. Ide totiž o malú, ale nesmierne ťažkú krabičku, na zadnej strane so štyrmi vstupmi pre napätie 230 V, ktorá automaticky reguluje prívod elektriny a pri jej výpadku v objekte dokáže podržať šťavu niekoľko minút (tu už to závisí na počte pripojených prístrojov,

ako aj odbere energie). Používateľ má tak dostatok času si buď dohrať online zápas bez straty štatistík, dotlačiť poslednú paletu falošných bankoviek, alebo si uložiť práve rozpracovaný projekt.

Ochrana pred poškodením

Produkt CyberPower UT ponúka okrem iného aj zaujímavý režim, respektíve systém GreenPower UPS Bypass, ktorý sa pri priaznivom napájaní z rozvodnej siete postará o priame prepojenie vstupnej a výstupnej svorky súčasne. Táto skutočnosť potom pri výpadku prúdu vedie k oveľa dlhšej výdrži batérie a, samozrejme, aj kompletnej úspore vašej domácnosti. Toto sú však už možno pre koncového spotrebiteľa trochu nepodstatné fakty, keďže vo finále to najzaujímavejšie stojí a padá na hore opísanom predpoklade totálneho odrezania od elektriny. Z jedného

extrému však skočme do druhého. Tam, kde je možné podržať dáta v chode aj po tom, čo všetko ostatné zhasne, si môžete takto poistiť aj prístroje zviazané s ethernetovým pripojením (pri online hraní to vlastne inak ani nejde). Na zadnej strane výrobku je duo RJ konektorov, ktoré vám to plne umožnia. Vyššie som mimo iného spomínal niečo o používateľsky prístupnom rozhraní, za čím si budem stáť už len na základe vlastnej skúsenosti s celou touto tematikou rozvodu elektriny, hrozby prepätia a iných, pre laika dost' mäťúcich výrazov.

Veľkou výhodou tu je skutočnosť, že keď si domov dovlečiete jeden z výrobkov radu CyberPower UT, fakticky ho stačí len zapojiť do siete a rovnako tak doň pripojiť všetko to, čo chcete mať poistené pred nervóznymi prstami vášho poskytovateľa elektrického prúdu. Po zapnutí tejto čarovnej mašinky si automaticky chránite už pripojenú spotrebnú elektroniku od obvyčajného routera cez PC až po spomínaný Xbox, PlayStation, alebo Nintendo. Jedno jediné mechanické tlačidlo na prednom paneli slúži na zapnutie a vypnutie prístroja, či aktiváciu hore spomínaného ECO režimu. Používateľ sa tak vo výsledku nestará vôbec o nič až do momentu, keď sa neozve hlasitá zvuková signalizácia, ktorá je predzvesťou prichádzajúcej temnoty. Pomocou pípania a diódy (zelená, žltá, červená) musí každý okamžite pochopiť, koľko času mu asi zostáva. Vstavaný akumulátor sa pokúsi vami pripojené prístroje podržať čo najdlhšie v chode, ale po istom čase ich musí, pochopiteľne, odstihnúť. Skúšal som merať čas u zapnutého PC pripojeného na internet a konkrétne CyberPower UT 1050eg sa dostal na hranicu trinástich minút plynulého chodu až do momentu, keď nastalo vypnutie. V rovnakom teste s konzolou Xbox One a zároveň napájaným monitorom namerali stopky necelých osem minút. V oboch prípadoch teda viac ako dost' času ukončiť všetky rozbehnuté procesy a pokojne presedlať na život Amiša.



Všetko záleží na pripojenom zdroji

Doba, akú je CyberPower UT schopný fungovať bez elektriny, je silne ovplyvnená silou zdroja do neho pripojeného. Preto je rovnako dôležité si pred kúpou podobného produktu dobre rozmyslieť, čo vlastne chcete takto poistiť a či vám daný výrobok bude nakoniec aj vyhovovať (na trhu nájdete výkonnostne odlišné výrobky tohto druhu). Musím sa priznať, že pred testom takéhoto zariadenia som mal jemný rešpekt, keďže išlo z mojej strany o totálne neprebádanú pôdu, ale paradoxne už dnes toľko opakovaná používateľská prístupnosť nakoniec pomohla a rovnako tak aj decentný dizajn s minimom ovládacích prvkov a nastavenia všeobecne. Ide síce o kus ťažkého hardvéru (takmer 7 kilogramov), ktorý ale svojím spracovaním dokonale zapadne vedľa tlačiarne, alebo sa krásne skryje pod stôl, kde vôbec neprekáža. Kto by chcel mať navyše presný obraz o toku energie prúdiacej cez túto šikovní mašinku, môže si prostredníctvom USB spustiť na svojom počítači aj oficiálny softvér a sledovať, čo sa to vlastne za tou hrubou hradbou plastu deje.

Verdikt

Príjemný a nenápadný pomocník do kancelárie či herne, ktorý dokáže

postrážiť nielen prúdenie elektrickej energie, ale zároveň vás aj podržať za nepriaznivých okolností jej odstávky.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CyberPower
Cena s DPH: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Zachráni vás pri odrezaní od energie
- + Jednoduché ovládanie
- + Príjemný dizajn
- Váha prístroja

HODNOTENIE:



Samsung Galaxy Z Flip

OHYBNÝ SMARTFÓN Z PRÉMIOVEJ TRIEDY



Všetci určite poznáte spoločnosť Samsung. Momentálne asi najznámejší a najväčší výrobca smartfónov s Android systémom je na trhu už od nepamäti. Ich mobily sú delené do rôznych radov, pričom rad S pozostáva z vlajkových modelov. V súčasnosti, keď sa kedysi dávno zaniknuté

„večkové“ telefóny dostávajú znova medzi ľudí, sa do boja o najlepšie ohybný smartfón zapája už aj vyššie spomenutá firma, ktorá svojím prvým modelom, Foldom, veľmi neočarila. Kritizovaná bola najmä cenovka a výdrž ohnutého displeja. Predsa len išlo zo strany zákazníkov o

niečo revolučné a vznikali rôzne špekulácie a obavy z jeho používania. Samsung ale tento boj predčasne ne vzdal a na trh prišiel s lepším produktom, telefónom z nového modelového radu Z s názvom Flip. Práve o ňom bude dnešná recenzia.

Balenie a prvý dojem

Samsung Galaxy Z Flip mi prišiel v štýlovej čiernej krabici. V nej som našiel nabíjací adaptér, kábel na nabíjanie, redukciu z USB do USB-C, štupľové slúchadlá značky AKG, používateľské manuály, jedno kožené a jedno plastové puzdro na mobil a samotné zariadenie. Všetko toto bolo zabalené tak, že od začiatku som mal pri prezeraní si obsahu škatule pocit, že rozbalím prémiový smartfón s prémiovou výbavou, s ktorou sa spoločnosť poriadne vyhrala. Prvú vec, ktorú som si všimol, keď som zariadenie vzal do rúk, bola, samozrejme, tá najnápadnejšia vec, ktorú by ste pri ohybnom telefóne zbadali, teda samotný ohyb. Je veľký rozdiel, keď si chytíte telefón nižšej triedy a telefón z tej prémiovej. Hneď som si všimol kvalitu spracovania, fotoaparáty, elegantný dizajn a najmä komfort pri držaní.

To, čo každého zaujíma

Vec, ktorá zaujíma asi každého, kto o tomto telefóne vie, je ohyb v strede obrazovky, jeho dizajn, spracovanie a vplyv na funkčnosť displeja. Hneď môžem povedať, že prehýnanie je aj po cca týždni používania nanajvýš tiché a takmer úplne jemné.

Samozrejme, je to mierne počuť, ale len keď zariadeniu pozorne načúvate, inak si to nevšimnete. Nevie, a ani si netrúfam odhadnúť, nakoľko schopný bude ohyb po viac ako roku používania, no myslím si, že sa spoločnosť snažila o docelenie čo najvyššej životnosti a bez pochyb sa im to podarilo.

Čo sa týka hlavného displeja, keď je zapnutý, mierne nerovnosti v strede obrazovky si nevšimnete, je ich ale možné cítiť na dotyk, čo môže niekoho iritovať, avšak popísal by som to ako vec zvyku. Kto si na tom bude chcieť nájsť niečo zlé, ten





si nájde. Pre bežných užívateľov je to v úplnom poriadku. Jediná vec, ktorej by som sa možno do budúcnosti obával, je zanesenie prachu a podobných malých nečistôt do miest, v ktorých sa zariadenie prehýna.

Displej(e)

Certifikovaný HDR10+ displej je tvorený špeciálnym tenkým ohybným sklom technológie Infinity Flex. Jeho veľkosť je 6,7 palcov, čo sa môže zdať veľká, no po prenutí sadne do ruky perfektne. O obraz a sýte farby sa stará špičková technológia Dynamic AMOLED. Na vrchnej časti sa nachádza výrez na predný fotoaparát a v strede jemná priehlbinka. Výrobcovia uvádzajú, že by ste v týchto miestach na displej nemali vytvárať veľký tlak, určite je každému zrejmé, prečo. Obrazovka sa z ochranných dôvodov nerozprestiera na celej prednej strane telefónu a na jej spodnej časti sú v rohoch umiestnené výčnelky, o ktoré sa pri ohybe oprie vrchná časť zariadenia.

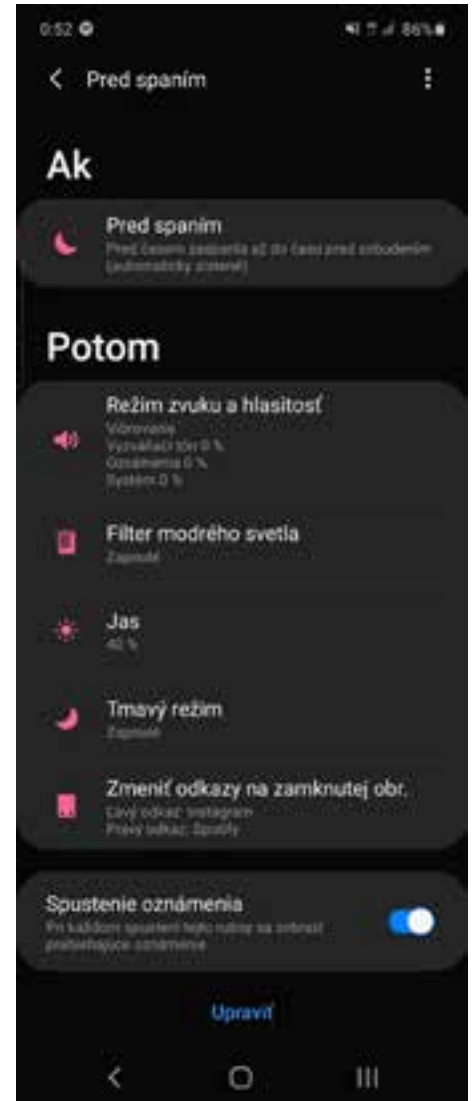
Okrem samotného displeja je tu ešte jedna vec, resp. jeden prídavný displej, ktorý možno tiež niektorých z vás zaujíma. Ten má, na moje obrovské prekvapenie, skvelú kvalitu. Jeho rozlíšenie je 112 x

300 Mpx a farebná hĺbka je, takisto ako pri hlavnom displeji, 16 miliónov farieb. Displej vyniká technológiou Super AMOLED starajúcou sa o perfektne ostrý obraz, ktorý je taktiež veľmi plynulý. Na ňom si môžete pozrieť čas, dátum, deň, vidíte tam všetky notifikácie, môžete si prečítať správy, prijímať hovor a dokonca sa cez neho vyfotiť alebo kamerovať, pričom ak je vaše video nastavené na 60 FPS, tak tam tie snímky na malom displeji naozaj vidíte.

Osobne ho považujem za veľmi praktickú a efektívnu vec, vďaka ktorej nemusíte zakaždým otvárať smartfón a zapínať obrazovku, jednoducho vám stačí dvakrát potvuknúť na mini displej, alebo stlačiť niektoré tlačidlá.

Výkon

O rýchlosť a plynulosť operačného systému Android 10 s nadstavbou One UI 2, ako aj všetkých aplikácií, sa stará osemjadrový Qualcomm SM8150 Snapdragon 855+ postavený na 7 nm architektúre doplnený na 8 GB RAM a grafický procesor Adreno 640. Ak vám tieto špecifikácie nič nehovoria, stačí vám vedieť, že výkonnosť sa v tabuľkách podľa rôznych benchmarkov

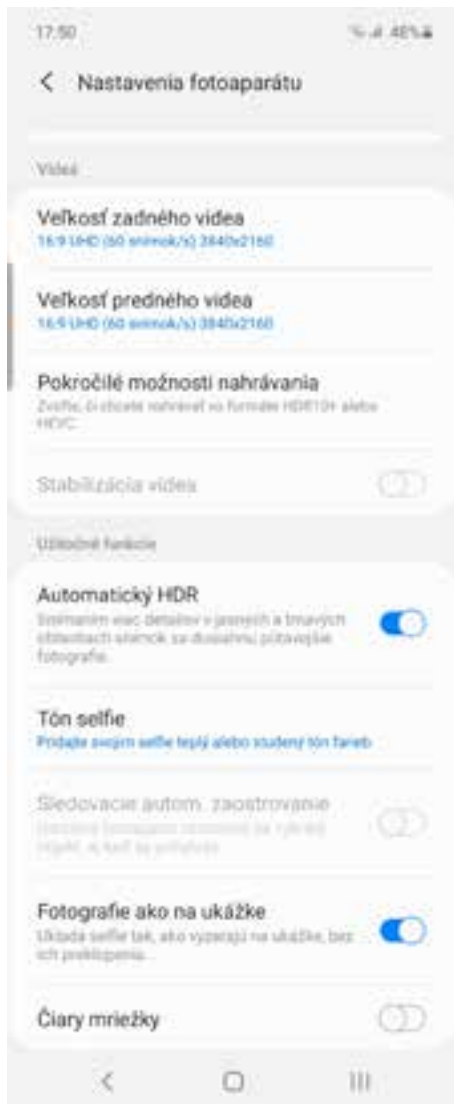


a iných testov umiestnil niekde medzi minuloročnou vlajkovou loďou od Samsungu, teda Galaxy S10, a ich tohtoročným kúskom, Galaxy S20. Výkon by sme teda nemali brať na ľahkú váhu, pretože je omnoho viac než postačujúci.

Celý operačný systém je umiestnený v internom úložisku, ktoré má 256 GB. Trochu ma zamrzela absencia slotu na SD kartu, no veľkosť pamäte je nanajvýš dostačujúca.

Otázna by však mohla byť výdrž batérie. Tu vás opäť musím ubezpečiť, že Li-Po batéria s veľkosťou 3300 mAh, rozdelená na dve časti (kvôli ohybu), odvádza skvelú prácu. Samozrejme to záleží od toho, koľko času na mobile denne strávite, no ja som ho musel nabíjať približne každý druhý deň. Rovnako ako pri vlajkových modeloch a dokonca aj nižších triedach smartfónov od tejto spoločnosti tu nájdeme funkciu rýchleho nabíjania, vďaka ktorej nabijete vaše zariadenie z 0% do plna za necelé dve hodiny. Flip taktiež disponuje bezdrôtovým nabíjaním, ktoré je ale mierne pomalšie. Ďalej by vás mohla zaujímať hmotnosť, ktorá je údajne presne 183





gramov a hrúbka približne 7,2 mm. Rád by som ešte spomenul čítačku odtlačku prsta, ktorá je možno trochu netradične umiestnená na bočnom ráme telefónu a je pomerne tenká. Toto bol detail, ktorý som pri Samsungu veľmi ocenil. Nielen, že bola čítačka na dostupnom mieste, dokonca aj dokonale plnila svoju funkciu a bola neuveriteľne rýchla. Doplnil by som aj to, že Z Flip má svoje Face ID.

Sú dva fotoaparáty v zadu dost'?

V dnešnej ére, kedy je úplne bežné, že fotoaparáty svojím počtom a umiestnením na zadnej časti smartfónov pripomínajú skôr sporák, u mnohých vznikali obavy, aký kvalitný bude ten na Galaxy Z Flipe.

Totíž Samsung umiestnil do zadnej časti (len) dva fotoaparáty, z ktorých je jeden širokouhlý a jeden obyčajný, pričom oba majú rozlíšenie 12 Mpx a zaujímavú svetelnosť F1.8 a F2.2.

Aby ste mali o kvalite fotoaparátu lepšiu predstavu, okrem fotiek, ktoré

uvidíte nižšie, sú všetky (okrem fotiek zariadenia) fotené týmto mobilom. Predný fotoaparát je taktiež výborný. Pochváliť sa môže 10 Mpx rozlíšením a svetelnosťou F2.4. Je nutné podotknúť, že ako zadný, tak aj predný fotoaparát dokáže nahrávať v 4K UHD (3840 x 2160) na 60 snímkov za sekundu. Pri selfie kamere je to dost' prekvapujúce.

