

GENERATION



TESTOVALI SME ASUS TUF Gaming A15

HRALI SME

Minecraft Dungeons

TÉMA

Ako na Apple CarPlay

VIDELI SME

Sonic The Hedgehog

RETRO

Mafia

SÚŤAŽ





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk



■ Pretváarka alebo súcit

Rok 2020 je skutočne excelentný. A ak ste to teraz nepochopili, bolo to myslené ako sarkazmus. Pre herný priemysel je rok 2020 smiechom cez slzy. Áno, korona prišpendlila hráčov k monitorom a to znamená rekordné zárobky, no komplikácie prinesie až blízka budúcnosť.

E3 sa tak nekoná, no náhrada mala byť viac ako dostatočná. Lenže do toho prišlo usmrtenie Georga Floyd a z E3 akože víkendu sa stal týždeň odkladov. Herné spoločnosti vyjadrujú solidaritu, no či je úprimná, to je veľmi otáznou.

Faktom však zostáva, že ak to takto pôjde ďalej tak budeme radi keď sa vôbec v tomto roku dočkáme nových konzol. Vôbec by sme sa nedivili, ak by tomu tak nebolo.

Príjemné čítanie

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Poradíme vám, ako na Apple CarPlay

NAJUŽITOČNEJŠIA APLIKÁCIA PRE MAJITEĽOV MODERNÝCH ÁUT.



Ak ste si v posledných rokoch kúpili nové auto v trochu lepšej výbave, tak je veľká šanca, že podporuje funkcie Apple CarPlay a Android Auto. Tieto častokrát prehliadané funkcie sú jednou z najväčších zmien celého infotainmentu, presnejšie ho celý nahrádzajú. A kým pri tých lepších modeloch až tak zásadne nemusia pomáhať, tak pri lacnejších a zle navrhnutých prinášajú zásadné vylepšenie nielen z pohľadu zábavy a navigácie.

Na Slovensku funguje bez problémov

CarPlay je neoddeliteľnou súčasťou každého iPhoneu, presnejšie od modelu iPhone 5 vyššie. Po prvýkrát ju firma uvoľnila už v roku 2014, no na Slovensku sme museli čakať o niečo dlhšie.

Dnes funguje úplne bez problémov, jedinou podmienkou je aktivovaná

funkcia Siri vo vašom iPhone. Samozrejme, odporúčame mať v telefóne stiahnutú najnovšiu verziu operačného systému, nakoľko pri veľmi starých verziách ešte nebola funkcia na Slovensku spustená. Rovnako, starý

systém znamená horšiu kompatibilitu s modernými aplikáciami vrátane navigácií a streamovacích služieb.

Kompatibilitu s konkrétnym automobilom si skontrolujte na stránke výrobcu.





Väčšina z nich sa však podporou pre Apple CarPlay chváli kde len môže, takže o kompatibilitu budete už pravdepodobne vedieť hneď od jeho kúpy. Nároky zo strany automobilu nie sú vysoké, v podstate stačí mať väčšiu dotykovú obrazovku a integrovaný mikrofón.

Prepojenie je v drvivej väčšine prípadov s pomocou USB kábla a Bluetooth, výhradne bezdrôtové pripojenie je len vo svojich začiatkoch a podporuje ho zatiaľ minimum automobilov a výrobcov autorádií. Prvotné spárovanie nerobte za jazdy. Je síce rýchle a trvá len pár sekúnd, no vyžaduje si vašu pozornosť a smartfón v ruke.

Ak vaše auto podporuje systém CarPlay cez USB, zapojte iPhone do USB portu v aute. USB port môže byť označený ikonou systému CarPlay alebo smartfónu, ten správny USB konektor býva vždy len jeden.

Ak vaše auto podporuje bezdrôtový systém CarPlay, stlačte a podržte tlačidlo hlasového ovládania na volante.

Autorádio musí byť v režime bezdrôtového pripojenia alebo pripojenia cez Bluetooth. Na iPhone potom prejdite do menu Nastavenia > Všeobecné > CarPlay, ťuknite na položku Dostupné autá a vyberte svoje auto.

Samostatne nefunguje

Aplikácia Apple CarPlay nefunguje bez prepojenia s automobilom, takže ju nemôžete využiť na starších autách. Pri nich je jedinou možnosťou prepojenie smartfónu cez Bluetooth alebo USB, čo zo smartfónu spraví MP3 prehrávač a, v závislosti od výbavy vášho automobilu, bude fungovať aj na hands-free telefonovanie.

Samotné mobilné rozhranie je čisté a jednoduché, neobťažuje zbytočnosťami. Podľa nášho subjektívneho názoru je výrazne lepšie, ako v prípade Android

Auto. Hlavná obrazovka je prehľadná a zobrazuje niekoľko základných informácií ohľadom vašej polohy, prehrávanej skladby a prípadne najbližších úloh z vášho kalendára.

Zmena zo svetlého zobrazenia na tmavé je buď manuálna, alebo automatická podľa dňa z automobilu. V praxi sa tak môže odvíjať od toho, či má auto zapnuté denné, alebo stretávacie svetlá.

Je potrebné spomenúť, že Apple CarPlay nepodporuje všetky aplikácie, ktoré máte nainštalované vo svojom smartfóne. Je ich niekoľko desiatok, pričom napríklad na rozdiel od Androidu nechýba jedna z najlepších navigácií, slovenský Sygic, či oblúbený Waze. Apple podporuje aj väčšinu hudobných streamovacích služieb.

V obchode s aplikáciami si ich jednoducho vyhladáte, no nečakajte žiadne zázraky. Tých veľkých je len niekoľko, drvivú väčšinu tvoria streamovacie aplikácie pre rôzne americké rádiá.

V aute používajte hlas

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

pokiaľ viete aspoň trochu po anglicky, tak sa jej nemusíte ani len dotknúť.

Hlasové pokyny dokážu výrazne uľahčiť ovládanie a vy sa môžete plne sústrediť na cestu.

Môžete si napríklad pustiť oblúbený album, vypočítať najnovšie správy, podcasty, alebo začať navigovať na určité miesto, alebo na najbližšiu čerpaciu stanicu. Možnosti sú široké a závisia len od samotných aplikácií, ktoré si nainštalujete.

V nastaveniach si môžete upraviť zoznam aplikácií zobrazených na obrazovke auta. Tie nepotrebné vypnete, tie často využívané si presuňte na začiatok zoznamu.

Na obrazovke vždy vidíte aktuálny čas, silu signálu s mobilným internetom a ikony troch naposledy použitých aplikácií pre rýchly opätovný prístup.

Všetky prichádzajúce správy / iMessage / WhatsApp môžete ignorovať, alebo si ich necháte prečítať Siri, prípadne využijete možnosť hlasovej odpovede.

Z pohľadu bezpečnosti je to najlepšie riešenie, keďže každá jedna zbytočná informácia na obrazovke infotainmentu iba odpúta váš zrak od cesty pred vami.

Matúš Paculík



Siri



Touch



Knobs and Controls

Vzostup a pád českej legendy alebo história série Mafia



Původně jsem byl taxikář.

„I když to zrovna moc neneslo a dělal jsem to od nevidím do nevidím, byl jsem rád, že mám aspoň nějakou práci.“

Nostalgický nádech-výdych

Mal som vtedy sotva trinásť rokov a na našom prvom PC, ktorý mal horšie parametre ako hodinky, ktoré dnes nosím, sme s bratom hrávali dnes už legendárne a Bohom zabudnuté tituly. No potom sa stalo, že do našich životov vstúpila fenomenálna česká hra Mafia: The City of Lost Heaven. Tá zaznamenala nebývalý svetový úspech a dokonca sa stala tak premiel'anou, že sa o nej rozprávali bežne aj ľudia, ktorí o hry ani nezavádzali. Fotorealistická grafika mala takú neskutočnú úroveň, že sme sa nevedeli vynadávať. Ja si ju vlastne pamätám tak,

ako má vyzerať momentálne ohlásený remake. Ale aby som tu nemlel len o svojich pocitoch, pod'me si povedať, ako sa to celé začalo - ako začal príbeh českej legendy a ako napokon aj skončil.

Mafia: The City of Lost Heaven

Písal sa rok 1997, keď sa Petr Vochozka a Jan Kudera rozhodli založiť štúdio Illusion Softworks. Česká firma stihla vytvoriť dva menšie kúsky predtým, ako sa dostala k väčšej a u nás známejšej taktickej simulácii Hidden & Dangerous. To bolo v roku 1998. Do firmy zároveň nastupuje vtedy ešte 23-ročný mladík Daniel Vávra a ako 2D grafik spolupracuje na jej vývoji.

Po trojročnej práci bol úspešný projekt dokončený a vo firme dumajú, ako ďalej. Vtedy sa vizionár Dan rozhodol, že povedie vlastný projekt. A keďže





mu už dlhšiu dobu vrtala v hlave mafiánska tematika, voľba padla na tvorbu hry z tohto prostredia.

Pustil sa teda do písania scenára a ako hlavný dizajnér celému projektu šéfoval. Tak začala vznikať legendárna Mafia. Vtedy ešte nikto netušil, ako celý projekt otrasie nielen domácou scénou, ale do pozornosti postaví aj svetových vydavateľov.

Megalomanský projekt inšpirovaný atmosférou amerických tridsiatych rokov mal zo začiatku, ako to už často býva, mať oveľa viac obsahu. Podľa pôvodných poznámok mali v hre byť už vtedy prvky, ktoré sa objavili až v druhej časti. Napríklad prezliekanie oblečenia, rôzne podniky ako bary či reštaurácie, a dokonca mali byť všetky „funkčné“. Samozrejme, od týchto plánov štúdio neskôr upustilo najmä z časových a finančných dôvodov. Aj napriek tomu však Mafia disponuje na svoju dobu neobvyklým citom pre detail. Dôkazom toho sú napríklad funkčné smerovky vo vozidlách, mňajúce sa palivo, ale aj množstvo skrytého obsahu a „easter eggov“.

Mafia: The City of Lost Heaven ukázala svetu, že aj hra môže mať dospelý a filmový príbeh. Pôvodne mala vzniknúť na

staršom engine, ktorý bol použitý ešte pri spomínanom Hidden & Dangerous, no po nejakom čase tvorcovia zistili, že ten už je zastaralý, a tak sa pustili do vývoja svojho vlastného. Finálny vzhľad, ako ho poznáme, titulu nakoniec dal LS3D engine. Už v tej dobe animácie vznikali pomocou technológie motion capture, hoci bola ešte v plienkach. Vozidlá dostali realistický jazdný model a zvuky motorov tiež zodpovedali ich reálnej podobe. Hoci je to práve jazdný model demonštrujúci správanie vtedajších vozidiel, ktorý sa u niektorých hráčov nestretol s pochopením. Aj napriek niektorým škrtom Mafia nakoniec obsahuje viac ako 70 vozidiel, mesto má rozlohu približne 45 kilometrov štvorcových, a do hry sa dostali aj dobové piesne od Louisa Armstronga a iných legendárnych umelcov. O skvelom českom dabingu hádam ani nemusím hovoriť.