Zaujímavosťou je aj množstvo režimov fotografovania, a to, že pri ohybe displeja sa vám obrazovka rozdelí, pričom na vrchnej časti zariadenia máte iba to, čo vidí fotoaparát a tlačidlo na zapnutie mini displeja. Na spodnej časti nájdete všetky ostatné nastavenia, ktoré telefón ponúka.

Používanie

Čo sa celkovo používania telefónu týka, moje pocity boli zo začiatku dost' zmiešané, pretože som nevedel, čo mám očakávať. Asi po prvom dni, čo som si doň vložil svoju SIM kartu a začal ho používať ako vlastný, mi bol ten ohyb neprirodzený.

Každým ďalším dňom som si ale zvykal viac a viac až nakoniec musím povedať, že mu nemám čo vyčítať. Teda okrem rozloženia klávesnice pri režime na šírku, kedy sa klávesnica rozdelí na dve časti, čo je miestami pri písaní dost' neprirodzené.

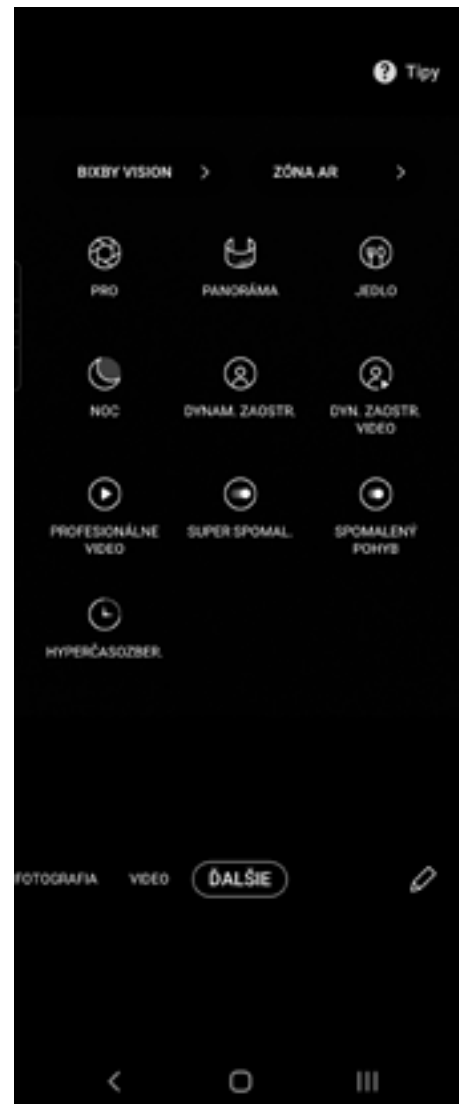
Všetko ostatné je na tomto smartfóne podobné alebo rovnaké, ako to je pri rade Galaxy S. Ohybu alebo prehnutiu dokážete nájsť nejaké tie funkcie, ktoré vám môžu uľahčiť niektoré veci, napríklad si môžete telefón postaviť na stôl a pomocou časovača sa fotiť bez akýchkoľvek komplikácií.

Takisto to využijete aj pri online videohovoroch alebo pozeraní videí. Post'ažovať si musím, bohužiaľ, na absenciu stereo audia, čo by som pri tejto cene určite bral ako samozrejmosť, no Samsung pravdepodobne mal isté dôvody, asi hlavne mini displej a jemu dedikované miesto.

Záverečné hodnotenie

Samsung Galaxy Z Flip je skvelý prémiový smartfón „včekoého“ typu, ktorému nedokážete nič vytknúť, keď mu nájdete spôsob využitia. S touto ohybnou technológiou však prichádza aj prémiová cenovka dávajúca ľuďom jasne najavo, že tento mobil nie je pre každého.

Tento veľmi inteligentný telefón stojí na trhu približne 1 450 eur, čo je možno priveľa vzhľadom na to, že jeho technológie sú podobné minuloročným



vlakovým lodiam od Samsungu. Na druhej strane zas spoločnosť určite vie, čo robí a nikoho nemusíme presvedčať o tom, že to robí dobre. Mali by sme brať ohľad na to, že aj ostatné spoločnosti, ktoré sa pokúšajú o výrobu podobného smartfónu dávajú svojim „debutovým“ modelom vyššiu cenu.

Preto každému, kto má dost' peňazí a chce vyskúšať nové technológie, tento smartfón musím odporučiť. Podľa mňa sa Samsungu podarilo vytvoriť zatiaľ najlepší ohybný smartfón a teším sa na ich ďalšie modely, možno už z nového radu Galaxy Z.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung Cena s DPH: 1 450€

PLUSY A MÍNUSY:

+ komfort	- cena
+ dizajn	- absencia stereo audia
+ kvalita spracovania	
+ prispôsobenie softvéru	

HODNOTENIE:



Genesis Xenon 200

MYŠ, KTORÁ NEKLIKÁ



Aj keby mi podľa názvu nebolo jasné, že myš Xenon 220 je súrodenec 770, ku ktorej som robila recenziu pred pár mesiacmi, tak by som si ich spojila dokopy podľa dizajnu. Nechcem ich priveľmi porovnávať, pretože 770 je myš na najvyššom mieste v sérii Xenon a má trochu iné zameranie, a 220 sa na ňu podobá skôr len z hľadiska výzoru.

Dizajn

Telo myši je dlhé, s bočnou lištou na ľavej strane a s tlačidlami pozdĺž hrán. Myš má prevažne matný povrch s výnimkou stredových tlačidiel. Kým ju pripojíte k PC, vyzerať pomerne nenápadne, potom sa však rozsvieti v celej svojej kráse. RGB podsvietenie je už u myši naozaj veľmi rozšírené a zrejme aj vyhl'adávané, pričom v prípade Xenon 220 funguje s Prismo efektami po celej dĺžke myši, nielen pod tlačidlami. V prípade, že sa s profilmi podsvietenia trochu pohráte, viete si nastaviť veľmi pekné slabšie meniace sa podsvietenie, ale aj poriadnu diskotéku.

Pohodnosť

Dĺžka a tvar Xenon 220 spôsobujú, že držanie myši nie je až tak pohodlné, ako by mohlo byť. Mne nevyhovovala

predĺžená zadná časť, do mojej ruky je myš, zjednodušene povedané, príliš veľká. Tiež mi trochu prekážalo rozmiestnenie tlačidiel po oboch stranách, lebo som mala tendencie klikat' na ne aj vtedy, keď som nechcela. Chápem, že ak chce niekto vyrobiť dobre prispôsobiteľnú myš, tak je dostatok tlačidiel kl'účový a miesto na myši je obmedzené. Ja však bežne k práci a hre toľko tlačidiel nepotrebujem, takže by som si vybrala skôr „staršieho brata“ Xenon 770, na ktorom sa dali vymieňať plochy (poprosím odkaz na recenziu <https://gamesite.zoznam.sk/hw/recenzia/38551-recenzia-genesis-boron-500-xxl-vanad-300-a-xenon-770-skvele-trio>). Ak však používate všetky tlačidlá, ktoré myš ponúka, asi to pre vás nebude problém.

Výkon

Konečne sa dostávame k hlavnej výhode tejto myši. Xenon 220 je navrhnutá tak, aby pri stlačení kláves nevydávala zvuk, a pri práci a hraní tak nikoho nevyrušujete klikaním. Na zvuk (respektíve jeho absenciu) som si zvykla veľmi rýchlo, lebo pocitovo je stlačenie to isté ako bežne. Zaujímavé však je, že tlmenie zvuku platí len pre spínače pod hlavnými tlačidlami, ak však stláčate koliesko alebo niektoré z



ostatných tlačidiel, tie vydávajú bežný zvuk. Ak sa teda myš prezentuje ako tichá, mám z tohto tvrdenia zmiešané pocity. Myš má spodné plochy z teflónu, a pekne sa šmýka na rôznych povrchoch. Nie je ťažká a aj pri dvíhaní sa s ňou dá rýchlo manipulovať.

Verdikt

Úprimne, pripadá mi zvláštne stále hodnotiť veci na 4 hviezdičky z piatich. Myš Xenon 220 je však presne taká. Jej hlavná výhoda je úplne tiché stlačenie hlavných tlačidiel, veľmi pekné RGB podsvietenie a dizajn, ktorý umožňuje tomuto podsvieteniu vyniknúť. Hlavný mínus vidím v dost' dlhom tele, ktoré môže byť pri používaní nepohodlné – najmä ak máte menšie ruky. Pre plynulé prepínanie profilov s podsvietením a rozdielnym rozlíšením, a pre to, že obsahuje viacero tlačidiel, ju odporúčam najmä tým, ktorí sa radi pohrajú s nastaveniami a prispôbia si myš pre seba.

Zuzana Tarajová

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	15€

PLUSY A MÍNUSY:

+ RGB podsvietenie	- Úchop môže byť nepohodlný
+ Prismo efekt	
+ 7 nastaviteľných tlačidiel	

HODNOTENIE:



Trust Primo Wireless Powerbank

NOŠÍTE PORIADNE PEVNÝ OPASOK?



Nedávno som čítal zaujímavú štatistiku iste (dnes zámerne nemenovanej) spoločnosti so spotrebnou elektronikou, ktorá podľa zámorského merítka definovala segment takzvaných powerbaniek ako prežitok odsúdený na nevyhnutný zánik. Okamžite, ako som sa nad podobnou predstavou hlbšie zamyslel, prišla mi celá táto vízia - údajne podložená aj vierohodnou anketou - ako nelogická hlúposť. Zvlášť dnes, keď najmodernejšie telefóny po jednom dni fungovania sotva lapajú po dychu a kde povolanie mnohých z nás odrezalo od vyhriateho pohodlia vlastného domu. Domu s neobmedzeným prísunom elektrickej energie a tak veľkej hromady káblov s rôznymi prípojkami, že by to stačilo na unikátnu gumovú rohožku do kúpeľne. Dajme však teraz prorocktva okolo prípadného pochovania všetkých externých akumulátorov bokom a pod'me si spoločne prezrieť výhody a nevýhody najnovšieho zástupcu v tejto sekcii, ktorý nesie známe logo Trust.

Táto holandská firma pôsobiaca na trhu už viac než tridsaťšesť rokov dokázala opäť nazrieť do bohatej studnice interných skúseností s takzvanou energiou do vrečka, čoho výsledkom je nový zástupca série

Primo s kapacitou 20 000 mAh a funkciou bezdrôtového nabíjania. Pri takto vysokej zbernici energie sa, pochopiteľne, treba pripraviť na istú formu nekomfortu, zvlášť pri preprave vo vrecku bežných nohavíc (na bermudy rovno zabudnite). Nové Primo totiž váži 440 g, čím vás odsudzuje na niekoľko scenárov v zmysle transportu.

Máte možnosť si okolo pása uviazať tradičný kus predĺžovacej šnúry a zabiť takpovediac dve muchy jednou ranou, alebo túto tehličku umiestniť kamkoľvek do priestorov bundy, prípadne

ruksaku. Výhoda okolo podobných ústupkov je však, samozrejme, späť hlavne s počtom nabití telefónu a iných zariadení. Práve v prípade mobilných telefónov deklaruje výrobca celých osem cyklov dobíjania, ktoré vám powerbanka údajne má byť schopná zaručiť.

Pokúšal som sa tento proklamovaný fakt hlbšie overiť v praxi, rovnako ako aj na krabíčke uvedených a čo do PR sloganu oveľa lákavejších 92 hodín prevádzkovej energie na jedno nabitie samotnej powerbanky, avšak





pravdepodobne sa opäť potvrdila istá miera účelového zavádzania a skreslenia.

Za akých podmienok to dokáže?

Aby sa vám podarilo naplniť všetky tie na oko lákavé popisky z prebalu tohto produktu, je nutné spadieť do úzko profilovaného nastavenia tak, aby ste sa zmestili do tabuliek. Nechcem tu teraz tvrdiť, že táto vysoko kapacitná powerbanka nie je schopná vás podržať vždy, keď je elektrina nedostatkovým tovarom, v každom prípade jej ideálna prevádzková funkcia závisí od niekoľkých zásadných faktorov. Do nich som sa so svojím zariadením Samsung Galaxy Note 10 ale nedokázal ani náhodou dostať, a práve tento telefón mi nové Primo nabilo vždy len šesťkrát, pričom podľa inak prehľadného ukazovateľa stavu energie ostalo v banke ešte zopár percent šťavy. Keďže som však k celej testovacej vzorke neprišiel ako úplne prvý novinár, je dosť možné, že sa vplyvom predchádzajúcej zlej manipulácie s ňou samotný výrobok jemne degradoval. V prípade takéhoto

scenára sa, samozrejme, výrobcovi musím aspoň touto záložnou cestou čiastočne ospravedlniť. Vráťme sa ale späť k opisu jasne overených a deklarovaných funkcií. Dôvod, prečo by ste mohli chcieť práve túto externú nabíjačku, môže spočívať v prítomnosti certifikátu na Qi, teda bezdrôtového nabíjania. To, mimochodom, funguje pohodlne aj cez obal široký 3 mm, takže nie je nutné mobil neustále vyzliekať ako seba u obvodného lekára.

V zmysle dizajnu sa tu nemáme veľa o čom rozprávať. Prímo vyzerá ako dva centimetre široká doštička v tmavočiernom prevedení a jeho skelet je z tvrdeného plastu s protišmykovým povrchom. Ide o nenápadný, ale zároveň funkčný dizajn, ktorý zariadenie podrží aj pri menších pádoch.

Jediné tri vstupy nájdete na spodnej hrane prístroja, kde je priestor venovaný konkrétne klasickému USB-A, USB-C a jednému Micro-USB. Tieto brány (až na USB-A) fungujú obojsmerne a je cez ne teda možné dobíjať aj samotnú powerbanku. Samozrejmosťou je

prítomnosť ochrán ako poistka na prebitie, pretlačenie, skrat a prehriatie. V prípade, ak sa nakoniec rozhodnete investovať svoje peniaze práve do tejto vysoko kapacitnej powerbanky, vedzte, že v balení na vás čaká len jeden jediný a tradične aj dosť krátky USB-C kábel.

Pri cene atakujúcej momentálne hranicu štyridsiatich eur to je s ohľadom na Qi certifikáciu a celkovo vysokú kapacitu viac ako rozumná investícia, treba však pre tohto takmer pol kilogramového kamaráta nájsť ideálne miesto na transport. Keďže som ho sám využíval hlavne na rýchle doplnenie šťavy pre svojho drona alebo záchrannú brzdu u umierajúcej konzole Nintendo Switch, je jasné, že nebol prvou ani poslednou nadváhou na mojom tele. S oboma menovanými zariadeniami nemal, mimochodom, väčší problém a dokázal ich viac než tri razy naplniť, a to až po samotný okraj.

Verdikt

Táto vysoko kapacitná externá batéria s užitočnou Qi funkciou vás môže zaskočiť hľadám len svojou váhou a menšími nepresnosťami o počte nabití.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust Cena s DPH: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Vysoká kapacita
- + Bezdrôtové nabíjanie
- + Vhodný nielen pre mobilné telefóny
- Váha
- Odolný a funkčný dizajn
- Tabuľkové údaje sa nezhodujú s realitou

HODNOTENIE:



Steelseries Apex 3

PREKVAPIVO DOBRÁ NEMECANICKÁ KLÁVESNICA



Prednedávnom sme priniesli recenziu na Steelseries Apex 5 z aktualizovanej série Apex. Okrem vyššieho modelu Apex 5 na náš trh prišiel aj model Apex 3. Ten poskytuje okrem spínačov Whisper Quiet, ako si ich výrobca pomenoval, aj IP32 vodotesnosť a 10-zónové RGB podsvietenie. Viac si však už povieme v tejto recenzii.

Je veľmi ťažké vytvoriť dobrú nemechanickú klávesnicu a obhájiť si jej cenu. Trh je predsa len preplnený rôznymi modelmi a potencionálny zákazník potrebuje nejaký impulz, prečo si vybrať niektorý konkrétny model. Steelseries začínajú pomaly ale isto výraznejšie rozširovať svoj produktový rad aj na nižšie cenové kategórie v snahe osloviť viac zákazníkov.

Prvé dojmy a balenie

Apex 3 prichádza v škatuli s grafikou, na akú sme od Steelseries zvyknutí. Na zadnej

strane balenia výrobca vymenúva všetky prednosti tohto konkrétneho modelu. Vo vnútri nájdeme okrem samotnej klávesnice aj podložku pod ruky a manuály.

Klávesnica už pri vyberaní z balenia má „správnu“ váhu a nepôsobí ako hračka. Po pripojení podložky pod ruky nám už nič nebráni v jej používaní.

Vonkajšiu kostru tvoria dva kusy plastu, ktoré sú do seba pevne zaskrutkované. Rozmery klávesnice a váha sú 444,7 × 39,69 × 151,62 mm a 816 g.

Aj napriek celoplastovej konštrukcii a veľkému tlaku na základňu badat' len jemné prehýbanie. Viac ma však teší, že klávesnica vôbec nevrzga a pôsobí prémiovým dojmom. Apex 3 je certifikovaná podľa IP32, a teda vám náhodné poliatie vodou klávesnicu nezruinuje.

Z hľadiska rozloženia ide o klávesnicu s numerickým blokom a anglickým

rozložením kláves, čo už tradične značí anglické popisy kláves spolu s jednoriadkovým enterom. Po prvom pripojení nás hneď uvíta dúhový efekt podsvietenia klávesnice, ktorý na každej lan-párty ukáže spoluhráčom, že nie ste obyčajný hráč.

Nezabudlo sa ani na ovládanie pomocou FN tlačidla spolu s vydareným ovládaním multimédií v podobe fyzického kolieska hlasitosti a taktiež aj tlačidla ovládajúceho prehrávanie hudby.

Whisper Quiet: Dokonalý názov pre spínače

Whisper Quiet, čo voľne preložené znamená „tiché ako šepot“, pomenúva nemechanický druh spínača, ktorý si Steelseries vytvorili. Ide o upravený membránový spínač. Tentokrát však nestláčame vršok spínača smerom nadol, keďže membrána je otočená hore nohami a stláčame akoby základňu s vrcholom



smerom k zaznamenávajúcej doske. Tento princíp by teoreticky mohol zvýšiť prípadnú výdrž klávesnice, lebo nedochádza k tak výraznému namáhaniu membrány.

Teoretický rozbor bokom, pretože klávesnicu si nekupujeme pre jej teoretickú, ale praktickú funkčnosť. Klávesy majú ideálne dlhú dráhu pohybu s veľmi výrazným pretlačením pri registrácii tlačidla, ktoré je až na samom konci.

Na výrazné pretlačenie som si musel chvíľu zvykať, je to predsa len iné oproti mechanickému spínaču MX Brown, na ktorý som bol doteraz navyknutý.

Na klávesnici sa dá písať všetkými desiatimi veľmi rýchlo aj vďaka dobrej vzájomnej vzdialenosti kláves. Podsvietenie je rovnomerné, popisy kláves sú dostatočne podsvietené a to umožňuje bezproblémové písanie aj v tme. Celkový komfort počas písania zlepšuje aj pribalená podložka pod ruky, ktorá má dobrý

mäkčený povrch. Keď som už načal to podsvietenie, tak Apex 3 ho má 10-zónové, osvetľuje klávesy zospodu, na rozdiel od per-key RGB, ktoré osvetľuje individuálne každý kláves. Nemusíte si nutne inštalovať softvér, klávesnica má niekoľko prednastavených profilov podsvietenia a s pomocou FN skratky nimi môžete cyklovať.

Softvér a profily

Ak sa rozhodnete softvér nainštalovať, nájdete v ňom premapovanie všetkých klávesov a taktiež aj makrá. Ako pri Apex 5, aj tu tvorba makriev vo svojich možnostiach vôbec nezaostáva.

Ba naopak, ponúka paletu možností či už od nahrávania, až po časovanie jednotlivých krokov. Takto vytvorené makrá možno následne priradiť hociktorému klávesu, poprípade klávesom M1-M6, ktoré Steelseries vyčlenil primárne pre makrá (Insert, Home, Page UP/DOWN, End, Delete). Priradovanie

úloh klávesom nemusí zostať len pri makrách alebo alfanumerických znakoch. Môžete si priradiť aj spustenie aplikácií alebo klávesové skratky.

Nesmieme zabudnúť ani na ovládanie podsvietenia. Preddefinované 3 druhy podsvietenia, statické, dýchanie a prechod spektrom, sú pre svetelnú šou dostatočné, avšak ak by náhodou nepostačovali, môžete si zóny detailnejšie nakonfigurovať.

Podsvietenie dokáže spolupracovať aj s hrami, napríklad v Counter Strike môžu klávesy F1-F12 signalizovať počet nábojov v zásobníku, poprípade vizualizovať počet životov.

Posledným nastavením je polling rate, ktorý je od výroby nastavený na 1000 Hz.

Záverečné hodnotenie

Steelseries Apex 3 vo mne zanechala len ten najlepší dojem. Ide o dobrú klávesnicu či už na hranie, alebo na písanie v kancelárii plnej ľudí citlivých hluk. Poskytne základné multimediálne funkcie spolu s pokročilým makro editorom. Navyše sa softvér snaží integrovať klávesnicu s populárnymi hernými titulmi, aj keď musím uznať, že by ich knižnica mohla byť početnejšia. Aj za cenu 50 eur ide o dobrú klávesnicu s deklarovanou životnosťou až 20 miliónov stlačení.

Lukáš Batora



**WHISPER QUIET
GAMING SWITCHES**

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Steelseries Cena s DPH: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena/výkon - nič
+ konštrukcia
+ spínače
+ váha
+ podložka pod ruky

HODNOTENIE:

★★★★★

AORUS RAID SSD 2TB

TIE NAJLEPŠIE PCIE GEN3 RÝCHLOSTI S VIACERÝMI „ALE“



Najväčšie úložisko, najlepšie rýchlosti, najjednoduchšia obsluha v tom najkrajšom dizajne. Dobré, ten dizajn možno nie je pre každého až taký dôležitý, no ostatné vymenované vlastnosti často vyžadujú náročnejší používatelia, ktorí až tak nehladia na ceny komponentov. Od čias pomalých hard-diskov už ubehlo veľa času a SSD disky sú v praxi novým štandardom. A to nielen čo sa týka rýchlosti a bezpečnosti dát, ale aj kapacity. A hoci sa môžu zdať SSD disky ako nudná záležitosť, nie každá spoločnosť kráča rovnakou cestou ako ostatné. Niektorí výrobcovia sú ochotní vydať sa mierne odlišným smerom len preto, aby svojím zákazníkom priniesli čo najzaujímavejšie produkty. A práve z takéhoto neočakávaného smeru prichádza aj produkt menom AORUS RAID SSD 2TB.

Disky značiek Gigabyte a Aorus už nie sú takou novinkou, akou boli ešte minulý rok. Vtedy boli mnohí prekvapení, vrátane mňa,

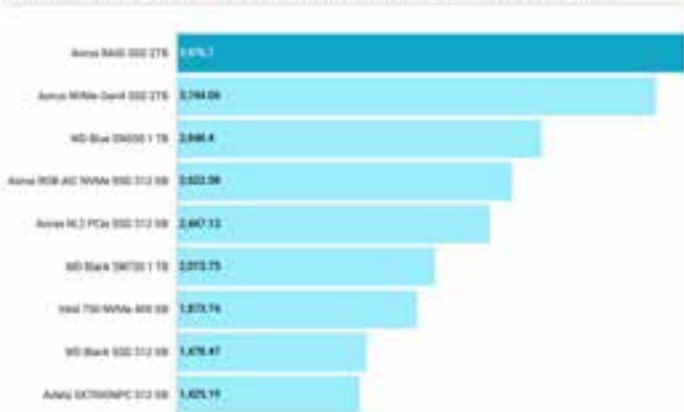
že spoločnosť ponúkajúca hlavne grafické karty a matičné dosky vstupuje na trh s SSD diskami a ďalšími komponentami. Ako však ukázali naše aj zahraničné recenzie, diskom Gigabyte a Aorus sme nemali čo vyčítať. Najväčšia zmena na trhu s SSD diskami za poslednú dobu sa odohrala len nedávno, s príchodom nových AMD procesorov a matičných dosiek X570 podporujúcich nový PCIe Gen4 štandard. Vďaka nemu aj „obyčajné“ M.2 SSD disky s Gen4 podporou mohli dosahovať rýchlosti až 4000 - 5000 MB/s. Čo však robiť, ak ste stále na staršej platforme, Intel procesoroch, alebo fungujete na spojení X570 dosky s Ryzen procesorom druhej generácie, ktorý Gen4 rýchlosti nepodporuje? A pritom túžite po rýchlostiach nad 4000 MB/s? Odpoveďou je samozrejme RAID, teda prepojenie viacerých fyzických diskov do jedného virtuálneho. Nie všetky riešenia sú však jednoduché či bezpečné a v neposlednom

rade ani najlacnejšie. AORUS RAID SSD 2TB väčšinu týchto problémov na prvý pohľad odstraňuje. Keďže však v redakcii nedávame iba na prvý dojem a pohľad, pustil som sa do poriadneho testovania, výsledok ktorého si môžete prečítať nižšie.

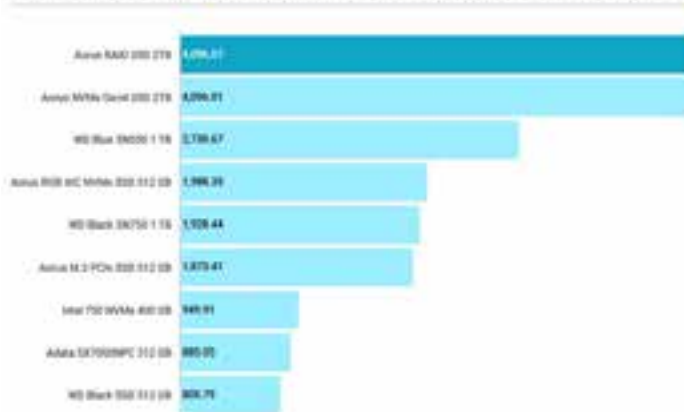
Obal, prvé dojmy a spracovanie

AORUS RAID SSD 2TB k nám prišiel v obyčajnej čiernej krabicičke s pár nápismi a logami indikujúcimi, čo sa v nej ukrýva a čo od tohto produktu možno očakávať. Prednej časti obalu ako vždy dominuje logo Aorus a na zadnej strane nájdete potenciálne kupci aj bližšie technické špecifikácie. Tie spomínajú podporu PCIe 3.0 x 8 pripojenia, rýchlosti čítania až do 6300 MB/s a zápisu 5900 MB/s. Vnútri krabičky je už samotný disk. Respektíve PCIe karta zaberajúca jeden slot. Vnútri nej sa nachádza štvorica 512 GB SSD diskov a ďalší hardvér zabezpečujúci správne fungovanie RAIDu.

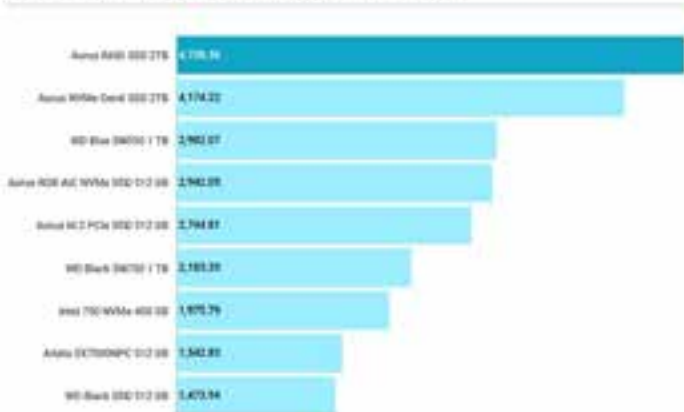
Arvil's Storage Utilities Čítanie (rýchlosť v MB/s, viac je lepšie)



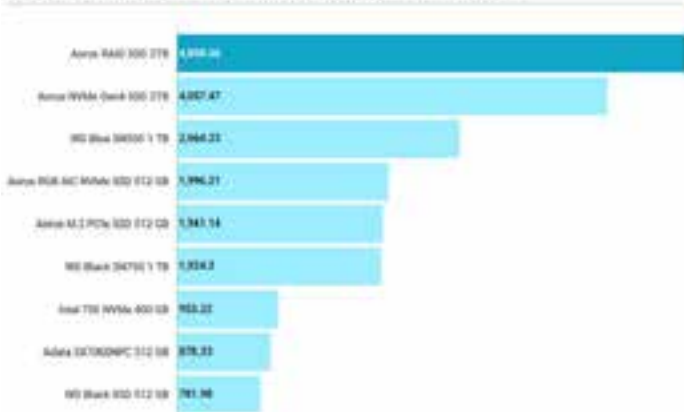
Arvil's Storage Utilities Zapisovanie (rýchlosť v MB/s, viac je lepšie)



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



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



Pri tomto produkte, keďže je určený skôr pre profesionálov než nadšencov, sa v Aorus zdržali RGB podsvietenia, no stále je zrejme kvalitné prevedenie. Karta nie je príliš ťažká, no keďže pri jej skladbe prevažuje kov, nie je to ani žiadne pierko. Na spodnej časti AORUS RAID SSD sa nachádza malý ventilátor, ktorý by mal byť v prípade potreby schopný chladiť všetky nainštalované SSD disky.

Komponenty a avizované parametre

AORUS RAID SSD karta je momentálne dostupná už v spomínanom 2 TB prevedení, čo znamená, že vnútri nej sa nachádza štvorica NVMe SSD diskov s kapacitou 512 GB. Druhá alternatíva, ktorá však vyzerá tiež nadmieru zaujímavo, a to napríklad pre ľudí, ktorí už vlastnia svoje SSD disky, je možnosť kúpiť si len samotnú RAID kartu bez predinštalovaných SSD diskov. Prekvapením pri tejto karte je, že podporuje už aj PCIe Gen4, takže jej potenciálne rýchlosti budú ešte ohromnejšie ako tu. Teraz však späť ku AORUS RAID SSD 2TB. Disky použité v tejto karte ponúkajú spomínanú kapacitu 512 GB, architektúru buniek 3D TLC (Triple Level Cell) a 512 MB DDR rýchlu vyrovnávaciu pamäť pre každý disk. O správne fungovanie RAID systémov

sa stará „enterprise grade“ ovládač od spoločnosti Marvell, čo by malo znamenať nielen vysoké rýchlosti, ale aj vyššiu bezpečnosť podľa konečného nastavenia. Táto karta totiž nezvláda iba obyčajný RAID 0 (prekladanie dát na všetky disky zároveň), ale zvládne aj RAID 10 (zrkadlenie s prekladaním), či dokonca JBOD na niektorých platformách. Pri RAID 0 si teda používatelia užijú naozaj vysoké rýchlosti, hoci bez duplicitnej ochrany dát, a pri

RAID 10 sú rýchlosti stále vysoké, najmä pri čítaní dát, no dáta sú aj chránené.

Viacero „ALE!“ pred správnym fungovaním

Pre správne fungovanie karty musí byť splnených niekoľko podmienok. Po prvé, aspoň na základe informácií zo samotnej stránky výrobcu, ide o kompatibilitu s matičnou doskou.

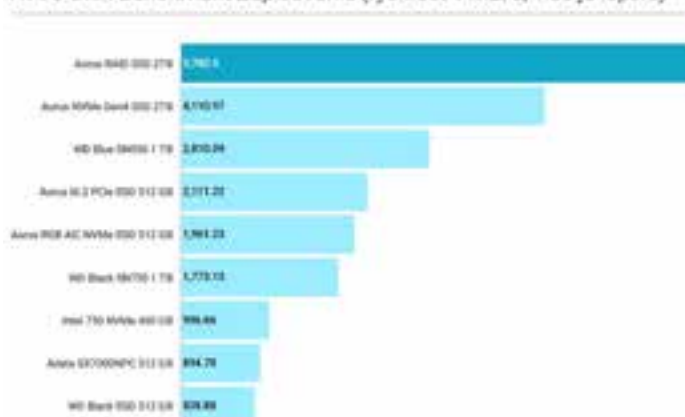
Cena za 1GB (cena 1GB/eur, menej je lepšie)



ATTO Disk Benchmark Čítanie (rýchlosť v MB/s, viac je lepšie)



ATTO Disk Benchmark Zapisovanie (rýchlosť v MB/s, viac je lepšie)



V zozname podporovaných dosiek som videl spomenuté iba Gigabyte a Aorus matičné dosky s čipsetmi AMD TRX40, X570 a Intel X299X a Z390.