Tým, že Mafia bola zasadená do otvoreného sveta a jej vývoj sa kryl s „konkurenčným“ GTA 3, tak trochu zostala v jeho tieni. Aj tak sa však z neho nakoniec dokázala vymaniť a bol to práve ten „dospelý“ prístup, ktorý si hráči na nej obľúbili. Nakoniec sa všetka snaha zúročila, pretože do roku 2010 predala hra viac ako 2 milióny

kópií. Neskôr sa dostala mimo PC aj na konzoly PS2 a Xbox, čo pôvodne ani nebolo v pláne. Dnes už je to 18 rokov a my už len spomíname, no aj po takej dobe je stále vidno, s akou precíznosťou bol celý projekt vytvorený. Doteraz sa majú mnohé veľké značky čo učiť od staručkej a prepracovanej Mafie.

Mafia II

Po obrovskom domácom aj svetovom úspechu sa štúdio rozhodlo takmer okamžite začať pripravovať ďalší diel. V roku 2003, len rok po vydaní prvej časti, sa začali práce na pokračovaní. Vtedy ešte nikto netušil, s akými problémami sa nový projekt stretne. Mafia II čelila nezdarom už takmer od začiatku vývoja, čo sa napokon odrazilo aj na konečnom výsledku. Ten bol však stále nadpriemerný. Ako by to celé vyzeralo, keby sa nezačalo so škrtaním, si môžeme len predstavovať. Ale aby som nepredbiehal, poďme pekne po poriadku.

Práce sa začali, spísaný bol prvý scenár a začalo sa s tvorbou hry. Nápadov bolo dosť, veľa z nich bolo v pláne už pri vývoji jednotky, a tak tvorcovia nemuseli báť, že nebudú mať do čoho zatáčať. V štúdiu sa pracovalo ostošest', keď sa objavili prvé komplikácie. Engine, na ktorom pôvodne hru tvorili, medzičasom odkúpila EA a práce sa museli začať odznova. Hra bola od začiatku plánovaná nielen na PC, ale aj na konzoly. Vybral sa teda nový engine a pokračovalo sa v práci. Ani to však nestačilo. V roku 2005 prišli na trh nové konzoly a čo čert nechcel, tie ho nepodporovali.

Tvorcovia, ktorí už boli zahnaní do kúta, nemali na výber. Rozhodli sa teda, že si opäť vytvoria a použijú svoj vlastný engine. Síce to malo stáť viac úsilia, ale výsledok by bol napokon lepší. Tieto všetky nezdary však pomaly, ale isto ukrajovali z pôvodného rozpočtu nemalé čiastky. Z malých problémov sa stali veľké a českí vývojári sa ocitli v slepej



uličke. Rozhodli sa preto pre rázny krok a prijali ponuku od zahraničného giganta. Vydavateľ Take-Two v roku 2007 odkupuje Illusion Softworks, pričom štúdio po čase mení názov na 2K Czech. Spoločnosť priniesla do projektu finančné zdroje a nové posily. V tom období na hre pracovalo okolo 150 ľudí.

Avšak ani tu sa problémy neskončili. Vo firme panovali rozkoly a časť pracovníkov sa rozhodla projekt zámerne zdržovať z dôvodu nestatočného finančného ohodnotenia. Spory sa vyhrotili až tak, že v tomto roku tím opúšťa aj otec série Vávra. Ten sa vydáva vlastnou cestou a neskôr tvorí vlastný projekt. Mafia II pokračuje vo svojej púti a trápenie sa stupňuje. Projekt, ktorý bol na začiatku omnoho ambicióznejší, musí robiť nemalé kompromisy. Po tom, ako hra nestihla dva termíny vydania, sa americké vedenie rozhodlo pre rázne kroky. Peniaze sa opäť míňali, preto sa začalo s redukovaním obsahu. Čo bolo dokončené, to sa odladilo, a čo nebolo, putovalo jednoducho do koša. Tu nastal ten bod, keď Mafia II definitívne premrhala svoj potenciál.



Keď v roku 2010 konečne vyšla, aj napriek všetkým nezdarom zožala nemalý úspech a napokon celosvetovo predala 4 milióny kópií. Len v Česku bolo predaných neuveriteľných 140 000 kusov. Hra mala svoje chyby, no stále si dokázala udržať perfektnú atmosféru. Silný príbeh a dobre napísané postavy ju opäť vymrštili medzi najlepšie tituly svojej doby. Až po vydaní sa však zistilo, aké rázne škrtky bolo štúdio donútené urobiť. Do hry sa nedostalo niekoľko misií a dokonca vypadla celá jedna časť príbehu, ktorá



sa odohrávala na Sicílii. Okrem toho sme sa mali dočkať väčšieho zbraňového arzenálu, funkčných električiek a väčšieho množstva áut. Nemali chýbať ani alternatívne príbehové konce. Veľa z týchto vecí sa podarilo postupne pridať moderom a hra napokon vďaka silnej fanúšikovskej základni dostala veľa z toho, čo nestihli samotní tvorcovia.

Mafia III

Tak trochu prekliaty projekt menom Mafia II sa napokon skončil úspechom a nastal čas pohnúť sa ďalej. Ale kam? To nevedeli ani samotní českí vývojári. Celý jeden rok sa trápili so scenárom a nápadmi, kam hru posunúť. V tej chvíli došla zámorskému vedeniu trpezlivosť a rozhodlo sa pre definitívny krok.

Krok, keď sa česká legenda dostala nenávratne do rúk amerického vydavateľa. V štúdiu 2K Czech sa začali čistky a niektorí vývoj opustili aj dobrovoľne. Mnoho z nich sa pridalo k Vávrovi, ktorý už v tej dobe naplno pracoval na stredovekom RPG Kingdom Come: Deliverance. Celý vývoj sa presťahoval do amerického San Francisca pod taktovku štúdia Hangar 13, pod ktoré teraz spadá aj samotné (a samostatne nefungujúce) štúdio 2K Czech. Z pôvodných českých tvorcov však už na Mafii III pracovala len hŕstka.

Mafia III si bola vedomá svojho postavenia a snažila sa priniesť hráčom podobný zážitok, aký očakávajú. Stále je tu prítomný dôraz na rozprávanie (silného) príbehu. Atmosféra New

Bordeaux, ktorého predlohou sa stalo americké New Orleans, bola dobre vystihnutá, ale hra aj napriek tomu chýbala akási precíznosť. Bola plná chýb, misie trpeli nedostatkom nápadu a boli priveľmi jednotvárne. Na druhej strane mala trojka aj veľa zaujímavých momentov, pričom najviac jej pomáhal perfektný soundtrack. Ale akoby to už nebola tá stará dobrá Mafia. Hra jednoducho chýbal ten dôraz pre detail a bola, povedzme si na rovinu, dosť odľáknutá.

Vydavatelia sa rozhodli najviac peňazí naliať nie do vývoja, kde by sa najviac zišli, ale miesto toho zvolili silnú marketingovú kampaň. Hovorí sa, že aby hra pokryla svoje náklady, musela by predať aspoň 8 miliónov kusov. To sa, žiaľ, nikdy nestalo. Mafia III vyexpedovala do predajní celosvetovo 5 miliónov kusov, z ktorých sa predali necelé 4 milióny.

Po neúspechu tretej časti sa po celej sérii nachvíľu zľahla zem. Mnohí už ani nedúfali, že sa niekedy dočkáme ďalšieho pokračovania, a mysleli si, že séria je načisto mŕtva. V roku 2020 však fanúšikov prebrali zvesti o oživení hier cez ich remastrované verzie. Potom prišiel ošial. Hangar 13 ohlásil oficiálny remake prvého dielu a už stihol vydať aj definitívne edície dvojky a trojky. Takto sa v našich mafiánskych srdciach opäť zapálil plamienok nádeje a neprestávame dúfať, že nás všetky tieto okolnosti napokon privedú až k štvrtnej časti milovanej série.

Martin Rácz

Starostlivosť o chĺpy nikdy nebola jednoduchšia



Spoznáвате tých mužov, ktorí sú za každých okolností vždy dokonale upravení? Nech sa deje, čo sa deje, jedna vec je vždy istá – chĺpy vždy budú rásť. Našli sme dokonalého partnera, ktorí vás nikdy nenechávajú v štiachu a bude poruke, keď potrebujete starostlivosť o svoje chĺpy. Rovnako ako 91 % mužov v USA, ktorí podľa testu domáceho používania v USA odporučili OneBlade na tvár a telo svojim priateľom*, aj my odporúčame tento čarovný nástroj vám. Preskúmali sme všetky jeho výhody.

Jednoduché použitie

Starostlivosť o vlasy a bradu predsa nikdy nebola jednoduchšia. Vedeli ste, že existuje



prístroj, s ktorým zastrihávanie, vytváranie línií a holenie chĺpkov každej dĺžky zvládne každý? Philips OneBlade Face&Body je vhodný na každodennú starostlivosť, ale aj na experimentovanie s rôznymi štýlmi brady.

OneBlade má dve čepele, jednu na tvár a druhú na telo. Každá vymeniteľná čepeľ má životnosť až 4 mesiace*. Môžete si vymeniť aj hrebeňové nastavce a vybrať si medzi 1 mm na krátky strih, 2 mm a 3 mm na strnisko alebo 5 mm na dlhšie strnisko.

Chráni proti porezaniu

V bezpečných zónach ste si istý pohybmi, ale len čo treba ísť čepeľou na menej dostupné miesta, tak vás chytá panika? OneBlade Face&Body myslí aj na takých, ktorým sa roztrasú ruky, keď čo i len pomyslia na čepeľ na citlivých miestach. Jednoducho si nasadíte ochranný nastavec, čím získate dodatočnú vrstvu poskytujúcu ochranu, a spokojne môžete holiť ďalej.

Nepodráždi pokožku a tvaruje presné línie

OneBlade Face&Body neholí tesne pri pokožke a práve toto je dôvod, pre ktorý nebudete mať podráždenú pokožku. Môžete prechádzať proti smeru rastu strniska a pohodlne oholiť fúzy akejkoľvek

dĺžky. Obojstranná čepeľ zabezpečuje vytvorenie veľmi presných okrajov a holením v oboch smeroch vidíte každý chlpek. Fúzy sú tak pod dokonalou kontrolou a upravené v priebehu sekúnd.

Na akékoľvek dlhé vlasy, kdekoľvek

Philips OneBlade Face&Body sa dá používať takmer kdekoľvek. Batéria má výdrž 60 minút a celý prístroj je vodotesný, čo umožňuje suché i mokré použitie. Po použití v sprche ho jednoducho aj opláchnete. Philips OneBlade Face&Body je tajným nástrojom na starostlivosť o chĺpy mnohých mužov. Philips OneBlade má ľahko vymeniteľnú hlavicu, ktorá sa dokonale prispôsobuje vašej tvári a robí z neho na milimeter vzdialeného osobného barbiera.

** Tí, ktorí si OneBlade zakúpili medzi prvými a poskytli nám k tomuto produktu spätnú väzbu alebo video, dostali body, ktoré si mohli vymeniť za ceny.*



Rozhovor s YouTuberom Ladislavom "Zlý Zajo" Mikom



Aj v 102. čísle magazínu Generation vám prinášame rozhovor so zaujímavou osobnosťou nášho showbiznisu. Dnes sa pozrieme do sveta YouTuberov, hier a politiky. Viac o svojom zaujímavom živote prezradí Ladislav "Zlý Zajo" Miko.

Ahoj Zajo, predovšetkým sa ti chceme podakovať za to, že si si našiel čas na našich čitateľov. Rada by som začala otázkou, ktorá mi víta hlavou už nejaký ten piatok. Prečo si si zvolil práve prezývku Zlý Zajo? Aký je príbeh, ktorý sprevádza začiatok tvoje YouTuberskej kariéry?

Ahoj, ďakujem a ihneď na úvod chcem pozdraviť všetkých čitateľov magazínu Generation. Pseudonym Zlý Zajo vznikol náhodou. Aj keď by bolo zaujímavejšie vymyslieť si nejakú heroickú príhodu, či významnú udalosť, ktorá poznačila môj život a mala niečo spoločné so

zajacmi, bola to iba obyčajná náhoda. Ako vždy som pracoval cez noc v kuchyni u nás doma, aby som nezobudil moju dcéru a bývalú manželku. V ten večer som dostal nápad založiť si kanál na YouTube. Po asi hodine som sa rozhodol pre Zajo. Nemohlo to však ostať len pri tomto milom zvieratku a tak som k tomu doplnil "Zlý".

Mnohí influenceri sa vo svojej tvorbe zameriavajú hlavne na zábavné videá a ľahké témy, no ty si šiel práve opačným smerom. Vo svojich videách riešiš aj vážne problémy našej spoločnosti, ako napríklad šikanu. Čo ťa motivovalo k tvorbe tohto typu obsahu?

V prvom rade, ja nie som z generácie ostatných „mnohých influencerov“. Už v období kedy som si zakladal kanál na YouTube som bol sám otcom a preto som sa rozhodol urobiť tento svet aspoň

trošku krajším pre moju dcéru. Z toho, že sa zasmee raz na videu, kde zo seba robím paka, by mala zábavu na pár minút. Pokiaľ dokážem zmeniť prístup učiteľov k žiakom, zmýšľanie niektorých ľudí, obmedziť šikanu, zlepšiť podmienky pre deti všeobecne a systém akým sa vychovávajú v skupinách, bude mať z toho nielen ona viac ako zábavu na pár minút, ale bude to mať aj reálny zmysel.

Ktorým témam sa chceš v budúcnosti ešte venovať?

Chcem natáčať viac herných videí, keďže denne streamujem na DLive.tv, ktorý už nejakú dobu konkuruje Twitchu a pomaličky prídeme aj na Slovensko. Som prvým slovenským streamerom na tejto platforme a podarilo sa mi s pomocou mojich fanúšikov a kamarátov dostať na DLive aj slovenský jazyk, ktorý dokonca ani len nebol v ponuke ako „jazyk streamu“.

Tento rok si oficiálne kandidoval aj v parlamentných voľbách. Prečo si sa rozhodol vstúpiť do politiky?

Myslím, že je to pri pohľade na moje zameranie jasné. Ako novinár som sa zaujímal o verejné veci, ako YouTuber som otváral témy, o ktorých každý radšej mlčal, pretože riešiť problémy iných nie je dost' sexy a zábavné. Ako človek, ktorému záleží na ostatných, som mal vstup do politiky ako jasnú ďalšiu cestu.

U nás na Slovensku často vnímame spájanie sa s politickou scénou ako niečo negatívne. S akými reakciami si sa stretol zo strany svojich fanúšikov?

Moji fanúšikovia ma podporovali celý čas. Ako negatívnu by sme skôr mali brať platenú podporu politických strán influencermi, ktorí odrazu začali pred voľbami tlačiť rôzne strany. Aj kvôli takým ako sú oni, ľudia na Slovensku neveria politike. Ja som za moju kandidatúru nedostal ani cent, šlo mi a ide mi o ľudí. Teraz mám 4 roky na to, aby som svojim viac než 1000 voličom dokázal, že ma nevolili nadarmo a že svoje sľuby splním aj napriek tomu, že v parlamente nie som.

Prejdem od politiky k esportom a hernej scéne, do ktorej taktiež neodmysliteľne patríš. Akú rolu v tvojom živote zohrávajú videohry?

Videohry sú v mojom živote od malička. Najprv som túžil môcť hrať hry, potom som ich hral a do teraz som ich hrať neprestal. Herná komunita je aj napriek niekoľkým výnimkám veľmi súdržná a plná úžasných ľudí,



ktorí držia spolu a na každej akcii sa všetci tešíme, že sme zase pokope.

Ktorý žáner hier preferuješ?

Hororové príbehovky sú mojou srdcovkou, za nimi nasledujú RPG a kartové hry ako napríklad Legends of Runeterra, alebo Hearthstone, ktorého grandfinále som tento rok dokonca mal aj česť komentovať spoločne s veľkým človekom a tiež obrovským menom v hernej scéne, nielen na Slovensku - Mamutom.

Všimla som si, že patríš medzi fanúšikov World of Warcraft. Máš na teba zásadnú otázku - Aliancia či Horda? A prečo?

Jednoznačne Aliancia, aj keď musím sa priznať, že som asi pred pol rokom

urobil achievement "Two sides to every tale", teda prešiel som príbehovú líniu BfA aj za alianciu aj za hordu, plus som získal najvyššiu reputáciu s oboma allied race, teda aj s Kul Tiran ľuďmi a aj Zandalarskými trollmi. Rád hrám aj za jednu aj za druhú frakciu, no popravde Aliancia má na vrch po všetkých stránkach. Kto je Horda, nech hodí kameňom a nakoniec, veď Sylvanas sama je z Hordy... Toľko k tomu.

Pravidelne sa objavuješ aj na slovenských herných festivaloch ako hosť. Čo ťa na týchto podujatiach láka?

Jednoznačne je to komunita.

Ako vnímaš našu domácu esportovú scénu?

Je v stále v začiatkoch, no máme tu extrémne veľký potenciál. Je potrebné zabezpečiť esportu na Slovensku podporu od štátu, pretože je to naša budúcnosť.

Záverečná otázka - ktoré prichádzajúce herné tituly si určite nenecháš ujsť?

WoW - Shadowlands, ďalšiu kapitolu hry Visage a určite nejaké originálne príbehovky. Aktuálne totiž hrám na streamoch Kingdom Come: Deliverance, Fallout 76, WoW, LoR, HS a tak skutočne neviem... Ja hrám hry na dlhé trate.

Ďakujem ti za tvoj čas a odpovede. V mene celej redakcie Generation ti želim veľa úspechov. :)

Ja ďakujem.



Martina Juhásová

Veľkolepý návrat Mafie – jeden remake a dva remastery



Po rôznych nálezoch a stupňujúcej sa neoverených informáciách 2K Games napokon ohlásilo Mafia Trilogy, opätovný návrat obľúbenej gangsterskej série, ktorá vzišla z Illusion Softworks a zožala svetový úspech, aby napokon skončila v rukách Hangar 13 a zažila zo strany hráčov len výsmech. Série Mafia zaznamenala obrovský vrchol a ešte väčší pád. Mohlo by však oživenie značky znamenať prísľub nových dielov? To sa ešte len uvidí.

Mafia Trilógy nie je jediná veľká hra, v ktorej sú spojené všetky tri hry v jednom celku. Ide o kolekciu hier Mafia Definitive Edition, Mafia II Definitive Edition a Mafia III Definitive Edition, pričom každá z hier oplýva svojim vlastným množstvom vylepšení. Zatiaľ čo prvý diel sa dočká plného remaku, dvojka a trojka sú len remastermi s väčšími či menšími vylepšeniami. Najprv sa pozrieme na druhý a tretí diel.

Mafia II a Mafia III sú v podstate remastery, ktoré boli prispôbené vyšším rozlíšeniam a obohatené o moderné nasvietenie (hlavne druhý diel) a ostrejšie a niekedy zmenené textúry.

Obe hry taktiež obsahujú všetok dodatočný obsah, aký bol pre nich vydaný. Ak ste majiteľmi pôvodných verzií, dostanete definitívne edície zdarma, pričom nezáleží, či máte okrem plnej hry zakúpené aj vydané DLC alebo nie.

Obe hry už boli vydané na PC, PS4 a XONE.



O mnoho zaujímavejší prístup tvorcovia zvolili v prípade jednotky. Tá dostane kompletný remake v modernej grafike, pričom bude mať rozšírený príbeh a hrateľnosť obohatenú o nový obsah. O remake sa starajú tvorcovia trojky, čo môže pre niekoho znamenať zdvihnutý prst, no oficiálne obrázky vyzerajú celkom nádejne. Spoločnosť CENEGA potvrdzuje prítomnosť českého dabingu, no nie je známe, či sa vrátia aj kultové hlasy Mareka Vašuta ako Toma Angela a Petra Rychlého ako Paulie. Remake vyjde 28. augusta na PC, PS4 a XONE.

Unreal Engine V oficiálne



Spoločnosť Epic nemaká len na svojom Epic Store a Fortnite, ale taktiež aj na svojom technologicky najvyspejšom engine s príznačným názvom Unreal Engine V. Predstavený bol na Summer Game Fest, kde slúžil ako podklad pre demo bežiacie na PlayStation 5. A bolo sa na čo pozerat'! Počas videa, ktoré trvalo približne deväť minút, sme mohli vidieť ženskú postavu skúmajúcu majestátnu jaskyne zľahka osvetlené diery v strope, lezenie po skalách a aj prelet ponad starodávne údolie. Aj keď postava, hlavne čo sa týka tváre, veľmi realisticky nevyznievala, jej okolie bolo absolútne fenomenálne, plné fotorealistických detailov a dych vyrážajúcich detailov. Naskytá sa otázka, či takto nádhorne budú vyzerat' aj hry. Zvládne PS5 celú hru v takom vizuále?

Nový Paper Mario vo vývoji



Nintendo všetkých prekvapilo, keď oznámilo príchod Paper Mario: The Origami King. Je pravdepodobné, že si spoločnosť chystala ohlásenie na E3 alebo nejaký ten Nintendo Direct, no koronavírus zmenil mnohé plány. Séria Paper Mario je známa svojim netradičným (a často dvojzmyselným) humorom, nie príliš náročnou, no zato zábavnou hrateľnosťou, a neopozeranými nápadmi. Aj keď začiatky série by ste hľadali v žánri RPG, najnovší diel bude akčnou adventúrou s prvkami puzzle a minihier. Nebudú chýbať súboje na ťahový spôsob, no so zaujímavou pointou. Ide o takzvaný „ring-based“ systém, ktorý ponúkne mix akcie a puzzle. Paper Mario: The Origami King vyjde už o 2 mesiace, konkrétne 17. júla 2020 exkluzívne na Nintendo Switch.

Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2



Posledné roky skateboardingu príliš nesvedčia. Namiesto stálic ako Tony Hawk sa objavujú malé hry, ktoré putujú okamžite do zabudnutia a Activision na samotného Tonyho už podľa všetkého kašle. Teda kašľal. Spoločnosť ohlásila remake prvých dvoch častí a podľa toho, čo sme videli, o žiaden rýchlo kvasený projekt v žiadnom prípade nejde. Obe hry vyzerajú v modernej grafike absolútne úžasne a rovnako úžasne aj znejú. Nemyslím tým teraz len pôvodný punkový soundtrack, ale všetky tie zvuky kolies pracujúcich na rôznych povrchoch až priam lahodia ušným bubienkom. Obe hry budú po novom podporovať finty ako manual a revert, vďaka ktorým budeme môcť vytvárať doslova nekonečné kombá. Hry vyjdú na PS4, XONE a Epic 4. septembra 2020.