Samozrejme, je možné, že karta bude fungovať aj na matičných doskách iných výrobcov, avšak táto informácia nie je oficiálne potvrdená. Ďalšou podmienkou je inštalácia do správneho PCIe slotu, čo som si na vlastnej koži odskúšal, a po nepozornom prečítaní manuálu pri doske Aorus Z390 Pro, na ktorej som túto RAID kartu testoval. Po prvotnej inštalácii sa mi nepozdávali výsledky z programov používaných na testovanie, ktoré sa držali v okolí 3000 MB/s. Až pri následnom skontrolovaní manuálu k doske a programu CrystalDiskInfo som si všimol, že som kartu nainštaloval do PCIe x4 slotu, čo je dôvod, prečo boli rýchlosti limitované samotnou doskou. Nasledujúce „ALE“ prišlo pri snahe zmeniť RAID konfiguráciu z 0 na 10, ktorej možnosť som nevedel v BIOSe nájsť ani po desiatich minútach hľadania. Našťastie, skontroloval som, či je na doske nainštalovaná najnovšia verzia BIOSu a po krátkom povzdychnutí a „flashnutí“ na poslednú verziu, som už veselo vytváral RAID 10 konfiguráciu. A asi posledným ale je fakt, že na Z390 platforme správne nefunguje program

Aorus Storage Manager, čo je však aj indikované na stránkach výrobcu, takže zmeny RAIDu alebo kontrola diskov priamo z Windowsu nie sú také jednoduché.

Pre koho je AORUS RAID SSD 2TB určený?

Z tých ale, ktoré som vypísal, zrejme už vidno, že AORUS RAID SSD 2TB nie je určený pre každého. Ak ste bežný používateľ používajúci po internete, alebo čisto hráč, bude vám absolútne stačiť SATA, alebo NVMe SSD disk. Pokiaľ však často pracujete s väčšími súbormi, ako sú videá, fotky v RAW formáte, alebo vedecké kalkulácie vyžadujúce nielen vysokú kapacitu, ale aj rýchle úložisko, potom bude pre vás AORUS RAID zaujímavý. Ako som už na začiatku recenzie písal, Gen4 SSD disky momentálne bez problémov atakujú hodnoty čítania a zápisu až 4000 - 5000 MB/s, no úprimne, pre niekoho, kto pred rokom či dvoma zainvestoval do high-end počítača na Intel X299X, či Z390 platforme, bude AORUS RAID SSD naozaj zaujímavou voľbou bez nutnosti prechádzať na novú AMD platformu s podporou PCIe Gen4. AORUS RAID SSD 2TB má viacero ale, čo však neznamená, že nemá žiadne výhody. Od rýchlostí, cez možnosť bootovať celý počítač z tejto RAID karty, až po možnosť

navýšenie kapacity v budúcnosti, a to výmenou pribalených SSD diskov za väčšie.

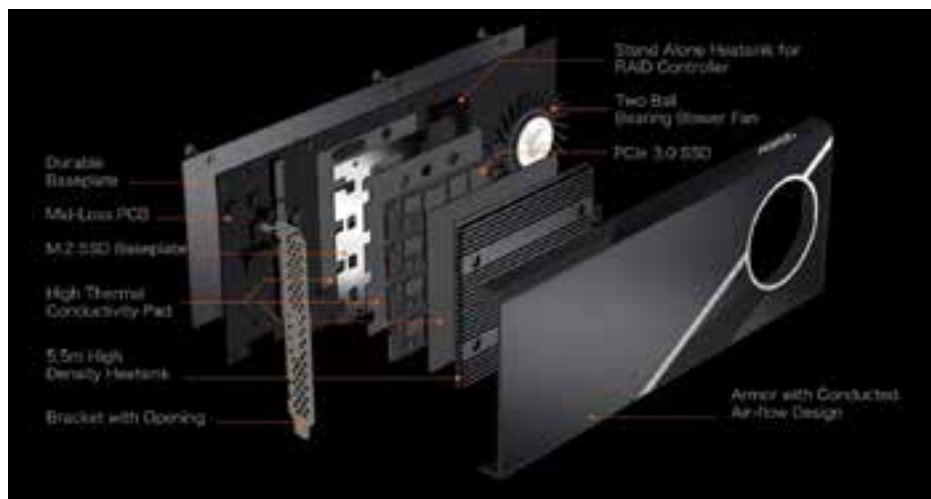
Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10-krát a výsledkom je ich priemer. Pri kontrolovaní výsledkov som si všimol, že programy Anvil's Storage Utilities a AS SSD sa s RAID konfiguráciou asi príliš nepohodli a rýchlosti čítania a zapisovania sú o niečo nižšie ako indikované rýchlosti, no programy ATTO a CrystalDiskMark (ktoré sú o niečo novšie, a tým pádom lepšie vybavené na testovanie naozaj vysokých rýchlostí) ukázali ozajstnú výkonnosť diskov.

Zhrnutie

Pracujete s videom, fotkami, či inými aplikáciami a súbormi vyžadujúcimi rýchle a veľké úložisko? Nepodporuje váš počítač PCIe Gen4, no túžite po podobných rýchlostiach? Pokiaľ ste odpovedali áno a vlastníte počítač s matičnou doskou značky Gigabyte/Aorus s podporovanými čipsetmi, potom bude AORUS RAID SSD 2TB naozaj lákavá voľba. Pokiaľ však nepatríte do tejto úzkej komunity, bude možno jednoduchšie obzrieť sa po obyčajných diskoch, alebo zainvestovať do Aorus Gen4 RAID karty bez SSD diskov, ktorú si môžete naplniť diskami podľa vlastného uváženia.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Aorus Cena s DPH: 480€

PLUSY A MÍNUSY:

- + naozaj vysoké rýchlosti pri Gen3
- + kvalitné prevedenie
- + hardvérový RAID ovládač od Marvell
- limitovaná použiteľnosť
- podpora len na nových čipsetoch

HODNOTENIE: ★★★★★

Lamax W9

KAMERA, KTOREJ MÔŽE NAPRŠAŤ ROVNO DO UŠÍ



Česká spoločnosť Lamax Electronics spadá do čoraz populárnejšej kategórie takzvaného globálneho výrobcu rozsiahlej škály produktov so širokým presahom do rôznych svetov spotrebnej elektroniky. Nech už potrebujete zatlačiť neposedné

gumičky od rúška pomocou kvalitných slúchadiel, ochrániť svoje vozidlo pred vandalmi prostredníctvom bezpečnostnej kamery, alebo poriadne ozvučiť ilegálnu párty na záhrade rodičov, zatiaľ čo tí sedia v karanténe niekde v Gabčíkove.

Spomínaná firma s veľkým L vám v týchto potrebách rada pomôže a vďaka slušnej cenovej politike z vás vo finále nevytiahne prehnané veľké sumy peňazí. Ako na tom však sú po stránke kvality, si môžeme dnes spoločne prejsť aj vďaka mnou testovanej akčnej kamere, ktorá v prípade označenia W9 ponúka minimálne jednu poriadne atraktívnu návnadu.



Ocitáme sa teda v úzko špecifickom svete akčných lomeno športových kamier, ktorým asi najviac dominuje filozofia čo najlepšej kompaktnosti a vo finále aj jednoduchosti používania. Onen ikonický dizajn akejkoľvek starej komunistickej premietacky zmenšenej tak, aby sa zmestila do dlane dospelého muža, je už dnes samozrejmosťou, ale konkrétne v prípade portfólia firmy Lamax sa doteraz ich kamery museli vkladať do špeciálneho vodotesného obalu vždy,



keď ste dostali chuť natočiť skupinku rybičiek ohlodávajúcich päty nemeckým dôchodcom niekde u Spiaggia di Poetto na Sardínii. Schválne uvádzam minulý čas, keďže až s príchodom Lamax W9 sa vám otvára možnosť obrovskej voľnosti v zaznamenávaní čohokol'vek (fotiek, videa, timelapse) vo vodnom prostredí, a to vďaka špeciálnemu vodotesnému telu s odolnosťou ponoru do slušných dvanástich metrov. Osobne si myslím, že kto z vás dosiahne na ten osudný trinásty meter, tak si na príslušnú kameru zaznamená tak maximálne zábery talianskej záchranej služby. V tomto smere ide teda rozhodne o príjemné a užívateľsky príhodné vylepšenie už doteraz vydaných modelov.

Toho príslušenstva by aj stačilo, nie?!

Balenie W9, ostatne tak ako aj pri edícii X od Lamaxu, je doslova natlakované príslušenstvom. Okrem série plastových rámkov, ktoré sú práve vďaka onej vodotesnosti už plne univerzálne do všetkých vonkajších podmienok, tu môžete nájsť držiak na bicykel, poistné lanko, rôzne lepiace podložky a istiace pásky na suchý zips. Vôbec najzaujímavejší je však špeciálny náramok na ruku, ktorým môžete samotnej kamere zadávať príkazy bez toho, aby ste museli sledovať, ako sa jej darí na držiaku, nech už ho máte pripevnený kdekol'vek. Pomer ceny a výkonu tu okrem iného krásne podčiarkuje aj druhá batéria v balení, vďaka ktorej sa nemusíte starať o hľadanie dobíjacej stanice a dokážete tak nabrat' dostatok materiálu ešte skôr, než sa prístroj vypne. Z vlastného testu, kedy som na jeden t'ah nakrúcal 4K záznam unboxingu hernej stoličky a potom som si vybehol na ulicu zachytiť ten správny pach atmosféry menom Covid-19, vyplynulo, že výrobcom udávané tri hodinky čistého času sa za určitých okolností dajú dosiahnuť. Všetko však samozrejme záleží od špecifického nastavenia záberov,

ktoré sa chystáte zachytiť a zároveň aj preniesť na Micro-SD kartu (tá už súčasťou inak bohatého príslušenstva nie je).

Aj cez skutočnosť, že sa sám výrobca v PR materiáloch k tejto dizajnom pekne spracovanej kamere vyznáva z lásky k extrémnym športom, sám som nemal v súčasnej karanténe ako overiť túto podstatu W9, a tak som ho po použití aspoň pekne vydezinfikoval a podržal pod prúdom horúcej vody. Až vtedy som mal viac času sa pohrať s dotykovou obrazovkou na zadnej strane, ktorá aj pri omývaní vodou reagovala prekvapivo slušne. Našiel som tam softvérové vodítko vedúce k použitej stabilizácii obrazu, ktorá vás podrží aj v situácii, kedy sa vám utrhne lyža a zletíte do rokliny. Horská služba si tak bude môcť v teple svojej chaty popíjajúc horúcu čokoládu pozrieť priebeh procesu postupného zmrzčenia istého neskúseného lyžiara.

A to sa vyplatí. Dost' však bolo čierneho humoru. Vďaka 4K rozlíšeniu pri tridsiatich snímkach za sekundu budú vaše zábery krásne ostré a plynulé, čo sám môžem viac-menej potvrdiť. Aby som bol ale voči vám férový, z tej hĺbky záznamov, ktoré som v tom krátkom čase recenzovania pomocou W9 pozbieral, sa mi pár z nich nezдалo, a to hlavne po stránke vykreslenia farieb. To sú však asi detaily, ktoré patria do úplne inej kategórie a nie do sekcie kamier, s ktorými sa môžete doslova vyvárať v „močovke“ a následne to celé nahodiť na Youtube.

Pomocou vstavanej Wi-Fi máš názor celého sveta ako na dlani

Lamax si dal záležať na spracovaní aplikácie, pomocou ktorej si môžete uložené zábery upravovať a následne aj vďaka Wi-Fi poslať do sveta. Ak teda patríte medzi skupinku konzumentov, ktorí sa radi takzvané hrajú so spomal'ovaním obrazu a nevydržia ani mesiac bez nového záznamu západu slnka niekde na dedine

v hornej dolnej, W9 ukončí vaše potreby s prehľadom a ešte vám k tomu ako bonus pripne kompaktný USB-C pre pohodlnejšiu konektivitu. Vyššie už veľakrát spomenutú možnosť nastavenia menu vám dávajú šancu prepnúť zberný uhol z plného rybieho oka do takmer klasického formátu s tým, že záznam sa ukladá v kodeku H.265. Jeho najväčšou devízou je samozrejme šetrenie miesta bez toho, aby utrpela výsledná kvalita obrazu, zvlášť ak bežíte na 4K, a rovnako tak aj rýchlosť načítavania jednotlivých záznamov. Opäť by som si mohol trochu kopnúť do PR materiálov k samotnej kamere, kde Lamax spomína niečo o ultra modernom kodeku a v skutočnosti tu H.265 máme fakticky od roku 2013, ale toto sú pre vás vo finále zase len nepodstatné skutočnosti. Dôležitejší je fakt, že po stránke dizajnu táto podarená a plne vodotesná športová kamera W9 dokáže naplniť vaše očakávania. Produkuje krásne Full HD zábery so 120 FPS, rovnako tak kvalitné 4K s 30 FPS a pre milovníkov fotiek je k dispozícii 16 Mpx, čo pri priaznivom svetle dostačuje aj na nejaké to portfólio na Instagrame.

Keď by som mal vyložené hľadať nejaké chyby, tak určite tu absentuje akákoľvek predná signalizácia zapnutého nahrávania, čo môže priniesť komplikácie pri situáciách, kedy je kamera pripnutá na tele a nevidíte na obrazovku. Cez skutočnosť, že som sa v tomto texte už neraz rozplýval nad objemom príslušenstva, možno by som pár vecí z krabice vyhodil a pribalil popruh na hrud' alebo čelový držiak. Ten mi práve pri nakrúcaní unboxing videa chýbal najviac, ale zase som mal možnosť zaspomínať na staré zlaté časy, kedy lepiaca páska dokázala zachrániť nejednu nepríjemnú situáciu.

Verdikt

Pri cenovke cca 220 eur sa Lamax W9 dá s prehľadom označiť za spoľahlivého a funkčného spoločníka na dovolenky, ale aj na rozbehnutie vašej internetovej kariéry neohrozeného športovca s čiernou skrinkou na hlave.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax Cena s DPH: 220€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vodotesné telo	- Žiadna signalizácia zapnutého nahrávania
+ Kompaktný dizajn	
+ Wi-Fi a funkčná aplikácia	- Prijal by som
+ Bohaté príslušenstvo	v balení držiak na telo

HODNOTENIE:



ASUS TUF M5

„SIVÁ MYŠKA“ NA POHĽAD, VÝKONNÉ HERNÉ ZARIADENIE NA POCIT



Značka TUF Gaming je dnes už pojem, ktorý sa svojou popularitou v portfóliách značky ASUS pomaly dotahuje už na úroveň ROG – Republic of Gamers. TUF je skratkou pre „The Ultimate Force“ a dlhodobo ponúka kvalitné, a hlavne odolné herné PC komponenty i periférie, a svojimi cenami sa udržiava pod hladinou produktov ROG. Do redakcie k nám tentokrát zavítala myška ASUS TUF M5.

Obal a jeho obsah

Myška prichádza zabalená v malej krabičke. Pekné balenie je v ASUSe už tradíciou, obal obsahuje množstvo informácií o produkte, pôsobí dobrým a estetickým dojmom.

K myši je pribalená iba informačná brožúrka s produktovou dokumentáciou. Chválime, že myška je ešte v rámci obalu zabalená v penovom, protinárazovom vrecúšku.

Prvé dojmy a spracovanie

ASUS TUF M5 je myš strednej veľkosti a je ideálnym kompromisom pre používateľov ako s menšími, tak i väčšími rukami. So svojimi 85 g vyhovuje drvivej väčšine hráčov. Kvôli jej neutrálnemu tvaru je vhodná pre pravákov i ľavákov. Výrobca sa pýši špeciálnou povrchovou úpravou, ktorá je tvorená šiestimi vrstvami, a zvyšuje odolnosť voči oderom, treniu, vlhkosti, či silnému potu. Celé telo myši je zhotovené z plastu, pogumované je iba

scrollovacie koliesko. Bočné panely myši sú kvôli lepšiemu držaniu textúrované, potešilo by nás však, keby aj tieto panely boli pogumované, pretože myš sa síce drží veľmi dobre a pohodlne, avšak pogumované boky by určite prispeli k väčšiemu pocitu prémiovosti produktu. Vrchná časť myši je ozdobená logom TUF Gaming, ktoré navyše podporuje ASUS AURA SYNC, a svieti naozaj pekne. Na spodnej časti sú umiestnené tri nemeniteľné teflónové slidery.

Ovládacie prvky sú tvorené šiestimi programovateľnými tlačidlami, z toho dve primárne tlačidlá, scrollovacie koliesko bez pohybu do strán, profilové tlačidlo, a dve tlačidlá na ľavej strane myši, ktoré by si však zaslúžili byť ešte trochu lepšie označené, a prechod medzi nimi by mohol byť rozoznateľnejší, pretože vzápätí rýchleho boja počas hrania hier, nemusí vždy používateľ nahmatať to správne bočné tlačidlo. Dizajnovo je táto myš skôr neutrálna, na stole ani príliš nekričí, avšak ani sa nehanbí a neschováva. Kvalita vypracovania je vynikajúca.