Zlyhanie Ubisoft s AC: Valhalla



Mala to byť veľkolepá ukážka hrateľnosti očakávaného akčného RPG Assassin's Creed: Valhalla. Tweety naznačovali veľké veci, internety sa začali ohýbať pod ťarchou stupňujúceho sa hype a hráči od vytrženia rozhrýzali káble svojich klávesníc. A nakoniec ostalo len rozčarovanie. Všetko, čo Ubisoft ukázal 7. mája, bol len kinematický trailer v in-game grafike. Žiadna priama hrateľnosť, žiadne questy, žiaden pohyb po hernom prostredí, len prestrihové scény. Trailer ako taký samozrejme nebol zlý, hráči však očakávali niečo iné. Zlyhanie spadlo na plecia samotného Ubisoftu, ktorý podľa všetkého nepozná rozdiel medzi gameplay trailerom a in-game trailerom. Mimochodom, v dobe písania článku v kalendári sviety 24. máj a stále nemáme žiadne gameplay video.

Silent Hill bez Kodžimy?



Na povrch sa dostali nové informácie o potencionálnom reštarte hororovej série Silent Hill (koľké v poradí?). Teraz niečo do ohňa prilial aj známy leaker Dusk Golem, ktorý sa zviditeľnil pravdivými únikmi o sérii Resident Evil. Golem tvrdí, že Konami skutočne pracuje na novej hre Silent Hill, no nebude to, ako teda iné leaky tvrdia, hra pod hlavičkou Hideo Kodžimu. Rovnako ako aj iné zdroje, aj on tvrdí, že nový survival horor bude exkluzivitou PlayStation 5. Na hre pracuje Sony Japan a o hudbu sa postará legenda Akira Jamaoka. Čuduj sa svete, vývoj má byť už tak ďaleko, že tvorcovia majú k dispozícii už aj hrateľné demo. Nový Silent Hill by mal byť predstavený niekedy po odhalení PlayStation 5. Séria by sa teda mala vrátiť tam, kde začala, a to na PlayStation.

Nové COD v studenej vojne



Prostredie panujúce v období studenej vojny, špionáže, hrozby zničenia Zeme jadrovou vojnou a socializmu Slovenska, sa podľa všetkého stane priestorom nového dielu Call of Duty. Hra má niesť názov Call of Duty: Black Ops – Cold War a bude sa odohrávať v 60. rokoch minulého storočia. Má ísť o reštart podsérie Black Ops pod taktovkou Treyarchu. Celý leak má na svedomí insider, ktorý si hovorí Okami, a párkrát sa už blysol presnými informáciami o hrách, ktoré ešte neboli ani ohlásené. Nové Call of Duty má byť cross-gen hra, čo znamená, že vyjde nielen na súčasné konzoly, ale aj na next-gen PlayStation 5 a Xbox Series X. Okamiho tweet, prostredníctvom ktorého tieto správy zverejnil, bol medzitým z neznámeho dôvodu už odstránený.

Mafia

ČESKÁ POCTA SCORSESEMU



Lost Heaven, 30 roky. Muž príjemného vzhľadu s ostro rezanou bradou a vlasmi nahladko načesanými dozadu zakrývanými hnedým klobúkom, asi tridsiatnik, vchádza do nepreplneného denného baru a pomaly sa blíži k svojmu stolu. Podľa všetkého ide o dohodnutú schôdzku, nakoľko za stolom už sedí iný muž, tváriaci sa, ako keby na niekoho už dlhšie čakal.

Tajomný muž: „Detektív Norman? Múžu si prísednúť?“

Tajomný muž si odkladá kabát a klobúk a u šarmantnej čašníčky v typickej rovnošate objednáva cappuccino. Toto, podľa všetkého, nie je stretnutie, ktoré by ste vidávali často. A zo zrejmých dôvodov. Mafiáni sa totiž s vyšetrovateľmi nezvyknú stretávať,

teda určite nie niekde na kávičke. Zvyčajne takéto schôdzky nie sú príjemné a zväčša sa končia násilím, častokrát aj smrťou jedného z nich.

Toto je ale úplne iný prípad. Tajomný muž s temnou minulosťou prišiel detektívovi ponúknuť obchod, obchod výhodný pre obe strany. A toto je ponuka, ktorá sa neodmieta.

Priama exkurzia do sveta talianskych porušovateľov zákona vo fiktívnom meste Lost Heaven menom Mafia od susedného štúdia Illusion Softworks je ukázkovým príkladom, kedy nepopierateľný talent a nesmierne oddané srdce vložené do vysnívaného projektu dokážu priniesť veľkolepý a vzrušujúci zážitok, na ktorý budete s láskou spomínať aj dve dekády od prvého

stretnutia, aj napriek tomu, že za ním nestojí megalomanský finančný rozpočet.

Príbeh gangsterskej hry Mafia je krásny a hráča okamžite pohltí. Jeho poňatie je netradičné, a to retrospektívne. Hlavný (anti)hrdina sa stretáva s detektívom a hovorí mu celý svoj príbeh a práve jeho spomienky tvoria jednotlivé misie. V príbehu sa spájajú všetky dôležité prvky ako oduševnený a charismatický dabing (hlavne ten český, anglický je totiž strašný), úžasne napísané dialógy a podmanivé prostredie až romanticky pôsobiacich zlatých mafiánskych časov, čím vzniká zázračná konštelácia povyšujúca často tak prostoduchú zábavu, akou sú videohry, na nezabudnuteľný filmový zážitok. A Mafia takým určite je. Tá jej bezkonkurenčná atmosféra a

vzrušujúci pohľad do záležitostí jednej veľkej „rodiny“, to všetko sú elementy, na čele ktorých stoja zlaté české ručičky pod vedením Daniela Vávru.

Daniel a jeho tím dokázali namiešať ten najchutnejší kokteil plný rôznych príchutí. Zaujímavé podanie príbehu, otvorené mesto, po ktorom sa môžete voľne pohybovať, najrozmanitejšie postavičky so silnými osobnosťami a typickými rysmi a variabilná náplň misií, ktorá začína pri skromných „taxikárskych“ úlohách a končí až pri vybavovaní si osobných záležitostí u konkurenčného gangu. Tejto hre veľmi pomáha to, že neobsahuje žiadnu vatu. Nie sú tu žiadne zbytočné úlohy, žiadne zbytočné scény a ani zbytočné postavy, bez ktorých by sa hra určite zaobišla. Nie je skvelé len preto, že všetko tu má svoje miesto a svoj účel, ale taktiež (a možno že práve len preto), že to „všetko“ spolu bez chyby kooperuje.

Samotný dej sleduje osudy najskôr obvyčajného taxikára, neskôr jednej z najdôležitejších osobností Salieriho gangu, Toma Angela. Je to prostý a pracovitý človek, s ktorým sa osud kruto zahral. Najprv pod hrozbou prestrelenej hlavy pomáha Salieriho mužom dostať sa zo šlamastiky, potom ho za bieleho dňa zmláti členovia konkurenčného gangu Dona Morella, pred ktorým predtým unikol. Polomŕtvemu Tomovi neostáva nič iné, len sa dostať do bezpečia, a tým je Salieriho bar. Spomenul si totiž, že mu mafiáni, ktorým pomohol, ponúkli pomoc, ak by sa niekedy dostal do problémov a toto je nepochybne situácia, kedy by takúto vrelú ponuku, hoci od takej pochybnej organizácie, neodmietol ani pápež.

Don Salieri: „*Jak se jmenuješ chlapče?*“
Tom: „*Thomas Angelo.*“

Tom sa dostal do rodiny a vy ste sa jej členmi stali taktiež. Spolu s Tomom budete pomaly stúpať v hierarchii miestneho



gangu čoraz vyššie. Najprv budete vybavovať len drobné službičky, neskôr, keď si vaše schopnosti všimne aj Salieri, už budete vykonávať „honosnejšie“ úlohy a až keď sa dostanete na vrchol, bude vás Salieri považovať doslova za svojho syna.

Všetko je ale podmienené príbehom, čiže sa nebudete môcť rozhodnúť, či tú prácu spravíte, alebo nie, alebo či so Salierim budete vôbec spolupracovať. Mafia je príbehová hra so silným aspektom na vopred napísaný vývoj hlavnej

postavy a teda jej hratel'né questy sa odvíjajú od príbehu a nie naopak.

V jednom momente rozbíjate Morellovu gangu nablýskané autá na dvore, inokedy zasa zachraňujete ženu pred miestnymi ožranmi. Takmer každá misia obsahuje aj poriadnu nálož striel'ania. Zbraní tu však nie je neúrekom, a takmer pred každou z úloh dostanete od člena gangu presné vybavenie. To ale nie je vôbec zlé, dáva to totiž pocit Salieriho kontroly nad chodom celej organizácie. Niekedy však plány nevyjdú tak ako majú a Tom



musí improvizovať. V jednej z misií tak budete musieť utekať cez miestny kostol, ktorý pokropíte nesväťou krvou, v druhej zasa váš pokojný obed preruší ostrá salva zo samopalov, po ktorej ostane len reštaurácia v plameňoch a niekol'ko mŕtvych hostí na zemi.

Mafia je plná skvelých misií, a keď sa aj náhodou nájde nie najoriginálnejšia misia, tak aj tá najtradičnejšia dokáže byť veľmi zábavná. Dať niekomu do držky, hlavne keď je to zaslúžené, prste pobaví zakaždým. Hra obsahuje niekol'ko skutočne výnimočných kúskov, ktoré mám osobne taktiež aj najradšej. Úchvatná je misia na lodi, na ktorú sa infiltrujete s cieľom zastreliť určitého člena miestnej mestskej rady. Táto časť hry má doslova až stealthový charakter, ako keby sem bola dodaná priamo z Hitman: Codename 47. Parádna je aj veľká prestrelka na niekol'kopodlažnom parkovisku. Volám ju masaker na parkovisku, nakoľko v nej padne asi najviac ľudí za jednu misiu vôbec.

Nechcem spoilovať príliš veľa, no jedna časť hry je venovaná sabotáži pretekárskeho auta. Najprv auto musíte ukradnúť, potom ho bez škrabancov a policajtov v päťkách zaviesť určitému mechanikovi, ktorý ho „vylepší“ a následne ho opäť bez škrabancov dovieť naspäť. V inej misií sa napríklad dostanete za hranice mesta, na vidiek, pričom táto misia je jednou z tých najatmosférickejších. Je už tma, padá ostrý dážď a vy sa s Pauliom a brokovnicami v rukách vydávate vyriešiť zdanlivo jednoduchú úlohu, no napokon sa to celé zamotá a končí krvavým kúpeľom v stodolách.

Akcia ako taká má správne grády a má správny šmrnc gangsterských filmov. Na druhej strane nie je ani príliš prešpekulovaná, a tak do nej vkĺznete pol'ahky. Vo svojej podstate ide jednoducho



o bežné, no fungujúce prestrelky bez nejakých vyložených experimentov.

Určite ale zaujme umelá inteligencia nepriateľov, ktorí majú tendenciu sa skrývať, vyčkávať a strieľať na vás z úkrytu, a to z prestreliek robí adrenalínovú záležitosť. Teda, ak to funguje tak, ako má. Niekedy totiž robia kotúle von z úkrytu do otvoreného priestoru, čo už také skvelé zasa nie je.