Softvér a používanie

Použitie spínače OMRON garantujú funkčnosť minimálne 50 miliónov kliknutí. Optický senzor je schopný pracovať s citlivosťou od 100 do 6200 dpi, disponuje rýchlosťou sledovania 220 palcov za sekundu (IPS) a zvláda pretáženie do 30

G. S obnovovacou frekvenciou 1000Hz sa z ASUS TUF M5 stáva výkonný produkt nižšej strednej triedy, s veľmi dobrým pomerom cena/výkon. Myška spolupracuje s osvedčeným softvérom ROG Armoury II.

V ňom je možné nastaviť tri používateľské profily s rýchlym prepínaním priamo na myši, ďalej DPI, makrá, efekty samostatného osvetlenia a ASUS AURA SYNC, a Armoury disponuje tiež doplňujúcou štatistikou pre zaujímavosť (počet kliknutí, vzdialenosť prejdená v cm, atď.). Užitočnou funkciou je možnosť prepojenia aplikácie či hry s profilom, a myška sa tak pri spustení danej hry automaticky prepne na nastavený profil pre danú hru. Predsa, hranie hier je presne to, na čo bola táto myš primárne vyrobená. Môžeme potvrdiť, že túto úlohu zvláda výborne. Aj po dlhom hraní je myš pohodlná, neusádza sa na nej pot a tým pádom nie je masťná a nešmýka sa.

Veľmi príjemný je aj odpor scrollovacieho kolieska, ako v hrách, tak i pri bežnom používaní. Výrobca deklaruje, že sa táto myš perfektne hodí na claw-grip či fingertip-grip, s čím opäť musíme súhlasiť.

Zhrnutie

ASUS TUF M5 si oblúbia predovšetkým tí, ktorí preferujú myšky nižšej hmotnosti, skôr konzervatívnejších a univerzálnych tvarov, ale pekného designu. Svojím výkonom, ľahkosťou používania a odolnosťou si určite nájde veľa fanúšikov, a v konkurenčnom boji bude aj vďaka svojej priaznivej cene často vyhrávať.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pomer cena/výkon
+ ergonómia
+ komfort
- nemá pogumované boky
- menej rozoznateľné bočné tlačidlá na prvý dotyk

HODNOTENIE:



AORUS



TEAM UP. FIGHT ON.

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



 aorusczsk

 aorus_czsk

HP OMEN Citadel

KRÁĽOVSKÉ POSEDENIE



Všetko zlé je na niečo dobré. Všetky tie odreté kolená, vyvrtnuté členky a narazené zadky v konečnom dôsledku posilnia vašu predvídavosť. A kým sa takto zbernica skúseností plní ako upchatá vaňa s výlevkou plnou vlasov po milujúcej manželke, vaše vrásky na čele nie sú odrazom mučivých starostí, ale naopak životných skúseností (nehanbite sa za ne a noste ich ako medailu). Preto sám neberiem súčasnú karanténu a stále prebiehajúcu globálnu pandémiu



ako nejakú rezolútnu stopku sociálnemu životu. Práve naopak, otvára sa mi ovel'a širšia škála možností. Samozrejme je to preto, že sa žijím písaním, nech už to vyznieva akokol'vek elitársky. Za celé tie roky a v takej krátkej dobe, som totižto

nikdy nemal šancu testovať taký vysoký počet herných stoličiek, ako práve v tomto podivnom období prvej polovice roku 2020. A presne na základe tejto skutočnosti vám dnes môžem s plnou vážnosťou predviesť suverénne najlepšie herné náradie pre celé vašej telo a tak trochu aj ducha, teda HP OMEN Citadel.



Spoločnosť Hewlett-Packard, významný hráč na scéne s tlačiarňami či počítačovou technikou, sa rozhodol premiérovu investovať aj do nábytkárskeho priemyslu a ak dobre poznáte ich výhradne hernú sekciu OMEN, je vám okamžite jasné, pre koho je kráľovské kreslo Citadel primárne určené. Nie že by ste si nemohli tento trón predstaviť niekde v kancelárii, kde na vás vo frenetickom tempe bliká burzový index, každopádne to, čo reprezentuje onen prívlastok OMEN, je pre videohernú komunitu natol'ko



silný impulz imaginácie, že si málokto vie práve v súvislosti s týmto nápisom predstaviť niečo iné, než hry a hranie sa. Sám som mal to šťastie, v čase, kedy ešte samotný produkt ani nebol v predaji, sa za zatvorenými dverami distribútora firmy HP takpovediac posadiť a nasat' prvé dojmy rovno cez svoje oblúbené rifle.

Už vtedy, behom krátkej chvíľky, mi v hlave preletela séria reklamných sloganov, ktoré na nás tak často apelujú zo všetkých tých sociálnych kanálov naprieč internetom a nemal som absolútne žiadne pochybnosti o tom, že v tomto prípade sedím na niečom, čo po stránke kvality siaha k samotnej nesmrteľnosti.

Jednoduché skladanie

Aby som uviedol modelový príklad. Ak by ste si omylom vrazili stovku klinčov cez nosnú dierku až do čelného mozgového laloku a následne sa pustili do skladania tohto kresla, nemám pochybnosti o vašom úspechu. Inžinierom z HP sa totižto zachcelo preskočiť konkurenciu s eleganciou seba vlastnou a do inak objemného boxu naložili takmer hotové dielo.

Jediné, čo sa od vás očakáva, je strhnutie igelitu a schopnosť úchopu, vďaka čomu dokážete zobrať do ruky imbusový kľúč

(samozrejme pribalený), spojiť sedaciu časť s opierkou a trochu pokrútiť so zápästím. To je celá veda, ak k tomu následne prirátam ešte zacvaknutie dvoch plastových krytiel a tradičné nasadenie ultra tichých koliesok. Tie sa mimochodom rovnako vymykajú rozmerovým štandardom a sú, na rozdiel od iných výrobcov, o tretinu väčšie. Vrátim sa teraz k vyššie spomenutej skutočnosti, ako som behom krátkej doby rozbal'oval a skladal hneď niekoľko produktov tohto razenia.

HP koncept sa v zmysle konštrukcie nedá snáď ani považovať za rozložený výrobok a jediné, čo sa od vás očakáva, je vykrútenie skrutiek priamo z tela kresla, priloženie ďalšej časti a následné zakrútenie. Odpadá tak akákoľvek nutnosť pozerat' do nejakého komplikovaného návodu a študovat', ktorá skrutka kam patrí, keďže to priamo vidíte počas uvedeného odkrúcania.

Vďaka tomuto banálnemu a prostému nápadu sa HP OMEN Citadel skladá ako po masle a behom desiatich minút vlastne nemáte čo robiť. Teda okrem následnej snahy potlačiť svoje nadšenie z práve zakúpeného tovaru.

Ešte než sa pustím do súhrnu prvotných dojmov, ihneď ako som si sklopil opierku do takmer vodorovnej polohy a nechal unavenú chrbticu pocítiť ten luxus,



určite je na mieste konečne uviesť aj cenu kresla, ktoré vás vyjde na necelých 220 eur. Nebudeme teraz riešiť, koľko kreslo stálo v úvode svojej distribúcie, rovnako tak ani skutočnosť, že pár dobre známych obchodníkov a špecialistov na vysokohorské príťažky, zmenilo predaj OMEN Citadel na frašku.

Podstatou ostáva, že HP ponúka svoju prvú hernú stoličku za cifru, ktorá je hodná vašej investície a už dlho som nemal lepší pocit z výsledného produktu pri predstave, koľko peňazí by som zaň musel reálne dať. Pomer cena a výkon je tu teda úplne na strane samotného výkonu a tento kožený žľab pre vaše sedacie a chrbtové svaly stojí za každý jeden cent.

Po stránke materiálu ide o prevahu vysoko kvalitnej syntetickej kože a kovu, ktorú v potrebnom množstve dopĺňa gumová pena a plast. To, čo fakticky nevidíte, sú pláty z odolnej peny, ktoré správne podopierajú sedacie a chrbtové partie (už spomínané lôžko pre vaše pozadie tlačí z boku na stehná tak, aby ste pocítili stabilitu a oporu).

Výrobca uvádza maximálnu váhovú hranicu stanovenú na 136 kilogramov, s čím určite poteší aj tých väčších a objemnejších z nás, každopádne oveľa dôležitejšia je





celková mohutnosť tohto kresla, ako aj synchronizácia pohybu opierky voči sedadlu. Všetko sa tu dá nastaviť – výška sedačky, ako aj sklon opierky. Tu je nutné pripomenúť možnosť príjemného hojdaní, ale čo mňa osobne prekvapilo, bola kompletná variabilita posunu laktových opierok. Skutočnosť, že si ich môžete jednoducho nastaviť v zmysle výšky je jasná, rovnako tak by ste neboli šokovaní takzvaným mechanickým otočením v rozmedzí deväťdesiatich stupňov, ale že bude zároveň prístupný aj posun rozpätia, to bolo veľké nówum. Tento nie len herný trón tak beriem ako plne univerzálny výrobok, ktorý sa prispôsobí akémukol'vek typu ľudského tela.

Rumunská diskotéka sa nekoná

V súčasnosti je trendom, nech už sa rozprávame o tradičnom game hardvéri, alebo strčíme nos aj do nábytkárskeho priemyslu, integrovať do moderných sedačiek a kresiel rôzne donedávna ešte nepredstaviteľné lákadlá, či už je reč o RGB podsvietení, chladení nápojov, zvukových

reproduktorov, masážnych motorčiek alebo vyšetrení prostaty pomocou drevenej rúčky od zmetáku (moja osobná vízia maskovaná za vtip). Ak sa však pozrieme na OMEN Citadel, nenachádzame tu nič z hore vymenovaného a pre mňa osobne stále banálneho nadštandardu.

Prvoradá je tu totižto kvalita základných potrieb, kde Hewlett-Packard vo finále ponúka viac, než by ste čakali a to aj v súlade s oslnivým dizajnom. Kombinácia tmavo čiernej s krvavočervenou je viac ako efektná a budí rovnako silný dojem luxusu. Akokol'vek pre vás môže byť nesmierne cool skutočnosť, že vaše herné kreslo svieti v tme ako zadrhnutý kolotoč, nakoniec vám to bude viete k čomu, ak sa po celom dni hrania a sedenia zároveň cítite ako zle premazaná Marioneta. Tento atribút si, ako už asi tušíte, HP dáva na prvé miesto a sám som ho tak v jednom prípade využil na dvanásť hodinovú šichtu, v ktorej som si rozumne rozdelil recenzovanie hier so samotným písaním hromady článkov a niekedy o štvrtý nadržanom som nakoniec vstal ako keby sa nič nestalo. Ono sa asi trochu aj

stalo, minimálne som zakopol o prázdnu fl'ašku kanadskej whisky, každopádne chrbát sa nest'ážoval a pečienka aj tak už dávno spala spánkom spravodlivých.

Mohli by sme sa tu spoločne nad prvým kusom nábytku od svetoznámej značky HP rozplývať donekonečna, ale myslím si, že už po pár vetách tohto článku bolo zrejme, ako si ma výsledná kvalita OMEN Citadel omotala a miestami až uhranula. HP dokázalo na prvý výstrel vyrobiť jedno z najlepších (ak trochu pritlačím tak najlepšie) herných kresiel súčasnosti, čo nemusí nutne dopĺňať len herný rad nesúci jeho názov.

Pokiaľ by som toto celé chcel zakončiť jednoduchou otázkou a ešte jednoduchšou odpoveďou, tak: Hľadáte aktuálne stoličku vhodnú nielen na kancelársku prácu, ale zároveň aj na poctivé pestovanie game kultúry ako takej? V tom prípade pre vás, aj s ohľadom na hromadu zdanlivo skúsenejšej konkurencie, nemám lepšie odporúčania než investíciu do predmetu tejto recenzie.

Verdikt

Luxusný trón, ktorý vám dokáže poslúžiť bez akýchkol'vek kompromisov a je úplne jedno, na aký účel ho chcete využívať.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP Cena s DPH: 220€

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduché skladanie - nič
+ kvalita materiálov
+ ideálne na dlhé sedenie/ležanie

HODNOTENIE:



ADATA SE760

ULTRARÝCHLY EXTERNÝ SSD DISK S USB 3.2



V dnešnej dobe, keď dáta narástli do astronomicky veľkých objemov a keď je potrebné ich čo najrýchlejšie a najskladnejšie uchovávať a prepravovať, sa ponuka na trhu pamäťových médií rozrástla veľmi zaujímavo, a dnes už hádam ani neexistuje používateľ počítača, ktorý by nevlastnil nejaké externé pamäťové médium. V konkurenčnom boji sa bije mnoho známejších, ale aj menej známych výrobcov, medzi ktoré nepochybne patrí aj spoločnosť ADATA. Tá na trhu pôsobí od roku 2001 a väčšina IT používateľov už o nej určite počula. ADATA mala počas celého svojho pôsobenia vždy čo ponúknuť a nedávno predstavila ultrarýchly SSD disk SE760 s USB 3.2.

Obal a jeho obsah

Balenie disku je tvorené papierovou ozdobnou krabičkou s lesklým nádychom, ktorá popisuje základné vlastnosti produktu. Vnútri sa nachádza plastová vanička s externým diskom, produktovou dokumentáciou a dvomi káblíkmi – USB C/USB C (22 cm) a USB C/USB A (23 cm).

Musíme pochváliť ADATA za to, že mysleli aj na situácie, keď používateľ disku nemá k dispozícii port USB typu C, ale dáta z disku potrebuje, a k produktu teda pribalili oba káblíky. Obal produktu je na dobrej úrovni a balenie pôsobí pekne.

Prvé dojmy a spracovanie

ADATA SE760 pôsobí na prvý pohľad a prvé potlačkanie veľmi solídne. Kvôli jeho malým rozmerom vyzerá skôr ako poriadne veľký USB kľúč a nie ako externý disk. Telo je tvorené veľmi pekne opracovaným kovom, ktorý je veľmi príjemný na dotyk. Oba konce tela sú z pevného plastu, vypracovanie je opäť prvotriedne. Disk pôsobí minimalistickým dojmom, nenájdeme na ňom nič iné, len USB C port a LED diódu. Výrobca na obale udáva odolnosť voči nárazom, treba však podotknúť, že toto nie je disk určený na prežitie extrémneho zaobchádzania a nie je ani vodoodolný, preto odporúčame, aby ste boli štandardne opatrní.

Používanie

Pripojenie k počítaču je okamžité a bezproblémové. Architektúra 3D NAND, ktorou je tento disk vyrobený, je už osvedčenou klasickou metódou výroby diskov s ideálnym kompromisom medzi rýchlosťou, životnosťou a cenou. Rýchlosť disku sme niekoľkokrát otestovali benchmarkmi v softvéri Anvil's Storage Utilities, AS SSD Benchmark, ATTO Disk Benchmark a CrystalDiskMark, a po dôkladnom otestovaní disku sme došli k záveru, že ADATA SE760 patrí medzi najrýchlejšie externé SSD disky na trhu. V grafe je zobrazené porovnanie

rýchlostí zápisu a čítania tohto disku s inými, ktoré sme už testovali v našej redakcii. Disk sme testovali zapojený v troch rôznych portoch – USB C, USB A 3.1 a USB A 3.0 – pričom sme dospeli k výsledku, že rýchlostne je rozdiel medzi USB C a USB A 3.1 zanedbateľný, avšak pri USB A 3.0 výrazne klesá zápis a čítanie takmer na polovicu.

Zhrnutie

ADATA SE760 je dokonalým spojením maximálne elegantného, mimoriadne výkonného a dostatočne veľkého úložného priestoru. V jeho prospech hrá aj pomer cena/výkon, vďaka čomu sa tento disk stáva veľmi zaujímavým riešením pre ľudí, ktorí potrebujú mať kvantum dát stále po ruke a potrpia si aj na prenosovú rýchlosť dát.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ADATA	180€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vynikajúca rýchlosť	- výrobca neudáva, že
+ veľmi pekné	by bol disk
estetické prevedenie	vodoodolný
+ dobrý pomer	
cena/výkon	

HODNOTENIE:

★★★★★

Mamibot iGLASSBOT

A UMÝVANIE OKIEN JE RAZOM ZÁBAVA



Vždy som sa považoval za maximálne zvedavého jedinca, ktorý pri nákupe noviniek do domácnosti ide často až za tú hranicu zmysluplnosti s cieľom pochopiť, či ona budúcnosť už nastala, alebo ide stále len o klamanie zákazníka. V tomto duchu som si dávno predtým, než to bolo populárne, zadovážil robotický vysávač, v cene malého auta a v čase, kedy som ešte býval v jednoizbovom byte a žil takzvaný sen so znamením nespútanej slobody, obdivoval jeho vytrvalosť a húževnatosť v praxi. Môj Fufi, na toto meno som skutočne hrdý, totižto stotočne bojoval proti ekvivalentu povestných veterných mlynov, zatiaľ čo sa svojimi rotujúcimi kefkami pokúšal prekonať nekonečnú horu elektrických káblov. Bol to ostatne paradox modernej doby, že niečo tak úžasné ako autonómny vysávač na bordel všetkého druhu, ktorý sa sám zaparkuje a napapá z misky plnej chutnej elektriny, nakoniec vyhorí

na akejsi medúze vytvorenej z čiernych plastových káblov. Fufi zomrel asi dva roky od vybalenia a preto som dlho, v zmysle pietnej spomienky, zaňho odmietal akúkoľvek náhradu. Dnes, kedy už sa sám dávno neprofilujem ako ortodoxný game redaktor, a kedy si na môj stôl nájdu cestu rôzne bizarné produkty, od tabletiiek cez sušené mäso až po tradičnú spotrebnú elektroniku, som preto s radosťou prijal možnosť zaspomínať na Fufiho po boku jeho modernejšej sestričky. Tam, kde Fufi s obl'ubou brázdil dlážky a koberce, sa však Fifi (príliš predvídateľné meno?) venuje naopak čisteniu okien a sklenených povrchov.

Možno to pre vás teraz bude menšie precitnutie zo sna, avšak áno, v súčasnosti je možnosť nakúpiť domáceho robota na väčšinu tradičných úkonov v zmysle upratovania. Americká

spoločnosť Mamibot sa preto v duchu automatizácie domácností upísala myšlienke, že okrem chrlenia autonómnych vysávačov v tvare hodín z vlakového nádražia sa pokúsia ul'aviť rukám nejednej mamičky a otecka, napríklad počas nedávnych veľ'konočných sviatkov (vtedy sa okná v mene tradície drhnú ako deň pred apokalypsou).

Pred rokmi preto prišli s predstavením série iGLASSBOT, ktorej filozofia čistenia sklenených povrchov bez nutnosti nejakej zásadnej obsluhy predstavuje ten pravý pokrok. Mne sa tak na stole, škoda len že nebol sklenený, ocitla nedávno vydaná verzia s označením W120 a spoločne sme mohli obehnúť niekoľko rodinných príslušníkov, aby sme im v duchu pokroku pomohli a možno aj jemne otvorili oči. Čo si tak vy teraz predstavujete pod PR vetou v znení „naš produkt vám vyčistí okná a všetky sklenené povrchy vrátane



sprchových kútov'? Moja osobná a jemne zhmotnená predstava by spočívala v plne autonómnej mašinke s telom Scarlett Johansson, ktorej jediná údržba by spočívala vo vydrhnutí podvozku krátko po vykonaní jej poslania. Nič také však od produktu firmy Mamibot zatiaľ čakať netreba, ostatne, ich výrobok



je jemným ekvivalentom tradičných robotických vysávačov, ktoré pracujú na systéme vákuového prisatia.

Fifi to ale má predsalen o niečo ťažšie, keďže musí pracovať v často nebezpečných výškach a to ju radí do rizikovej skupiny elektrotechniky, ktorá potrebuje poriadne pripoistenie, alebo aspoň pevné lano okolo krku. Teda pásu.

Ovládanie cez telefón

V balení tohto leštiaceho a umývacieho zariadenia nájdete fakticky kompletnú sadu bez nutnosti čokoľvek dokupovať. Samotná Fifi si totižto ku mne pritiahla dva kufre plné náhradných rohožiek z mikrovlákna, ktoré sa k jej spodnej

časti pripínajú pomocou suchého zipsu a slúžia na zbieranie špiny aj následné leštenie. Žlté sú v tomto prípade určené na hrubšiu špinu a naopak tie šedé, ktoré pojmu viac vlhkosti, na menšie znečistenie.

Aj keď sa vám to možno bude zdať dosť divné, že na viac bordelu je nutné brať menej vody, každopádne alfou a omegou fungovania takéhoto zariadenia je čo najmenšie trenie a odpor. Okrem náhradného šatstva si slečna Fifi pribalila aj základnú fl'aštičku so špeciálnym roztokom na báze klasickej okeny (nemáte kus suchého chlebu?), horolezecké lano so skobou, dostatočne dlhý elektrický adaptér a diaľkové ovládanie.



Ovládač ako taký som osobne ani nevybaloval, keďže ovládať tohto robota je možné aj prostredníctvom aplikácie v telefóne, čo je oveľa väčší Cyberpunk. Tá sa pripája cez bluetooth a funguje bez akýchkoľvek výkyvov. Môžete tak robota odstrihnúť od vlastného plánu upratovania a určovať mu smer pohybu a rozkázať nútenú pauzu, jednoducho opäť všetky tie základné povely, ktorými som pred rokmi trápil svojho

Fufiho (nech je k nemu kremíkové alebo milosrdné). Ak to ešte z textu vyššie nevyplývalo, tak W120 je síce autonómne zariadenie na očistu skla, avšak aby toto poslanie mohlo dostatočne naplniť, je nutné ho permanentne napájať elektrickým prúdom. Systém nabíjania tu slúži len ako záloha v prípade, ak by vám na dedine práve odstrihli št'avu a Fifinka by v tom čase bola len v polovičke práce niekde desať metrov nad zemou.

Automaticky by zdroj prepol na batériu a využil onen udávaný čas dvadsiatich minút na dokončenie, alebo prípadný návrat do bodu štartu. Výrobca z tohto dôvodu neodporúča čistenie bez priameho napájania a



vzdáva sa akejkoľvek zodpovednosti za škody, ktoré ich produkt spôsobí.

Predíť scenáru, kde sa robot na umývanie okien zarazí do čelného skla nového auta vášho suseda, sa dá pomocou ukotvenia tenkým lanom. Tento užívateľský prvok nie je zrovna nápaditý a nie vždy máte doma priestor na nejaké experimenty, zvlášť ak nechcete lano uviazať o mačku spiacu práve na parapete.

Samotné lano ale berte skôr ako záchrannú brzdu v momente, kedy všetko zlyhá a robot si to namieri strmhlav dole. Fifi sa ostatne správa poriadne hlasno (cez reproduktor) a neustálym pípaním dáva vedieť, ako sa práve cíti a čo plánuje ďalej.

Ak vypadne prúd, vaše ušné bubienky dostanú taký tlak, že sa vám z toho zakrúti hlava. Testoval som jej služby vo vysokej výške, ako aj na obýčajnom sklenenom stolíku a oba varianty naplnili moje očakávania.

Robot je vybavený senzormi schopnými detegovať koniec povrchu a tak nemôže prepadnúť cez okraj stola, rovnako ako nedokáže prejsť za rám



okna. Jeho program sa orientuje podľa postupného zbierania miest, kde ešte nebol a akonáhle ich prejde dvakrát, má hotovo a vráti sa do pôvodného bodu.

Test na oknách z vonka, kde boli silno znečistené zmesou prachu a uschnutej vody, dopadol viac-menej slušne, avšak isté oblasti (samozrejme tam spadajú samotné kraje pri ráme) nedokázala vyčistiť ani pri opakovanom spustení.

Ak by ste sa preto domnievali, že kúpou takéhoto výrobku sa definitívne zbavíte umývania okien v celom dome, išlo by o mylnú predstavu. Mamibot iGLASSBOT je robot schopný vám presvetliť miestnosti bez toho, aby ste sami vypadli z okna, ale treba rátať so skutočnosťou, že výkal od holuba nezvládne bez pomocnej ruky.

Mimochodom, výkonný motor skrytý v jeho kompaktnom tele produkuje hluk, ktorý sa tiež nedá opísať ako príjemný, aj keď si teraz nemusíte predstavovať niečo ako štartujúce lietadlo, či prípadne PlayStation 4 PRO asi päť minút po spustení Final Fantasy VII Remake.

Kostrbatý pokrok

Na záver snáď len pár viet k cenovej relácii. Podobných výrobkov už nájdete na trhu viac než dost a ani jeden z nich neprichádza takzvane z lacného kraja. Moja známosť s Fifi by ma reálne

prišla na sumu cca 250 Eur, čo nie je vo finále vôbec banálna položka. Preto ak uvažujete o zakúpení pomocníka na čistenie ťažko dostupných okien a zvlášť vo vysokých výškach, určite je to vhodný variant (ostatne, príslušenstvo v balení je bohaté a samotné rohože sa dajú jednoducho preprať v studenej vode). Kto ale vyložene nepotrebuje umývať Nakatomi Plaza, vyhadzuje v tomto prípade takpovediac peniaze „do ľufu“, len aby povýšil svoju lenivosť na novú úroveň. Do akej skupinky spotrebiteľov spadáte, nechám už len na vás.

Verdikt

Tá pravá budúcnosť má ešte čas, každopádne Mamibot prichádza so slušne spracovaným pomocníkom na výškové práce pri čistení okien a sklenených povrchov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Mamibot Cena s DPH: 250€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Uspokojivo fungujúci pomocník
- + Ovládanie cez aplikáciu v telefóne / tablete
- Nutnosť neustáleho napojenia na sieť
- Hlučnosť
- Nevychytá úplne všetko na povrchu

HODNOTENIE:



//

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

Dave Maynes, Stone Security

NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

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

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

Odhal'te širokú škálu bezplatných nástrojov na www.axis.com/tools

AXIS[®]
COMMUNICATIONS

Nový Hellraiser od HBO!



Ikona hororu ožije v seriáli, ktorý prinesie spoločnosť HBO s Davidom Gordonom Greenom.

David bude režírovať pilotný diel. Nakoniec sme sa teda dočkali oživenia Hellraisera, no nebude vo filmovej podobe. Naposledy sme ikonickú postavu Pinheada videli v roku 2018 v snímku *Hellraiser: Judgement*, čo bol už desiaty film dlho bežiackej série.

Clive Barker natočil prvého Hellraisera ako adaptáciu na svoju vlastnú novelu *The Hellbound Heart*. Príbeh je zameraný na sado-masochistické entity známe ako cenobity, ktoré po vyvolaní stiahnu svoje obete do pekla, kde sú mučené dovtedy, až sa im tá bolesť začne páčiť a Pinhead je ich vodcom.

Prvý film mal premiéru v roku 1987 a zožal úspech u kritiky aj u divákov. Barker po natočení dvoch filmov dal od série ruky preč, no filmy pokračovali aj bez neho. Nový Hellraiser seriál teda bude produkovať HBO a scenár bude

písať Mark Verheiden, ktorý prispel do seriálov *Battlestar Galactica* a *Hrdinovia*, a Michael Dougherty, ktorý pracoval na novej *Godzille* a snímku *Trick 'r Treat*. Gordon Green zas zožal úspech kritikov a zarobil nemalé peniaze (rozpočet 10 miliónov dolárov a svetové tržby 255 miliónov dolárov) v réžii pokračovania ďalšej známej tváre hororu, a to *Halloween* z roku 2018.

Nedávno bolo ale ohlásené natáčanie ďalšieho Hellraiser filmu, na ktorom pracujú David Goyer a *Spyglass* Medis Group. Zvolili si scenáristov Bena Collinsa a Luka Piotrowskeho, pričom do režisérскеj stoličky posadili Davida Brucknera, ktorý je predovšetkým známy svojou prácou na *V/H/S*.

Máme tu teda Hellraisera a skupinu ľudí, ktorí už majú nejaké hororové úspechy za sebou a nám ostáva dúfať, že nám prinesú na obrazovky ozajstné peklo a s ním Pinheada v celej jeho kráse.



Nočné mory z temnôt 2 skutočnosťou!



Štúdio Paramount v spolupráci s Entertainment One pripravujú pokračovanie hororu Nočné mory z temnôt.

Prvý film produkoval Guillermo del Toro, scenár robili Dan a Kevin Hagemanovci a režisérsku stoličku obsadil André Øvredal. Vyšiel 9. augusta 2019 a viedol si celkom dobre u kritikov, fanúšikov a ani peniaze, ktoré priniesol, neboli malé. Podľa portálu The Hollywood Reporter, Øvredal a scenáristi sa vracajú do svojich stoličiek. Del Toro pomôže „tvorovať“ film, no zatiaľ sa nevie, či sa ujme roly producenta. Bratia Hagemanovci s Del Torom pracovali ešte pred týmto filmom na animovanom seriáli od Netflixu - Trollhunters: Tales of Arcadia. Nočné mory z temnôt sú adaptáciou knižnej série z desivými krátkymi príbehmi od Alvina Schwartza a hrôzostrašnými ilustráciami Stephena Gammela.

One Punch Man aj ako hraný film?



Zdá sa, že filmová adaptácia mangy One Punch Man-a sa stáva realitou.

Množstvo dobrých hraných manga adaptácií príliš nezažiarilo a ešte menej z nich sa zrodilo v Hollywoode, no One Punch Man môže byť výnimkou. Posledné adaptácie, ktoré Hollywood priniesol boli Dragonball Evolution a Ghost in the Shell, čo neboli veľmi veľkými hitmi. Alita: Battle Angel však nejaké pozitívne ohlasy získal, a tak sa môžeme tešiť na pokračovanie. Film o špecifickom mužičkovi je produkován spoločnosťou Sony a scenáristami Venoma, Scottom Rosenbergom a Jeffom Pinknerom. Manga rozpráva príbeh najsilnejšieho hrdinu sveta Saitamu, ktorý bojuje s množstvom príšer, ktoré sa po svete pohybujú a terorizujú ľudí. Preto spoločnosť vytvorila asociáciu hrdinov, do ktorej sa Saitama zapíše v domnienke, že si konečne nájde rovného súpera.

Ryan Reynolds a cestovanie časom?



Ryan Reynolds po roly v jeho novom filme Free Guy ostáva pracovať s režisérom Shawnom Levym.

Herec mal celkom nabitý rok 2019, kde si zahral hneď v niekoľkých filmoch. Pokémon: Detektív Pikachu, 6 Underground (Netflix). Rok 2020 mal mať tiež našliapnutý na vyššie tempo, no koronavírus to trochu skomplikoval. Na premiéru čakajú jeho 3 nové filmy Zabijakov osobný strážca 2, The Croods 2 a už zmieňovaný Free Guy, v ktorom si zahrá NPC (non-playable character) vo videohre. Zdá sa, že práve tu sa dobre zohral s režisérom filmu Shawnom Levym a teraz plánujú zatiaľ nepomenovaný projekt o cestovaní v čase. Vo filme sa Reynolds vyberie za svojím 13-ročným ja a stretáva sa so svojím zosnulým otcom.

Tom Hanks v boji proti korone



Po zotavení z COVID-19 Tom Hanks a Rita Wilson ponúkli svoju krv na pomoc pri vyvíjaní vakcíny proti koronavírusu.

Na začiatku marca bol pár pozitívne testovaný na COVID-19 počas ich pobytu v Austrálii, kde sa zúčastnili premiéry Bal Luhrmannovej životopisného snímku o Elvisovi Presleym, kde si Hanks zahral. Do Los Angeles sa vrátili na konci marca po karanténe a zotavení sa zo symptómov. Hanks potom v podcaste pre NPR povedal „Čo teraz môžeme robiť? Popravde, zistili sme, že v telách môžeme prenášať protilátky. Chcete našu krv? Chcete našu plazmu?“ Herec prezradil aj meno vakcíny, keby bola vytvorená za pomoci jeho krvi. „V skutočnosti budeme dávať krv a plazmu a budeme dúfať, že ju nazvu Hank-cínou“.

Vyproštění

NEŠTASTNÝ VÝLET DO BANGLADÉŠE



I přes stále trvající nouzová opatření, která uzavřela kina, se k divákům tu a tam dostanou zajímavé novinky. Jednu takovou si na konec dubna připravil Netflix. Je jí akční thriller v produkci režisérů posledních Avengers Anthonyho a Joe Russových, v režii debutujícího kaskadéra Sama Hargravea a s Chrisem Hemsworthem v hlavní roli. Akční snímek *Vyproštění* sliboval solidní akci v exotickém Bangladéši. A tu také naservíroval – a ještě mnohem víc.

Od prvních momentů, co se snímek rozjede, je divákům jasné, že tady poteče krev. Jak obrazně, tak doslovně. Příběh zlomeného válečného veterána, který vzal úkol záchrany gaunerova syna ze zajetí, vás vtáhne docela rychle.

Chris Hemsworth je dostatečný sympat'ák nato, aby takovou roli s přehledem utáhl,

a navíc s postupujícím časem a vrstvicí se hromadou pomyslných klacků vršících se mu pod nohama od lidí kolem něj mu je docela jednoduché fandit. Tenhle thriller operuje s poměrně solidní a hutnou

atmosférou, kterou jen podtrhuje exotická lokace s nepřáteli na každém rohu.

Divák si nemůže být jistý, co na hrdiny za dalším rohem čeká.