Prečo teda adrenalínovú záležitosť? Pretože Tom toho veľa nevydrží. Aj v tomto ohľade sa tvorcovia držia viacej pri zemi, a tak Thomasa zloží aj pár presne mierených guľiek. Skrývať sa teda musíte aj vy a zároveň musíte mať oči na stopkách, nakoľko sa môže pol'ahky stať, že by ste si mohli myslieť, že ste už všetkých vykántrili a spoza rohu z ničoho nič vyletí zlosyn s brokovnicou. Rovno teraz zabudnite na arkádovejšie prestrelky z iných hier, v Mafii vám gangstri pred hlavu sami skákať nebudú. Milovníkov histórie rozhodne potešia dobové zbrane ako ikonický Thompson 1928, pumpovacia brokovnica alebo Magnum Model 27.

Tom Angelo: „Tak čo pro mě dneska máš, Ralphe.“
Ralph: „A-a-ahoj T-T-T-Tome, m-m-mám t-t-tady jednu n-n-n-novou m-m-m-mašinku.“

V hre sa veľa, veľa veľa jazdí. Tvorcovia po vzore série GTA zasadili hru do otvoreného mesta, po ktorom môžete jazdiť ako chcete a v prípade, že nemáte časový limit, aj ako dlho chcete. Po meste stretnete desiatky nádherne vymodelovaných historických áut, ktoré môžete, ak viete, ako na to, ukradnúť a z predchádzajúceho vozidla pohodlne (teda ako pre koho, že?) bezpečne dôjsť do cieľa.

Keďže Tom je povolaním taxikár a Mafia dáva veľký dôraz na šoférovanie, jazdný model je navrhnutý s cieľom čo najrealistickejšieho pocitu z jazdy, hoci v sebe nezaprie ani arkádové prvky. Hra zároveň počíta s tým, že sa vám jazdenie dostane do krvi, nakoľko v jednom queste musíte vyhrať automobilové pretek.

Svet navôkol na vás reaguje, a tak si treba dávať pozor na predpisy, či nebudajú dopravné nehody. Policajti vám nedarujú nič a za svoje vyčíňanie budete musieť zaplatiť pokutu. V prípade vášho agresívnejšieho chovania už ale nasleduje taseň koltov a môžete byť následne aj zatknutí. Zvláštne je však to, že policajti nikdy nepokutujú ostatných vodičov, napriek tomu, že aj oni dokážu porušovať zákony. Jazda na červenú alebo vysoká rýchlosť, tým si už pridávajú na problémoch. Ak teda nechcete mať za zadkom neplánovaný „príves“, treba zapnúť užitočný obmedzovač rýchlosti. Na druhej strane, čo si budeme klamať, koho baví jazda štyridsiatkou, všakže?

Mesto Last Heaven je vymodelované podľa amerických miest ako New York





alebo Chicago. Rozlieha sa na pomerne veľkej ploche a je rozdelené do viacerých štvrtí, medzi ktorými nájdete pre tento žánr aj také typické štvrte, ako je Čínska štvrť alebo štvrť príznačne nazvaná Malá Itália. Atmosféra mesta je úžasná a jeho dizajn je dostatočne členitý s množstvom zaujímavých miest, nad ktorými sa čnie veľký visutý most ako keby vystrihnutý priamo zo San Francisca. Je tu však jeden veľký problém. Mesto je až trestuhodne nevyužitú.

Na čo máme také veľké a otvorené mesto, keď v ňom okrem príbehových misií nemáte vlastne čo iné robiť? Hra neponúka žiadne minihry, takmer žiadne zaujímavé vedľajšie úlohy. Nenájdete tu žiadne bary, žiadne kasína, žiadne kiná, nič, kde by sa mohlo niečo diať a vy by ste to voľne, mimo príbehu, mohli zažiť.

Istý Lucas Bertone vám z času na čas môže ponúknuť nejakú rýchlu bokovku, no na otvorené prostredie je to rozhodne málo. Mafia rozhodne nie je hra typu Driver, kde mesto slúži ako pretekárska dráha. Mafia sa zameriava na vnemový

zážitok a z toho dôvodu je pustota mesta sklamaním. Mesto Lost Heaven teda slúži len na zdĺhavý presun z lokality A do lokality B, čo je vážne škoda. Hlavne s približujúcim sa koncom už budete mať mapu úplne v hlave, a tak sa pohyb po meste stane vlastne už len obyčajnou rutinou, ktorú musíte absolvovať.

S tým ale súvisí jedna dobrá správa. A tou je, že je to vlastne jediné vyložené sklamanie, ktoré Mafia obsahuje. Inak nenájdete žiadne väčšie zaváhania. Príbehové questy sú výborne, čomu dopomáhajú aj postavy, ktoré s vami spolupracujú.

Väčšinou je to Paulie v podaní Petra Rychlého, ktorý si teda servítku pred ústa nedáva, a Marekovi Vašutovi, v postave Toma, zdatne sekunduje. Nadávka strieda nadávku, hláška strieda hlášku, nadšenie z hry sa stupňuje. Parádne sú prestrihové scény, vďaka ktorým vyniká výborne napísaný scenár, ktorý by si určite neurobil hanbu ani v riadnom filme. Obzvlášť vnútorné monológy Toma Angela sú veľmi vydarené.



Tom Angelo: „Ten, kto chce od života príliš moc, môže ztratit úplne všetko, a kto chce zas od života moc málo, nemusí dostať vôbec nič.“

Herne je na tom Mafia, až na ten nevyužitý otvorený priestor, bez zakopnutia. A takto je to aj s jej technickou stránkou. Mafia oplýva nádhernou grafikou, pričom by som vyzdvihol predovšetkým vymodelované postavy a ich tváre, ktorých textúry sú doslova realistické! Žmurkanie očí, vrásky aj nečistoty na pokožke! Ich uveriteľnosť posilňuje taktiež detailný lipsync, ktorý z postáv robí doslova živé bytosti. Rovnako si slová chvály zaslúži aj soundtrack, či už pôvodná hudba hrajúca predovšetkým počas cutscén alebo akčných pasáží, alebo dobové jazzové piesne, ktoré sú geniálne vybrané. Hra okrem normálnej príbehovej kampane ponúka aj možnosť hrať dva herné módy – voľná jazda a extrémna jazda. Zatiaľ čo prvý menovaný mód umožňuje voľnú jazdu bez zábran a vy môžete byť napríklad taxikárom, a môže byť spustený okamžite z hlavného menu, extrémna jazda sa odomkne až po dokončení hry a v nej môžete s Tomom spĺňať rôzne misie súvisiace s jazdením. Tieto prídavky k hlavnej hre sú určite vítaním spestrením.

Hodnotenie

Z českej Mafie sa napokon vykl'ul obrovský hit s parádnou hrateľnosťou a úchvatným príbehom. Skvelo napísané postavy, hlavný hrdina, s ktorým sa okamžite zžijete, príbeh plný zvrátov i romantiky, neskutočná dobová atmosféra s mnohými detailmi a množstvo zaujímavých misií, ktorých hranie si budete užívať, vás usadia do kresiel na takých 15 hodín a verte mi, že odísť od hry sa vám chciet určite nebude. Kiež by to otvorené mesto bolo omnoho viac využitú. Mimochodom, počas hrania pozorne počúvajte každé jedno slovo. Fenomenálny český dabing bude totiž nepochybne jeden z tých dôvodov, prečo sa do hry zamilujete.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Akčná hra
Výrobca: Illusion Softworks

PLUSY A MÍNUSY:

+ úchvatná dobová atmosféra
+ pohlcujúci príbeh a skvelé postavy
+ fenomenálny český dabing
- otvorenosť mesta nie je vôbec využitú

HODNOTENIE:



The Mask

SOMEBODY STOP ME!



Každý jeden z vás, v čo pevne verím, sa od bodu uvedenia si svojej podstaty začal úpenlivo snažiť zbierať názory a skúsenosti na veci a produkty z rôznych odvetví. Nech už to bola sladká chuť detského kakaa alebo odporná pachuť sirupu proti kašľu, každý jeden takýto zážitok sa vám už od mala ukladal v hlave a aj keď ho sem tam vytlačilo v tom čase niečo oveľa dôležitejšie, tá zbernica vašej vlastnej histórie vás formuje dnes a denne. Na základe tohto predpokladu preto v hlave určite nosíte názor na čokoľvek, čo vaše okolie prijímalo naopak, vždy úplne opačne. **Seriál, film, strih nohavíc, rozprávka alebo sveter s lososovým odtieňom. Keďže človek je jedinečná bytosť, skôr či neskôr sa svojím názorom jednoducho odlíši od okolia a presne to sa týka aj mojej vlastnej skúsenosti s komiksom The Mask.**

Doug Mahnke a John Arcudi priniesli do búrlivých deväťdesiatych rokov úžasný príbeh o čarovnej maske, ktorá dokáže spraviť z obyčajného človeka neobyčajnú, ba až démonickú bytosť. Pod hlavičkou Dark Horse Comics spojili mystiku božstiev s kusom čarovného dreva a verím, že aj keď vo vás univerzum The Mask teraz nevyvoláva žiadne prehnané emócie, minimálne poznáte jeho nateraz jedinú filmovú adaptáciu (aktuálne sa pripravuje pokračovanie). V hlavnej úlohe Jim „gumová tvár“ Carrey a jeho prevedenie najkratšej poviedky z celej série The Mask. Je to skutočne paradox, že si scenárista tohto snímku vybral za hlavnú dejovú linku práve príbeh Stanleyho Ipkissa, ktorý je v ponímaní celého, inak nesmierne bohatého, univerza predlohy braný skôr ako akési zahrievacie kolo pred poriadnou zábavou. Avšak v kalendárnom roku 1994 vtrhol

na plátna kín šialený zelený uragán a ten sa minimálne po stránke zisku ukázal nakoniec ako jasná strela do čierneho.

Neplánovaná exkluzivita

Nie sme tu však dnes v retro sekcii filmov, ale pochopiteľne stále v zásuvke so zaprášenými videohrami našej histórie. Práve tam sa nachádza, a teraz lovim opäť vo vyššie uvádzaných vlastných spomienkach, cartridge s dodnes jedinou hernou adaptáciou a zároveň aj exkluzivitou pre Super Nintendo Entertainment System. O vývoj tejto originálne spracovanej 2D arkády sa postarala dnes už neexistujúca spoločnosť Black Pearl Software a aj keď kritika na filmovú predlohu nebola nijako oslnivá, samotný výsledok prekvapil všetkých. Hra totižto poskytovala správnu zmes humoru s krásnym komiks artom

a vysokým stupňom náročnosti. Kto by očakával, že si autori do svojho diela skúsia zobrat niečo navyše a siahnu priamo do komiksu, bude prekvapený. Black Pearl sa rozhodol priniesť akúsi vlastnú variáciu filmovej adaptácie a tie časti príbehu, ktoré im na základe technických možností danej platformy SNES neumožňovali robiť nejaké zázraky, nahradili vlastnou invenciou.