Podle ověřeného receptu

Jistě, zkorumpovaní policisté, zfanatizovaná mládež a všemocný drogový baron nejsou úplně originální figurky na šachovnici, stejně tak jako záchrana rukojmího, která se promění v boj o holý život. Nicméně kombinace, jakou během necelých dvou hodin servíruje právě snímek *Vyproštění*, je vlastně hodně fajn a svým způsobem i lepší, než by člověk po posledních akčních produkcích pro Netflix čekal.

Tahle novinka totiž vypadá zatraceně dobře a hned po prvních pár minutách je jasné, že téhle akční pecky by zatraceně slušelo i velké plátno. Režisér Sam Hargrave a kameraman Newton Thomas Sigel totiž servírují hodně nápaditou a

vizuálně zajímavou akční jízdu, která se mnoha záběry sympaticky vymezuje od běžné žánrové tvorby. Zvládá přitom být svým způsobem zároveň intimní, co se týče sledování jednotlivých aktérů, a taky krásně servírovat divákům přehled o celé právě probíhající akci.

Za toto si snímek zaslouží obzvláště pochvalu, neboť v posledních letech je moderní díky efektům ztrácet přehled o samotném dění. Tady Hargrave ve svém snímku stíhá obojí.

Akce hraje prim

Pochvalu si ale zaslouží také bojová choreografie, neboť díky ní je v kontaktních soubojích Chris Hemsworth

za ještě většího zabijáka než ve svých ostatních rolích. Inspirace Johnem Wickem je patrná, v tomhle případě to ale není vůbec na škodu. Například úvodní bitka Hemsworthova Tylera s únosci mladého chlapce je krásně surová, efektní a kontaktní.

Lepší úvod do příběhu si hlavní hrdina snad ani přát nemohl. Jistě, v porovnání s třeba takovým Zátahem a jeho pokračováním od Gartha Evanse to pořád má ještě co dohánět, běžnou hollywoodskou tvorbu to ale hravě strčí do kapsy jak svojí akcí, tak její nápaditostí a surovostí.

Kde film naopak trochu ztrácí je samotný příběh. I u něj jsou jasné inspirace (například thrillery Davida Ayera jsou tu hodně patrné), ovšem nad rámec relativně tuctových aktérů v tomto příběhu film vlastně kromě opisování u jiných nemá moc co nabídnout.

Dějové zvraty jsou poměrně předvídatelné, zradu také tušíte od prvního momentu, a i když to celé je poměrně fajn, jedná se z velké části jen o variaci na stokrát viděné okofeněně exotickými lokacemi a pár neokoukanými tvářemi z asijské kinematografie.

I tak je ale snímek *Vyproštění* něčím, co si rozhodně zaslouží vaši pozornost. Během necelých dvou hodin totiž nabízí hromadu napětí, dostatečné množství surové a kontaktní akce a atmosféru, která by se dala krájet. Hlavní hrdina je sympaták a vy mu fandíte až do posledních minut, ať se z té šlamastyky dostane. Pokud jsou akční filmy vaše krevní skupina, neváhejte ani na moment.

„Skvěle natočená a překvapivě surová akční pecka, která se nebojí šlapat do plných v podstatě celou stopáž. Předvídatelné, místy trochu umělé, ale má to skvělou atmosféru, dostatečné množství surové akce a sympatáka Chrise Hemswortha v roli badass zachránce.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Sam Hargrave

Rok vydania: 2020
Žáner: Akční / Drama / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- + Akce
- + Chris Hemsworth
- + Kamera
- + Nápaditost
- Neoriginalita
- Příběh
- Občas tempo

HODNOTENIE:



Betonrausch

KORUPCIA ZA BERLÍNSKYMI MÚRMI



Žáner nemeckej komédie nie je pre slovenského diváka žiadnou neznámou. Ostatne, už v roku 2003 vypustil distribútor do kín oplzlú frašku *Baby to chcú tiež...* ale poriadne a zároveň aj akýsi spirituálny sequel *Chalani to tiež chcú...* a stále, kde je scéna jedenia špagiet so spermiami jednou z tých miernejších. Je potrebné dodať, že v tom roku k nám nemeckí kolegovia nevyslali len výber svojich telesných tekutín, ale aj veľmi podarenú dramedy *Good Bye Lenin!* s budúcou hollywoodskou superstar, Danielom Brühlom. Ozajstná lavína sa však strhla až o desať rokov neskôr, kedy si nemeckí tínedžeri povedali: *Fakjú pán profesor. A to hneď trikrát!* Okrem tejto - treba podotknúť, že podarenej - trilógie sme mohli v kinosálach krochkať blahom nad filmami ako *Srdcoví rebeli*, *Najkrajší deň* alebo *100 vecí*. Preto je celkom logické, že sa výmyselníci z Netflixu rozhodli investovať peniažky práve do tvorcov zo zeme korenistých ležiakov.

Viktor je loser, ktorý mení robotu rýchlejšie ako ponožky a trenky dokopy. Jedného dňa sa našťve, zbalí skromnú výplatu, v

miestnej večierke sfaľuje doklady o svojich mesačných príjmoch a prenajme si luxusný byt. Na podvod sa však veľmi rýchlo príde



a hlavnému hrdinovi nezostane nič iné, ako sa spojiť s prefikáňm bohémom Gerrym. Spoločne vymyslia geniálny plán, ktorý im zaisťujú rýchly a stabilný príjem. Budú predávať nehnuteľnosti, ktoré im však nepatria. Ako asi divák tuší, cesta týchto dvoch protagonistov bude neľahká a vedie strmou špirálou lemovanou drogami a prostitútkami priamo ku katastrofe. Betonrausch by sa dal zhrnúť jediným poetickým slovom – bordel. Už od prvých minút je jasné, že tvorcovia stavili na kartu veľmi rýchlej expozičie a narácie. Problém je, že sa divák po asi piatich minútach začne strácať nielen v postavách a dejí, ktorý je vyzozprávaný nelineárne a často skáče medzi niekoľkými časovými úsekmi vo Viktorovom živote, ale aj v tom, že si začne všímať kopy úplne do očí bijúcich nezmyslov. Celý film pôsobí ako niečo, čo možno na papieri vyzeralo cool, ale v samotnom výsledku pôsobí ako práca stredoškôľáka, čo chcel napísať vlastného Vlka z Wall Street.

K celkovej plochosti a sterilite scenára prispieva fakt, že v stopáži deväťdesiatich štyroch minút nie je priestor na budovanie zásadných vecí. Tou snád' najpodstatnejšou je samotný vzťah Viktora a Gerryho. Film chce, aby si divák myslel, že práve sleduje niečo zásadné. Priateľstvo, ktoré dá smer obojmu protagonistom a ovplyvní ich životy veľkolepým spôsobom. Tvorcovia však narážajú na problém už na začiatku, kedy ľudom za kamerou stačí jedna jediná, minúta a pol dlhá scéna na zoznámenie, po ktorej sa duo hlavných aktérov správa, akoby sa poznali od malička. Pokračuje to sledom zvláštne pozliepaných scén, ktoré vyplňujú viac či menej podarené vtipy a akože sociálny komentár o prehnitosti, korupcii na najvyšších miestach a zneužití kapitalizmu v prospech robotníckej triedy. Ďalej máme rozuzlenie, obrát a koniec. Presne podľa šablóny. Vtipná je aj celková



podliezavosť celého projektu. Napríklad keď tvorcovia nevedia, ako zakončiť scénu, zakončia ju strihovou sekvenciou na úrovni priemerného študenta videožurnalistiky podkreslenou populárnymi peckami zo Spotify. (Priznávam, že keď začala hrať Billie Eilish, začal som sa nahlas smiať.)

Tieto scény sú napumpované tými najväčšími klišé, aké si možno predstaviť. Spomalené zábery na šnupanie lajn kokaínu, vrtiace sa zadky atraktívnych komparzistiek v rolách lacných prostitútok, rafinovaní, krásni a mužní muži, farebné osvetlenia... všetko len preto, aby sa režisér zapáčil na úkor zmysluplnosti. Vo výsledku tu teda máme film, ktorý neprináša do žánru nič nové. Buduje na zabehnutých klišé a kvôli tomu nedokáže prekvapiť svojimi zvratmi. Film, ktorý sa radšej sústreďí na peknú kompozíciu záberu než na hĺbku a motiváciu svojich postáv. Film, ktorý chce mať posolstvo, ale vďaka svojej celkovej nedomyšlenosti pôsobí naivnejšie ako

batol'a. A to ani nespomínam príležitostný a neopodstatnený sexizmus a rasizmus. Ak sa chcete baviť pri filme s rovnakou tematikou, radšej si znova pozrite Vlka z Wall Street. Scorseseho. Betonrausch je totiž len jeho „pirátskou kópiou“, ktorá sa po vložení do prehrávača seká.

„Nudný film bez invencie. Medzi hodinu a pol dlhým sledovaním tohoto tu a hádzaním loptičky do betónovej steny v rovnakom časovom rozmedzí voľte radšej tú loptičku.“

Robert Poupátko



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Cüneyt Kaya

Rok vydania: 2020
Žáner: Komédia / Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

- + pekné zábery
- + niektoré herecké výkony
- scenár plný klišé
- rýchla expozičie a narácie
- podliezavosť celého projektu

HODNOTENIE:



What We Do in the Shadows

KONEČNE SKUTOČNÁ PRAVDA O UPÍROCH



Upíri sú temní, bezcitní a spia zásadne v rakvách. Beriete tieto slová ako dogmu? Tak to potom pozor, lebo nový seriál What We Do in the Shadows vrhne nové svetlo na ich život. Teda, nie doslovne, lebo by sa premenili na prach!

Kam sa hrabe lord Dracula?

Priznám sa, že filmovú predlohu, ktorá predchádzala tomuto seriálu, som nikdy nevidel, no počul som o nej len a len pozitíva. A tak som teda neváhal a do seriálu sa pustil s veľkou chuťou a očakávaním. A ono sa mi splnil sen o komediálnom seriáli s upírmi!

Celý príbeh sa točí okolo trojice upírov a každý z nich má svoj zaujímavý príbeh. Taký Nandor kedysi dobýval rozľahlé ríše ako obávaný vojvoda. Lászlo bol zas anglický džentlmen a je to na ňom poznať

aj teraz - ved' má svoj šarm a najmä prízvuk. Jeho terajšia manželka Nadja bola pre zmenu rumunská vojvodkyňa,

ktorá upírske preklatie Lászlovi spôsobila. A nakoniec Colin Robinson. Ten síce nie je klasický upír, no je upír energetický.





Miesto krvi saje ľudskú energiu svojimi nudnými rečami, ktoré dokonca majú účinok aj na vampírov. A tak si naňho nik netrúfne – ani ten najskúsenejší upír.

Celú partičku uzatvára Guilermo, ktorý nie je ani energetický, ani klasický upír, ale praobyčajný človek. V rodine pôsobí ako tzv. „famiiliár“ a má im slúžiť celých desať rokov. Za odmenu mu sl'úbili, že ho premenia na upíra, čomu sa Guilermo vel'mi teší.

Ved' kto by nechcel byť krvavým krvisajom zakrádajúcim sa pod rúškom noci? Pýtate sa, na čo potrebujú upíri človeka? Guilermo (prezývaný aj „Gizmo“) sa stará o chod celého domu a práce, ktoré vyžadujú byť hore cez deň. Keďže pre upírov sú slnečné lúče smrteľné, človek je na túto prácu ako stvorený. A samozrejme aj na upratovanie, utieranie prachu, čistenie podláh, leštenie nábytku, zakopávanie obetí a zháňanie nových, nič netušiacich ľudí pre to jediné – pre krv. Ved' viete, čím sa tieto „potvory“ živia...

Každá postava je napísaná vel'mi dôveryhodne a najmä vtipne. Guilermo je klasický „sluha“, ktorý by chcel raz mať moc, no zatiaľ si užíva iba ponižovanie a nepriamu šikanu od svojich pánov. Nandor je zas uhladený svalovec, ktorý častokrát nepremýšľa o svojich činoch a ani slovách, ktoré vyriekne. A taká Nadja je zo všetkých najmúdrejšia a pôsobí vel'mi elegantným dojmom.

Situácie neomrzia a dĺžka seriálu je perfektná

Každá epizóda ma približne 20 minút, čo mne ako večne zaneprázdnenému človeku



vyhovuje. Ak doma sadnem na AirBike s chuťou si zašportovať, tak na jedno cvičenie dokážem dať aj dve epizódy.

A vďaka pútavosti a kopcu zábavy, ktorú zažijem, to všetko bez toho, aby som nervózne sledoval časovú os a odrátaval minúty. Dej epizódy nie je vždy uzavretý a tak sa seriálové situácie posúvajú v čase. Stretne tu obávaných vlkolakov a klasických „nosferatu“ upírov či si spravíme randu z bájok okolo rôznych fantazmagorických bytostí.

Výborné sú aj hlášky jednotlivých postáv, ktoré sa častokrát na danú situáciu hodia a vy sa budete smiať, váľať po zemi a prosieť, nech už skončia.

Vynikajúci je aj štýl, ktorým je seriál podávaný – ide v podstate o dokument. Niekedy sa teda stane, že člen štábu padne za obeť nenасыtému upírovi či krvilačnému vlkolakovi.

A vy to vidíte v priamom prenose. K tomu môžete sledovať aj komentáre jednotlivých postáv k danej situácii. No taký je život dokumentaristov...

Hodnotenie

What We Do in the Shadows je pravdepodobne jeden z najlepších seriálov, ktoré som mal doposiaľ možnosť vidieť.

A to, že je o upíroch, je len a len obrovské plus, pretože táto téma je v komediálnom svete absolútne neokúšaná. Ak ste ho ešte nevideli, tak na nič nečakajte!

„V seriáli What We Do in the Shadows sa konečne dozviete celú pravdu o upíroch v súčasnosti a niekedy aj v minulosti.“

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Jemaine Clement, Taika Waititi

Rok vydania: 2014
Žáner: Komédia / Horror / Fantasy

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavý a nenáročný dej
- + skvelé postavy
- + výborné vtipy
- nič

HODNOTENIE:



Devs

HĽBAVÉ SCI-FI, KTORÉ VÁS POHLTÍ



Alex Garland je meno, ktoré zrejme sci-fi fanúšikom netreba predstavovať. Sympatický Angličan, ktorý začína ako spisovateľ (z jeho pera pochádza aj predloha filmu Pláž s Leonardom DiCapriom), sa neskôr pretransformoval na plnohodnotného filmového tvorca. Do výraznejšieho povedomia sa dostal vďaka svojej scenáristickej práci na dielach Dannyho Boyla (O 28 dní..., Sunshine) a o niečo neskôr sa rozhodol sám posadiť i na režisérsku stoličku. No a práve on stojí i za pozoruhodným sci-fi seriálom s názvom Devs.

V centre diania je softvérová inžinierka Lily Chan (Sonoja Mizuno), ktorá žije na prvý pohľad ideálny život. Darí sa jej nielen v práci, ale i v súkromnom živote, keďže so svojím partnerom a kolegom z firmy, Sergeiom, pomaly plánujú spoločnú budúcnosť. Všetko sa však razom zmení, keď Sergei vďaka

výborným výsledkom povýšia na člena oddelenia Devs. To je opradené rúškom tajomstva a väčšina firmy prakticky netuší,

čo je cieľom tejto uzavretej sekcie. Samotná premisa každopádne láka na zápletku, v rámci ktorej Lily vyšetruje, čo vlastne stojí





za smrťou jej priateľ'a. No ak si náhodou myslíte, že po jej prečítaní presne viete, akými kl'účkami sa bude uberať dej, budete asi prekvapení. Devs je totiž seriál, ktorý sa nebojí byť iný a v pravidelných intervaloch dáva svojmu divákovi najavo, že ide o silne autorský projekt bez snahy sa niekomu nasilu zapáčiť. Neustále z neho cítiť, že Garland mal pri jeho tvorbe obe ruky vol'né a prejavuje sa to i tým, že viac ako na dej kladie dôraz na silnú myšlienkovosť v pozadí. Absentujú prakticky akékoľvek akčné sekvencie v pravom slova zmysle a dokonca i väčšina tradičných prvkov, aké by sa dali automaticky očakávať pri podobnej expozícii. Respektíve – do istej miery sú, pochopiteľne, prítomné, lenže scenár s nimi pracuje úplne inak. Garland sa totiž nebojí v pravom čase prehodiť výhybku a



behom krátkeho okamihu nastoliť úplne iné smerovanie. No a práve vďaka podobnej nepredvídateľnosti má dianie väčšinu času patričný náboj. Stále však platí, že ide o seriál (alebo presnejšie povedané uzavretú minisériu), ktorý vyžaduje plnú spoluprácu diváka. Klasického klíšé je tu poskromne, dej je občas odstavený na vedľajšiu kol'aj a miesto toho sa do popredia derú rôzne, až filozofické úvahy na tému ľudskej existencie. Jednou z hlavných otázok, ku ktorej sa Garland pravidelne vracia a z pohľadu zápletky patrí ku kl'účovým, je determinizmus verzus slobodná vôľa. Existuje vôbec slobodná vôľa alebo je budúcnosť plne predurčená, a to aj za predpokladu, že viete, čo presne na vás čaká za najbližším rohom? A ak je to tak, sú vlastne ľudia viac než len bezmyšlienkovité nádoby čakajúce na ďalšie inštrukcie? Alebo je celá problematika o niečo komplikovanejšia?