Tá zafungovala na celej čiare a na svete bola razom nová 16bit legenda. Vývoj rátať aj s portom pre vtedy konkurenčný systém Sega Genesis, avšak ten bol nakoniec zrušený z dôvodu dlhej produkcie verzie pre Nintendo, ktorá prišla viac než rok po uvedení filmu. Licencia tak už strácala na význame a jej využitie by podľa predpokladov neprineslo očakávaný zisk.

Tak, ako to bolo na plátnach kinosál d'aleko za morom, interaktívna verzia príbehu o roztržitom bankovom úradníkovi menom Stanley Ipkiss dokonalo reflektovala na tradičnú nôtu o láske a túžbe prekonať hory doly pre jej naplnenie. Stanley bez čarovnej masky je v hernej forme niečo ako obrovský nápis Game Over a všetka tá gameplay plnka sa preto krúti okolo samotného efektu nezastaviteľného démona so zelenou tvárou. Jednotlivé 2D úrovne vás zavedú do známych oblastí z filmu, ale rovnako tak ponúkajú aj niekoľko svojských odbočiek. Spoločným menovateľom je ale vždy využívanie schopností masky ako takej a postupné likvidovanie nesmierne náročných protivníkov. Ak sa dnes považuje séria Souls za esenciu niečoho prehnane obtiažného, v deväťdesiatych rokoch to boli hry formátu The Mask, z ktorých mali aj skúsení hráči napnuté svaly na celom svojom tele. Každá jedna chyba sa tu kruto trestala a životy v podobe počtu masiek zmizli tak rýchlo, až si sám spomínam, ako mi po tvári tiekli krokodílie slzy zúfalstva. Súboje s bossmi sa preto stali obrovskou výzvou, na ktorú ste sa museli pripravovať dlhé hodiny vopred, keďže za predpokladu totálneho zlyhania vás koncept nemilosrdne hodil na začiatok úplne prvej úrovne. Viete si asi aj dnes predstaviť ten stupeň frustrácie, ak sa niečo také stalo.

S-s-s-s-s-mokin'!

Počas toho, ako sa na démona premenený Stanley snaží zachrániť nádhernú Tinu Carlyle (vo filme samotnom ju stvárnila slávna herečka Cameron Diaz, pre ktorú to bol v jej kariére celovečerný debut), využíva rôzne nástroje ničivej deštrukcie. Po ruke má obrovské drevené kladivo, z ktorého by mala vlhké sny aj samotná Harley Quinn



a z bezodného vrečka môže vytiahnuť ohlušujúci klaksón, stovku samopalov a svoje vlastné telo dokonca premeniť na malé prenosné tornádo. Nič z tohto arzenálu ale nie je len tak zadarmo. Aby ste mohli využívať schopnosti masky, je nutné mať na konte dostatok špeciálnych bodov. Tie sa totižto každým použitím jedného z vyššie spomenutých nástrojov strácajú. Čím ničivejšia zbraň sa používa, o to viac klesá vaša schopnosť útočiť. Táto skutočnosť asi najviac komplikovala už spomenuté stretnutia s bossmi, kde hráč musel takticky sledovať postup súpera a neustále kalkulovať kam skočiť a akú zbraň v tom momente použiť.

Ak sa teraz pozrieme do minulosti, a zvlášť na prsty kolegov novinárov, ktorí toho času recenzovali tento svojský projekt, nachádzame isté nezhody v konzistentnosti názorov okolo účelnosti takto vysokej obtiažnosti. Iste, v tej dobe sa hry zámerne robili prehnane ťažké, len aby konzument nemusel po hodine hrania l'utovať všetky tie peniaze, ktoré ešte pred šesťdesiatimi minútami vytiahol z vrečka, ale pointa z môjho pohľadu stojí a padá hlavne na schopnosti vývojárov. Ak ich výsledný level dizajn motivuje hráčov pokračovať aj po desiatkach neúspechov a vedre plnom horkých slín, je úplne jedno, či je možné The Mask preletieť za hodinku alebo desať, podstata tkvie v zábave a chuti nevzdávať sa, čo predmet tejto retro recenzie dokázal naplniť na sto percent.

Look mom, I'm roadkill. Ha Ha!!!

Teraz sa spoločne vráťme späť na úplný začiatok tohto spomienkového textu. Snažil som sa vás donútiť k lovu, snažil som sa, aby ste nahodili návnadu do vlastného jazera s nitkami spomienok a za všetko skúsili vytiahnuť jeden príklad toho, keď ste si zamilovali čokoľvek, čo vaše okolie nútilo sa smiať a možno vás jemne ponižovať. U mňa to bola láska ku komiksu na základe priemerného filmu zo západu, ktorá prerástla v kult, a to hlavne vďaka vysoko kvalitnej videohernej adaptácii.

Ak ste teraz vytiahli tú svoju „masku“ a stále máte pocit, že si nesie istý podiel hanby, odporúčam vám ju pekne otrieť, ofúkajúť a bez akýchkoľvek výčítiek aj nasadiť. Je totiž len a len vaša.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:
Akcia	Black Pearl Software

PLUSY A MÍNUSY:

+ Svojská adaptácia filmu	- Nič
+ Krásny komiks art	
+ Humor	
+ Návyková hrateľnosť	

HODNOTENIE:



Mario Kart 64

KEĎ SI MOTOKÁRA ZASLÚŽI TRETÍ ROZMER



Naša pravidelná retro porcia spomienok na legendárne, a pre mnohých z vás možno cez to všetko neznáme, videohry, sa opäť vracia do prostredia ikonickej platformy Nintendo 64. Tá bola pre japonský gigant s veľkým N možno finančným sklamaním, ale aj napriek tomu prispela k vzniku mnohých slávnych produkcií a pomohla ich maskotom dostať sa z druhého rozmeru. Pred časom som vás v tejto súvislosti previedol krásou vôbec prvého 3D spracovania značky Super Mario a dnes nastal čas oboznámiť sa s jeho kariérou pretekára. Na rozdiel od konceptu plošinovky sa séria Mario Kart stala reálnou sériou práve až s podtitulom 64, keďže debut tejto pretekárskej arkády sa datoval na rok 1992 a platformu Super Nintendo Entertainment System. Mario Kart 64 prišiel na vianočný trh

s kalendárnym rokom 1996 a stal sa jedným zo zásadných launch titulov vyššie spomenutej konzoly. Aj z tohto dôvodu sa táto pretekárska arkáda plná známych postavičiek z univerza nášho inštalatéra postarala o spríjemnenie mojich sviatkov a čo je podstatnejšie, aj nasledujúcich rokov.

Úspech čohokol'vek sa málokedy meria jednou jedinou výhodou voči konkurencii a v prípade tejto šialene zábavnej arkády to platí hneď dvojnásobne. Konzola Nintendo 64 totižto, na rozdiel od jej predchodcu, ponúkala už v základe filozofiu lokálneho multiplayer rozhrania.

Takzvaný split-screen bol v prípade N64 na prvom mieste a každý, kto si zakúpil tento stroj, si automaticky zaobstaral aj ďalšie ovládače, len aby

mohol v tej či onej hre pokoriť celú škálu kamarátov a často aj rodinných príslušníkov. Vývojárom exkluzívit bolo jasne prikázané, aby produkovali hry s možnosťou kooperácie alebo tradičného VS režimu a Mario Kart 64 bol v tomto ohľade čistým zjavením.

Ako jeden z prvých projektov na novú generáciu herného zariadenia, od dnes už toľkokrát spomínanej firmy, totižto ponúkal vytvorenie turnaja pre štyroch reálnych pretekárov súčasne, a to na ploche šestnástich unikátnych tratí. V dnešnej dobe beriete podobné možnosti ako samozrejmosť, avšak než sme sa prepracovali k súčasným štandardom, bolo nutné rozbiť pár zdanlivo nezničiteľných prekážok. A práve počas ich búrania stál v rade ako prvý Mario Kart 64.



Cítil som sa ako skutočný pretekár

Turnajový pavúk menoval trate rôzneho druhu a špecifikácie. Každá jedna z nich bola domácou pôdou pre jeden charakter z celkovej osmičky. Od Maria a jeho brata Luigiho, cez princeznú Peach a jej poskoka Toada, až po zákerného Waria či prihlúpleho opičiaka v červenej kravate.

Znalci nekonečnej studnice nápadov tvorca väčšiny týchto hrdinov, teda Shigeru Miyamota, mali teda dostatok priestoru na stotožnenie sa so svojím ideálnym nástrojom na zber zlatých pohárov.

Kto by si myslel, že podrobným skúmaním výhod daného pretekára získa na trati niečo viac než jeho konkurent, bol by na omyle. Fakticky sa medzi nimi nedali robiť žiadne rozdiely a aj keď možno poradne väčší Bowser mal schopnosť odstrelit' z trate stojaceho Yoshiho o kus ďalej než už spomenutý hrbík Toad, v skutočnosti sa preteky vyhrávali na základe iného receptu.

Ten spočíval v dokonalej znalosti terénu, taktizovania pri výbere zbraní a čo je najdôležitejšie, v ochote riskovať pád z prvého miesta na posledné. Je to paradox, no v roku 1996 pochopiteľne neexistovala žiadna forma dodatočných opráv hier prostredníctvom internetu, a tak sme všetky chyby v hre brali skôr ako tajné výhody dostať sa cez chrbát svojich večných rivalov a s radosťou sme ich využívali.

Každý jeden víkend, kedy školská taška pre mňa znamenala len o niečo hustejšiu tmu hodenú pod stolom v detskej izbe, som otváral dvere svojim kamarátom s cieľom užiť si turnaje na úrovni reálnej Formuly 1. Mali sme zošit so spolaľhivou a ostrou ceruzou, kde sa



neustále zapisovali výsledky jednotlivých kôl, tie najväčšie turnaje nahrávali prostredníctvom videorekordéru na VHS pásky s cieľom dodatočne študovať taktiku toho druhého a dokonca sme si dávali vlastné odmeny.

V závislosti na umiestnení sa v ďalšom turnaji rozdelovali aj čoraz viac zničené ovládače a ak ste chceli ostať čo najvyššie v rebríčku celkového hodnotenia, bolo nutné vyhrávať a vyhrávať čo najčastejšie, inak sa vám do ruky dostal tak zničený gamepad, že akákoľvek nasledujúca výhra bola nesmierne náročným procesom. Späť však k vyššie uvedeným bugom, teda technických chybám v hre samotnej.

Mario Kart 64 ich ponúkal hneď niekoľko a čo je zaujímavé, nikdy nešlo o nejaký jednoduchý proces ako samotného chrobáka otočiť lusknutím prsta na

výhru. Boli tam a lákali vás, avšak riziko bolo obrovské. Sám neviem do akej miery to celé, tá atmosféra nádherných rokov, ktoré sme ja a moji kamaráti strávili v spoločnosti tejto hry, bolo len dielom obrovskej náhody, každopádne dodnes spomínam s úsmevom na tvári na každý ten jeden nezabudnuteľný moment.

Keď sme na trati Rainbow Road objavili možnosť vyhrať na ploche jedného jediného kola, keď sa kamarát pri pokuse preskočiť bariéru pomocou zrýchlenia ocitol zaseknutý v reklamnom plagáte, a tak ďalej, a tak podobne.