Silnú myšlienkovú rovinu, dôsledne rozvíjanú prostredníctvom inteligentných dialógov (prednášaných nemenej výbornými hercami, obsadenými i proti svojmu typu), dopĺňajú aj

d'alšie aspekty. Vizuálu dominujú, ako je už u Garlanda v podstate zvykom, minimalistické, no i napriek tomu výrazné sci-fi kulisy, ktorým dáva kamera patrične vyniknúť a sú v dokonalom súlade s aktuálnym dňom. K tomu treba prirátať i unikátnu, miestami až hypnotickú hudbu, v kl'účových momentoch efektívne podporujúcu celkovú metafyzickosť. Áno, Devs rozhodne nie sú jednoduchým, respektíve jednoducho strávil'ným seriálom pre masu, lenže práve to je v konečnom dôsledku najväčšou devízou celého projektu. Podobná neochota robiť kompromisy totiž dokáže byť i príjemne osviežujúca. Celkový dojem z minisérie však nie je bezchybný. Akokoľvek sa celá idea zdá na záver sympaticky završená a hereckému obsadeniu nie je čo vytknúť (obzvlášť Nick Offerman ako šéf technologickej spoločnosti je v rýdzo nekomiediálnej roli fantastický), osem dielov sa predsa len javí ako nadbytočné číslo. Všetko podstatné je totiž rozpovedané v kratšom čase a nezanedbateľná časť minútáže je vlastne len výplňou. Efektnou, no stále iba výplňou, ktorá nijako obzvlášť neprehľbuje všadeprítomné charaktery a občas i testuje vašu trepezlivosť. A toto nedokáže úplne zakryť ani inak precízna Garlandova réžia.

„Devs je naozaj pozoruhodný seriál, ktorý sa nesnaží ísť prvoplánovo v ústrety mainstreamovému divákovi, no o to je v konečnom dôsledku zaujímavejší.“

Martin Černický



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Alex Garland

Rok vydania: 2020
Žáner: Dráma / sci-fi / thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- + Originálne uchopenie témy
- + Výborní herci a kvalitné dialógy
- Dielov je viac, ako by bolo nutné
- Zväčša pomalé tempo

HODNOTENIE:



Obhliadka bytu

STAČÍ IBA JEDEN NAOZAJ ZLÝ NÁPAD A SVET SA OTOČÍ HORE NOHAMI



Lahký, vtipný a v neposlednom rade hlboko ľudský príbeh o nešťastnom lupičovi, ktorý nevedel kam z konopy a vbehol do bytu, v ktorom sa práve konala tá najabsurdnejšia obhliadka, akú si len viete predstaviť.

Autor bestsellerov Muž menom Ove či Medved'ovce nezahál'a a minulý rok vydal nový román, ktorý na náš trh prináša vydavateľ'stvo Ikar v preklade Márie Bratovej. Backman sa narodil v Štokholme, ale vyrástol v Helsingborgu. Neváha si s chuťou a vtipom ut'ahovať zo Štokholmčanov. Určite mu to pod rúškom štokholmského syndrómu odpustia. Napísal skvelý ľudský príbeh o moste, hlupákoch, rukojevníckej dráme a obhliadke bytu. No aj o láske. A nie o jednej. Hlavným posolstvom románu je, že vždy existuje nádej pre smutných, zúfalých a osamelých.

Jeden muž a jedno dievča sa nezávisle od seba pokúsili spáchať samovraždu. V prvom prípade bola na vine zlá finančná situácia a v druhom pocit osamelosti. Niekomu sa to, žiaľ, podarilo, niekomu, našťastie, nie. Téma samovraždy a pocit zlyhania sa tiahnu celým príbehom.

Ale nebojte sa! Román výdatne okorenený backmanovským humorom neprináša smútok. Možno trochu nostalgie, no na tú sme u autora zvyknutí. A ešte jedna téma v ňom výrazne rezonuje. Rodičovstvo. Frederik Backman je otcom, preto je do „problému“ dobre zasvätený.

Pre deti je človek schopný urobiť aj tie najšialenejšie veci. Trebárs vykradnúť banku. Určite máte vo svojom okolí niekoho, kvôli komu pokojne urobíte zo seba idiota. Jasné, že nepôjdete hneď vykrádať najbližšiu sporiteľňu. Alebo áno? Nie, istotne nie. Lenže, keď zlyhajú všetky dostupné a legálne možnosti na vyslobodenie sa z nezávideniahodnej kaše a niet inej cesty, tak... Aj náš lupič, teda „skorolupič“, okolo ktorého sa točí príbeh, je rodič. Ocitol sa v bezvýchodiskovej situácii a s hračkárskou zbraňou, ktorá mimochodom neskôr vystrelila, sa odhodlal na trestuhodný čin. Po nevydarenej lúpeži sa zavrel v byte s ôsmimi rukojevníkmi, ktorí boli práve na obhliadke.

„Ten človek drží p-i-š-t-o-l!“, zasyčala Ro, ktorá sa naposledy tvárila takto vydesene, keď si chcela nafotiť topánky, ale omylom zapla funkciu selfie.

„Však ani nevzzerá ako naozajstná,“ namietla Julia, ako keby najväčšie nebezpečenstvo pri streľbe predstavovala alergická na nikel.

Všetci, ktorí sa v ten deň nachádzajú v inkriminovanom byte, majú nejaké komplexy, démonov, úzkosti a obavy. Premotivovaná makléřka, lesbický manželský pár, dvaja notorickí milovníci produktov spoločnosti Ikea, neznesiteľná milionárka, smutná stará dáma a muž s králičou hlavou sa zaručene postarajú o dobrú náladu. Tragikomická rukojevnícka dráma je plná prekvapení.

Páchaťel' po niekoľkých hodinách rukojevníkov prepustí. Lenže keď do bytu vbehnú policajti, lupiča niet. Vyparil sa z povrchu zemskeho. Ako je to možné? Začína sa séria absurdných výsluchov, ktoré vás možno rozčúlia viac, ako by ste si predstavovali. Dvaja milo natvrdlí policajti

vypočúvajú osem zdanlivo šialených rukojevníkov. Chvíľu si budete pripadať ako v blázinci. Azda sa spýtate sami seba: Čo sa tomu Backmanovi stalo? Toto že je humor? Vydržte, vie čo robí. Všetko má premyslené, všetko napokon dá zmysel.

„Vieš čo? Z istého pohľadu sa mi toto tu javí ako najpreľikanejší zločin na svete...“

Jack prikývol, poškrabkal si nemiznúcu hrču na čele a dokončil ockovu myšlienku: „... a na druhej strane sa zdá, že ho spáchal dokonalý idiot.“

Samozrejme, že jeden z nich mal úplnú pravdu.

Obl'úbený švédsky autor opäť raz napísal skvelý a pozoruhodný román. Je jedinečným rozprávačom, ktorý čitateľa pripúta ku knihe a nepustí. Dva posledné tituly (Medved'ovce a My verzus vy) boli vážne, dá sa dokonca povedať, že smutné, no v najnovšom sa vracia k osvedčenému humoru. Hrdinovia sú navonok blázniví ale rovnako tak citliví, empatickí a sršia človečinou. Ich osobné traumy a strasti vykreslil s veľkou dávkou empatie.

Každý sa snaží robiť, čo vie a robiť to čo najlepšie. Pokúšame sa byť dospelí, ľúbit' sa navzájom, pomáhať si a chápať jemné nuansy života. Hľadáme kotvy a záchrané laná, ktorých sa môžeme pevne držať v ťažkých chvíľach. Snažíme sa naučiť svoje deti plávať, čo najdokonalejšie. Jeden človek ovplyvňuje druhého a mnohokrát ani netuší ako veľmi. Tak ako účastníci rukojevníckej drámy pri obhliadke bytu.

Ivana Zacharová

ZÁKLADNÉ INFO:

Frederik Backman:
Obhliadka bytu

Rok vydania: 2020
Žáner: beletria pre dospelých, román

PLUSY A MÍNUSY:

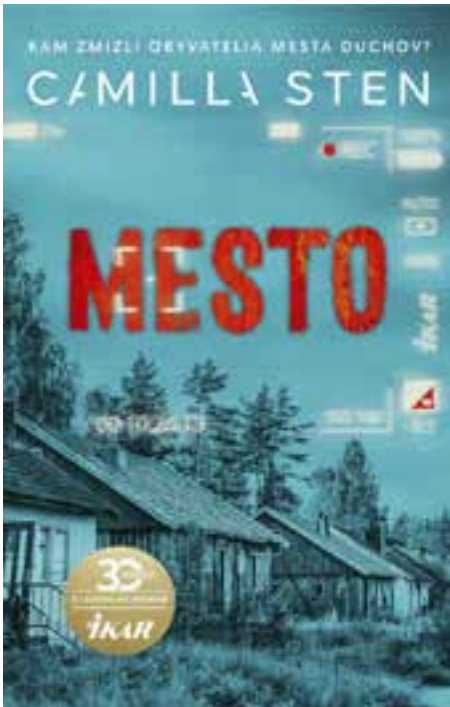
- + jednoduchý štýl
- + napätie, dynamický dej
- + sympatické postavy
- + charakteristika postáv
- + svieži, ľahký humor
- žiadne

HODNOTENIE:



Mesto

KAM ZMIZLI OBYVATELIA MESTA DUCHOV?



Úžasne sugestívny švédsky hororový román, ktorý drží čitateľa v neustálom napätí a brnká na nervy s precíznosťou hudobného virtuóza.

Mladá švédka autorka Camilla Sten debutovala v roku 2016 dystopickým románom *Nové svitanie*. Spolu s matkou píše krimisériu pre deti. Román *Mesto* krátko po vyjdení vyvolal nevšedný záujem zahraničných vydavateľstiev a dokonca filmová spoločnosť Nordisk Film už kúpila filmové práva.

Prenesieme sa do klaustrofobického trileru o zle, ktoré vyklíčilo v malom banskom mestečku. Jedného dňa v roku 1952 z ničoho nič záhadne zmizli všetci obyvatelia. Zem sa zľahla po takmer deväťsto ľudoch. Nevzali si so sebou žiadne veci, bielizeň zostala vyvešaná na šnúrach, jedlo na sporákoch. Zostali iba chátrajúce budovy a opustené ulice. Vyše pol storočia sa neprišlo na to, či to mohla byť masová samovražda, nehoda alebo skutok fanatika, ktorý bol schopný zahľadiť stopy po zmiznutí takého kvanta ľudí.

Alice je mladá dokumentaristka rozhodnutá natočiť film o záhade mestečka Silvertjärn. Jej babička totiž mesto opustila ešte pred tajomným zmiznutím ostatných obyvateľov. Zanechala v ňom však svojich rodičov a sestru. Alice sa túži dozvedieť pravdu a spomienky starej mamy ju spolu s ďalšími štyrmi filmármi zavedú do izolovaného mesta. Na zozbieranie filmového materiálu si určili päť dní. Na začiatku sa nikomu z nich ani nesnívalo, akú hrôzu zažijú. Zvláštne zvuky, nevysvetliteľné obrazy a nájstojivý pocit strachu, že sa niekto skrýva obďaleč, sú len podstavou pyramídy zla, ktorá ich čaká. Už počas prvého dňa si začnú klásť otázku, či je minulosť ozaj preč a či sa im podarí bez ujmy na zdraví vrátiť domov.

Autorka popisuje prázdne a zabudnuté miesto tak sugestívne, až máte pocit, že ste sa ocitli tam. Strach, dusná atmosféra a temnota zaliezajú až pod kožu. Tesne po udalosti v 50. rokoch sa na mieste činu našlo umučené a ukameňované telo ženy a z ošetrovne sa rozliehal krik novorodenca. To je všetko. Strašná predstava. Päťčlenný filmársky tím je popri nakrúcaní odhodlaný odhaliť aspoň časť tajomstiev. Lenže niektorí z nich si priniesli aj vlastné. Klaustrofóbia v meste duchov sa podpisuje aj na ich psychike. Čo pred sebou skrývajú? Začína medzi nimi panovať nedôvera a podozrievanie.

V románe sa striedajú dve časové línie. V jednej sledujeme skupinu filmárov, v druhej sa presunieme do minulosti krátko pred tragédiou. Hlavnou postavou je Alicina prastará mama Elsa. Prostredníctvom nej sa dozvedáme podrobnosti zo života obyvateľov mestečka. Autorka dávkuje informácie pomaly, čím udržuje čitateľa v napätí až do úplného konca.

Príbeh je výborný, skvelo vystavaný, prešpikovaný temnotou, no určite vás zarazí niekoľko ťažko uveriteľných vecí. Ako to, že za celých šesťdesiat rokov

nemal nik záujem pátrať po zmiznutých ľuďoch? Vyšetrovanie v minulosti bolo veľmi povrchné, prehľadávali sa iba lesy a blízke okolie a na mesto sa na dlhý čas celkom zabudlo. A filmári asi nikdy nepozerali žiaden horor, keď porušili základné pravidlo – nerozdeľovať sa na neznámom mieste. Za chyby sa platí. Niekedy veľmi drahó.

Potom to počujem, tam v tme. Mierny tlmený smiech, čo mi šepká do ušných bubienkov. Ochromenie prelomí mrazivý horúci šok inštinktu na prežitie, ktorý sa prevalí telom ako tornádo, prejaví sa ako rev, donúti ma tápať dozadu, zakopnúť a udrieť sa. Zúfalo sa snažím prebojovať von, také niečo som ešte nikdy predtým nepocítila.

Camilla Sten sa výborne zhostila všetkým známej témy manipulácie ľudí. Ovládať masy dokážu politici, psychopati, narcisti, tyrani a niekedy človeka zmanipuluje aj srdcu blízka osoba. Vtedy si rozum dáva dovolenku a je vymaľované! Názorný príklad davovej psychózy sa skrýva v *Meste*.

V 16. storočí takmer štyristo ľudí nepretržite tancovalo v uliciach Štrasburgu viac ako mesiac. Dejiny túto udalosť nazvali Tanečný mor. Mnohí z tancujúcich zomreli od vyčerpania. Vedci si myslia, že to bola forma masovej psychózy spôsobená hladom a všeobecným nepokojom. Mohlo sa stať v Silvertjärne niečo podobné? *Mesto* odporúčam všetkým milovníkom hororových príbehov.

Ivana Zacharová

ZÁKLADNÉ INFO:

Camilla Sten: Mesto Rok vydania: 2020 Žáner: beletria, dobrodružstvo, triler

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý štýl
- + napätie, dynamický dej
- + dve časové línie
- + charakteristika postáv
- + vystihnúť atmosféru
- postavy sa chovajú nelogicky
- nedomyslené dôvody šesťdesiatročného nezájmu verejnosti

HODNOTENIE:



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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



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

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

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

Webadmin / Richard Lonšček, 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, Barbora Krištofová, Adrián Líška,
Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš
Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Braňo Hujo, Zuzana
Tarajová, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková,
Ivet Szighardtová, Robert Poupátko, Martin Černický

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Líška, Marek Pročka

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Bleeding EDGE

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeněk Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú 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
reprodukovaná 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 © 2020 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

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



PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC G560

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



SENZOR HERO 16K G502 HERO

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôbiť.

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

Prispôbte si myš G502 HERO s novým revolučným

16K senzorom tak, aby zodpovedala

presne vašim predstavám.



MECHANICKÁ RGB G513 CARBON

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

Bezdrôtové kamery

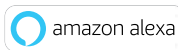
mydlink[™]
PRO



Bez káblov a bez starostí

Kamery mydlink Pro Wire-Free (DCS-2802KT-EU) sú navrhnuté tak, aby boli diskkrétne, odolné voči poveternostným vplyvom a najmä bez káblov, takže ich môžete umiestniť prakticky kdekoľvek v interiéri alebo exteriéri a zbaviť sa tak starostí s kabelážou. Magnetická montáž na strop alebo na stenu umožňuje jednoduché premiestnenie kamier a vďaka čistému obrazu vo Full HD 1080p dokážu zaznamenať každý detail.

www.dlink.com/mydlink



D-Link[®]