Po zdolaní všetkých výziev sa odomkol režim zrkadlovej trate

Jednoducho sme nerozlišovali medzi tým, čo je v hre chybou a čo je jej účelnou súčasťou. Mario Kart 64, aj s jeho päťicou režimov, sme brali ako virtuálne ihrisko

smiechu a slz. Uvedomujem si, že som toto retro opäť nechal spadnúť do sudu pre niekoho možno až prehnane sladkých spomienok mojej osoby, avšak na základe obrovskej celosvetovej popularity hry ako takej viem, že v tomto opise by sa našli milióny ďalších mojich rovesníkov.

Môžeme však teraz spraviť krok späť a trochu si priblížiť spomenutý arzenál. Každý jeden pretekár sa počas preteku na tri kolá (nastavenie umožňovalo meniť rýchlostné kubatúry od 50cc až po 150cc) snažil nielen predbehnúť čo najviac súperov, ale aj pozbierať záhadné krabice so zbraňami.

Ich losovanie do istej miery záviselo na náhode, ale zámerne píšem do istej miery, keďže výber podliehal aj aktuálnemu umiestneniu daného pretekára.

Ten, kto losoval o predmet z pozície vedúceho pretekára, nemohol očakávať žiadnu luxusnú zbraň a naopak ten, čo bol na jednej z posledných pozícií, mal automaticky predpoklad opakovanej výhody.

Čo to znamenalo v praxi? Bolo úplne jedno či ste po prvých dvoch kolách prvý alebo posledný, vyhrať celý pretek bolo vždy reálne možné za predpokladu, že ste dokázali využiť terén trate ako aj strategicky cykliť útoky.

Dalo by sa to prirovnať k vykladaniu kariet na stôl, kedy do poslednej sekundy potiahnutia poslednej karty dúfate, že vám to celé do seba zapasuje a prevalcujete prekvapených spoluhráčov.



Ak som v tomto texte už vyššie spomínal viacero faktorov prečo sa prvá 3D časť dnes už legendárnej IP Mario Kart stala ikonou, tak práve rozumne namiešaný arzenál bol jedným z nich. Na každý útok existovala obrana a dokonca aj povestná modrá korytnačka sa dala zastaviť, v tomto prípade aktiváciou blesku.

Druhým pilierom kvality bol, čo sa módom týka, rozhodne režim Battle Mode. Ten sme si s vyčerpanými kamarátmi zapínali vždy po náročných pretekoch a prakticky išlo o akúsi parafrázu na klasický FPS multiplayer 90-tých rokov. Skupinku štyroch pretekárov ste zavreli do malej

arény (celkovo ich hra ponúkala štyri) s rôznymi prekážkami a dali im možnosť sa navzájom loviť a likvidovať práve pomocou vyššie spomínaných zbraní.

Tu rozhodovala schopnosť vo vysokej rýchlosti odhadnúť, kam doletí vystrelený projektil (stará dobrá zelená korytnačka) alebo ohýbanie pôvodného zámeru autorov, teda skúšať nájsť úplne nové postupy ničenia.

Som vám, čo ste sa dočítali až na samotný záver tejto retro recenzie na Mario Kart 64, nesmierne vďačný a dúfam, že tento text dokázal aspoň z malej časti naznačiť, aký dôležitý sa pre mnohých z majiteľov konzoly Nintendo 64 prvý 3D Mario Kart vlastne stal.

Dodnes naň spomínam s hrejivým pocitom v srdci a vždy, keď sa ohlásí pokračovanie (celkovo ich je už osem), ma zaplaví predovšetkým koláž s jeho charakteristickou a ikonickou 64bit grafikou.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Racing Výrobca: Nintendo

PLUSY A MÍNUSY:

+ Split-screen pre 4 hráčov
 + 16 unikátnych tratí
 + Postupné učenie sa taktizovať
 + Battle Mode
 - Nič

HODNOTENIE:

★★★★★

The Last of Us Part II

TOTO SÚ NAŠE PRVÉ DOJMY Z HRY THE LAST OF US PART II



Po recenzii Death Stranding som si vravel, že si dám skutočne oddych od hier, v ktorých je príbeh prioritou. Potom dostanete správu od šéfredaktora, že mesiac pred vydaním sviety v pošte novinárska verzia asi najočakávanejšej PlayStation 4 exkluzivity, a ste v koncoch. Pod'me sa v skratke pozrieť na naše prvé dojmy z chystaného veľdiela kalifornského štúdia Naughty Dog.

Hneď v úvode spomeniem jedno – embargo na túto exkluzivitu je takmer peklé. Prečítal som si ho niekoľkokrát a stále mám obavy z môjho textu a pevne verím, že vám posuniem len to, čo môžem. Asi bude najlepšie, ak spomeniem posledné State of Play, ktoré sa venovalo výlučne tejto exkluzivite, takže budem vychádzať z tejto perfektne zvládnutej prezentácie.

Je na mieste pripomenúť si nepríjemnú udalosť, ktorá štúdio Naughty Dog postihla. Minulý mesiac sa na internete objavilo takmer celé odhalenie príbehu a mohlo by sa zdať, že hráči ostanú sklamaní. Avšak úsilie vývojárov a hlavne perfektne zvládnutá prezentácia obrátili kartu a už teraz môžeme povedať, že počty predobjednávok sú vysoké, dokonca vyššie ako v prípade Spider-Mana od štúdia Insomniac Games, aspoň teda v Európe. Prezentáciou nás sprevádzal Neil Druckmann a z jeho slov sme mohli badať aj napriek únikom isté odhodlanie, ktoré pramení z pocitu dobre vykonanej práce. Určite vám

neprezradím nič z príbehu. Zameriam sa len na samotnú Ellie. Tá dospela, zosilnela a jej odhodlanie vystrelilo do nebies. Z amerického Bostonu sa presúvate do Seattlu a všetko okolo vás akoby zostarło.

Úroveň detailov prostredia je dokonalá, a to, čo vidíte na obrazovke, perfektne zapadá do kontextu. No nie len tieto detaily vytvárajú dokonalú atmosféru. Tú dokresľuje aj brutalita, ktorú ste si už určite všimli.

Všetko sa tvári dospelo a pristupuje k vám bez zmlovania. Ellie sa musí obrátiť a využívať takmer všetko čo nájde na svoju obranu a likvidáciu nepriateľov. Boje z

blízka vás dostanú, ale ten pocit z aktu pred a po sa opísať nedá. Desivé výkriky a takmer rodinné putá vašich obetí vás po ich likvidácii určite nenechajú chladným. Niekomu by určité momenty v súbojoch mohli skutočne vadit', keďže násilie a brutalita je v The Last of Us Part II niekde úplne inde.

Všetko má však svoje opodstatnenie a je len na vás, ako sa s vecami vysporiadate. Ideálne je, ak hre diktujete tempo. V ukážkach ste videli, že sa môžete schovávať vo vysokej tráve či pod auto a naservírovaný level dizajn si priam žiada vašu zodpovednosť. Ak niekoho dobodáte, tak sa pripravte na to, že budete niest' následky. V súbojoch využijete rad zbraní a rôznych predmetov. Videli ste, že sa k vám dostane aj luk, ktorý je v skutočnosti veľkým pánom a jeho vlastnosti určite oceníte.

Už na začiatku som hovoril o príbehovom pozadí. Tomu, samozrejme, dokonale sekunduje filmové podanie a majstrovsky zvládnuté animácie postáv s perfektným výkonom hercov. Žiadny komentár v tomto prípade netreba, v čom mi určite dajú za pravdu aj verejne dostupné videá.

Nebudem chodiť okolo horúcej kaše. Určite sú vaše očakávania veľké. Ako to však celé dopadne sa dozvieme už v nasledujúcom vydaní magazínu.

Ján Schneider



Doom 64

DOOM 64 JE TÁ NAJLEPŠIA FPS, KTORÚ STE EŠTE NIKDY NEHRALI



Kedysi existovala konzola menom Nintendo 64. Iste, nepochybujem, že o nej niektorí z vás počuli, no oproti prvému PlayStationu, ktorý v našich končinách doslova z kultovnel, by ste túto konzolu od Nintenda našli v menšom počte, než kol'ko sa na Slovensku nachádza výrobcov poctivých spišských párkov. Na Nintendo 64 vyšla ale hŕba skvelých hier, aj keď to je slabé slovo, ktorých nezahranie môže našincov poriadne mrziť. Opravím sa. Na Nintendo 64 vyšla ale hŕba legendárnych hier, ktorých nezahranie môže našincov poriadne mrziť.

Medzi kulty ako The Legend of Zelda: Ocarina of Time alebo GoldenEye 007 sa zaradzoval aj Doom 64, strieľačka z vlastného pohľadu a pravé tretie pokračovanie série Doom, ktoré bolo chýbajúcim dielikom skladačky Doom pre drvivú väčšinou fanúšikov. Píšem zaradzoval, lebo Doom 64 je späť a to priam v excelentnej forme. Dvadsať rokov od vydania pôvodnej verzie sa

Doomu 64 opäť dostáva pochváľ a priazne, na akú mal výhradné právo, no kvôli nevšimavosti mainstreamu a podlosti plynutia času, mu bolo tak dlho odopierané. Hra ale trpezlivo čakala, čakala a... čakala. Viediac, že aj na ňu dôjde v tejto dobe remakov a

remasterov rad, sa chystala na svoju chvíľu tak, aby nebolo po predošlej trpkkej pachuti zo zabudnutia ani stopy. Návrat mal byť plný hrdosti.

Dost' metafor, ide sa priamo na vec. Doom 64 je absolútna bomba, ktorú si



nielen, že musí zahrať každý fanúšik Dooma, ale ju aj vlastniť (hra sa predáva len za 4,99 eur). Len pre poriadok, táto hra nie je pôvodný Doom vydaný na Nintendo 64, je to úplne nová hra a skutočné tretie pokračovanie prvých dvoch legiend. Úplne nová hra s novým príbehom, novou grafikou, novými spiritmi a novými levelmi a novou atmosférou.

Inak, je zaujímavé akou predzvest'ou bol Doom 64 pre Doom 3. Totižto, ako Doom 3, má aj Doom 64 poriadnu hororovú atmosféru. Žiadne heavy metalové nárezy tu nečakajte, pripravte sa na temný a nervy drásajúci ambient.

Doom 64 nemá slabé miesto, nemá hluché pasáže, dizajn hry je vyplnaný takmer k absolútnej dokonalosti. Dokonca, aj keď sa spätne teraz pozerám na úvodné levely, ktoré mi pri prvotnom hraní prišli akési pomalé, uznanlivo kývam hlavou.

Tak ako sa vyvíja všetko navôkol nás (nie, nechod'te na mňa s vierou a náboženstvom, ja som človek vedy), vyvíja sa aj dizajn Doom 64 a robí to pekne rafinovane. Od jednoduchých chodieb, na ktoré sú nalepené ďalšie chodby až po obrovské levely s niekoľkými podlažiami, teleportami, ktoré vás premiestnia, ani nevíete kam, level dizajn tejto hry by sa mohol vyučovať ako ukážkový príklad na škole pre level dizajnérov hier.

Plošinky, teleporty, výťahy, plachtenie cez diery šprintovaním (skákať tu inak nemôžete), zamknuté dvere, to všetko je esenciou dizajnu Doom 64. K tomu si pridajte početné puzzle (áno, puzzle! !), ktoré musíte rozlúsknuť, aby sa vám otvorili niektoré z dverí, alebo aby sa dvihli mreže a vy ste vzali kl'účik, a máte hru, ktorá vás zabaví nielen po akčnej stránke ale aj po intelektuálnej.

Zasa sa netreba báť, nenájdete tu puzzle typu „tiché piano“ v Silent Hill, z ktorého vám pôjdu vypadat' vlasy. Všetko je prispôbené rýchlosti tak, aby hlavolamy bavili, no nefrustovali a nezdržovali nezadržateľné tempo hry. Inak, okrem pôvodných 32 levelov, je tu taktiež 7 úplne nových, vytvorených exkluzívne pre toto nové vydanie.

Úrovne majú tony skrytých miest, zákutí a cestičiek, dier a priepastí. Myslíte si, že už ste z levelu videli všetko, zrazu sa niekde vašim nešikovným pričinením prepadnete a otvorí sa pred vami nová oblasť naplnená neviditeľnými nepriateľmi až do prasknutia. Áno, stalo sa mi to a áno, neprežil som to. Teda



na prvýkrát. V každom prípade som ostal ohromený členitosťou a zároveň celistosťou úrovni. Na druhej strane je treba povedať, že samotné levely nie sú nejako obzvlášť obrovské, čo má asi príčinu v tom, že to bola konzolová hra. Zatiaľ čo PC hry mali v tej dobe veľkosť aj 700 MB, Doom 64 sa musel zmestiť na kartridž o veľkosti 64 MB.

Doom 64 obsahuje starých známych nepriateľov z predchádzajúcich Doom hier ako Demon, Arachnotron Baron of Hell, no všetko bolo pre hru vymodelované úplne nanovo. To je dôvod, prečo Doom 64 vyzerá omnoho lepšie než Doom II: Hell on Earth, hlavne v moderných vysokých rozlíšeniach. Predovšetkým nové spirity sú krásne čisté a ostré.

Pozorovať, ako k zemi padá mŕtvy Cacodemon, pričom mu z jamky vypadáva jeho kyklopie oko, je tak uspokojujúce. Rovnako to platí aj o zbraniach, z ktorých vymenujem napríklad dvojité motorové pílu, brokovnicu, rotačák alebo BFG 9000.

Čo sa týka záporov, hra ich v podstate ani nemá, až na úvodné videá, ktoré sa nedajú preskočiť, a ktoré spolu trvajú približne 50 sekúnd! Čiže pred každým hraním musíte čakať takmer jednu celú minútu, než vám hra vôbec dovolí hrať.

Evidentné sú aj záporné body vyplývajúce z toho, že ide v podstate o priamy port a nie jakýsi remake. Čakajte teda zastaralú grafickú stránku a taktiež nemožnosť pozerat' kamerou vertikálne, len po horizontálnej osi.

Recenziu som pripravoval na Nintendo Switch a na jeho malej obrazovke vyzerá staršia grafika stále veľmi pekne. Verili

by ste, keby som vám na začiatku recenzie povedal, že práve tá chýbajúca skladačka v podobe Doom 64 predstavuje vlastne jednu z najlepších častí Dooma, respektíve podľa mnohých dokonca práve tú najlepšiu? Pravdepodobne nie, no po recenzii by vám to už jasné byť ale malo.

Ak mi ale stále neveríte, robíte obrovskú chybu, nakoľko Doom 64 je absolútna klasika, ktorej odkaz si dokázal udržať vysokú úroveň aj po 23 rokoch.

Tak si hráči môžu konečne skompletizovať svoju Doom zbierku, a to práve jednou z najlepších hier série vôbec. Doom 64 je absolútne excelentná strielačka bez najmenšej chyby, ktorá sa okamžite zaradi medzi tie najlepšie FPS, aké ste vo svojom živote hrali.

Dlhé roky hnila pod nánosom prachu nevšímavosti, dlhé roky trpezlivo čakala na svoj vytúžený návrat a až sa ho napokon teraz konečne dočkala. Svet už nikdy nebude ako predtým, všetky doterajšie debaty o najlepšej klasickej strielačke môžete rovno hodiť do koša. Už to totiž nikdy nebude len Doom, Wolf a Quake, už to bude aj Doom 64!

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	id Software	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

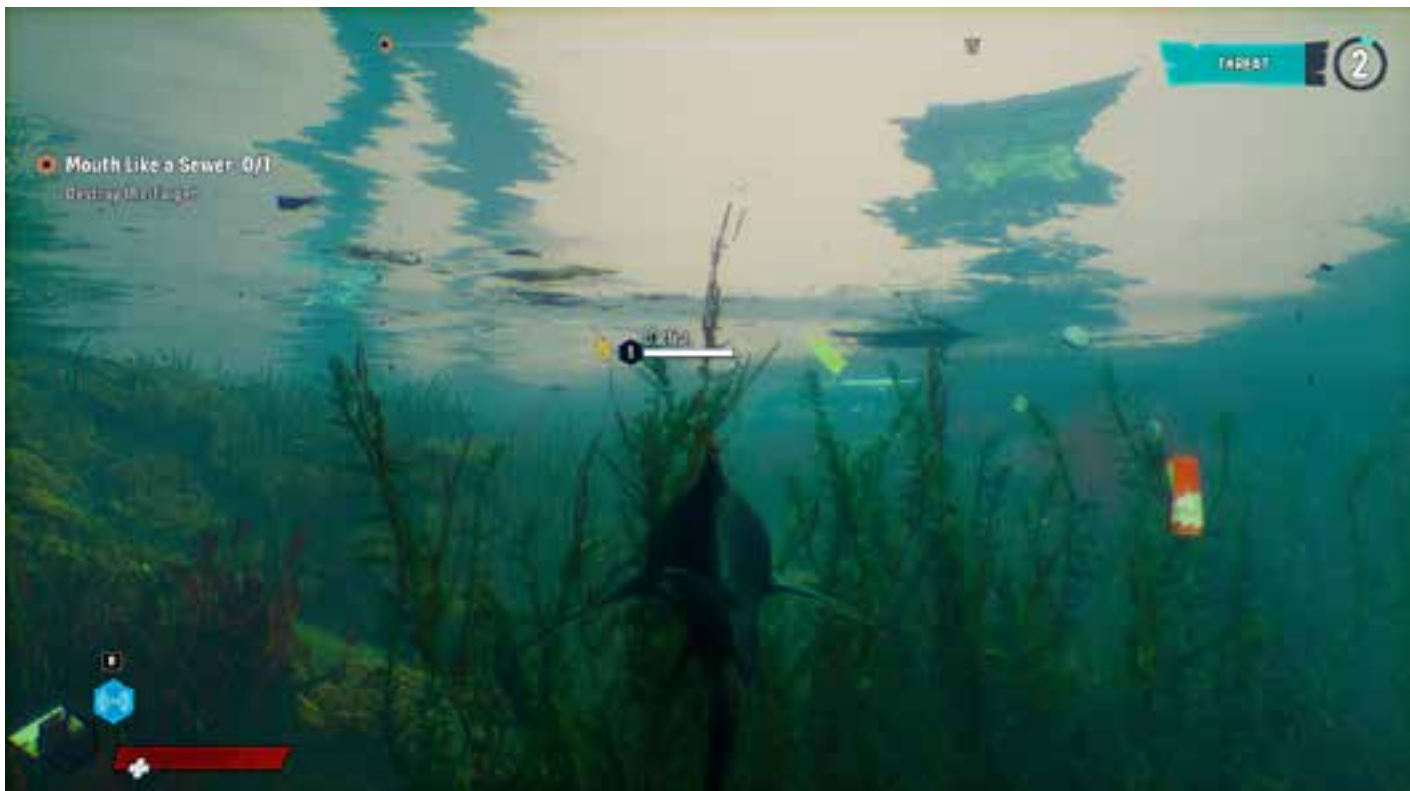
+ vysoká škola level dizajnu	- nepreskočiteľné úvodné logá
+ vd'áčný pocit zo strel'by	
+ úžasná hororová atmosféra	

HODNOTENIE:



Maneater

PODVODNÉ GTA SO ŽRALOKOM V HLAVNEJ ÚLOHE



Predstavte si, že ste žralokom, obávaným predátorom morí a oceánov. Malé rybky lovíte len tak od hladu, väčšie si nechávate na večeru, a tie najväčšie lovíte kvôli svojmu predátorskému inštinktu. No a potom sú tu ešte ľudia, nepriateľ číslo jeden, ktorý je plný bielkovín, ale aj problémov. Vitajte vo svete Maneatera!

Naplnený potenciál survival hry so zvieratami

Ak sa mám priznať, tento titul som priveľmi ani nezachytil. Hoci som vedel, že sa niečo ako simulátor žraloka chystá, šlo to jedným uchom dnu a druhým von. Bolo to najmä preto, lebo Maneater mi pripomínal podobnú mobilnú hru, ktorá ma vôbec nenadchla. A že tam bol potenciál. Potom sa nám však do redakcie dostala kópia tejto hry určená na recenziu - a tak som odhodil všetky zábrany a nainštaloval som si ju. No a na moje prekvapenie som sa celkom začal baviť.

GTA so žralokom

Maneater prináša triviálny príbeh o lovcoch žralokov. Vy sa pre zmenu postavíte na stranu nemilosrdných predátorov a budete loviť hlava-nehlava. Nečakajte príliš zápletiiek, proste lovci sú tí zlí a vy,

žralok, ste predátor. Úvodný tutorial je spravený skvele, vrhne vás do príbehu a naučí základné útoky a pohyby. Po chvíľke hrania som mal dokonca pocit, že hrám akési GTA z ríše zvierat. Teda, túto vetu berte s rezervou, no istá podobnosť tam je. Nájdem tu obrovské mapy, ktoré sú



poprepájané rôznymi kanálmi, prípadne priehradami. Do tých sa dostanete až časom, na začiatku sa ocitnete iba v malej zátok plnej obyčajných rýb. Pojedaním rýb, korytnačiek a iných morských príšer zbierate určité typy minerálov, ktoré sú potom určené na vylepšovanie vlastností. Zároveň zbierate skúsenosti a úroveň. Čím viac skúseností, tým väčší level a väčší vek žraloka. A platí, že čím starší, tým silnejší.

Vo vodách však na vás nečíha iba koristič, ale aj iní predátori. Zo začiatku na vás budú útočiť najmä barakudy, ktoré sú síce slabšie a hravo ich porazíte, no sú pomerne nepríjemné. Problém však nastáva, keď narazíte na prvého aligátora. Ten je naozaj ťažkým súperom a dá vám zabrat'. V hre však nejde iba o lov, ale aj o skúmanie. Každá mapa má rôzne body záujmu, ktoré objavujete, za čo následne dostávate skúsenosti. Alebo rozbíjate škatule plné minerálov a mutagénov. Vo svojom úkryte si potom môžete svojho žraloka vylepšovať'. Časom dostanete napríklad elektrické zuby, ale aj zuby plné otravy. Niektoré body záujmu obsahujú psie známky, ktoré zbierate. Tie sú často umiestnené na vysoko položených miestach, kam sa musíte dostať skokom. Niekedy však je takýto „hlavolam“ na škodu, pretože neviete, či už ste schopný vyskočiť, alebo či ste tam vyskočili iba vďaka nejakému glitchu.

Hor sa loviť ľudí

Keď podrastiete, dostanete sa do zátok, kde sa vyskytujú aj ľudia. Tí sú veľmi výživní, no problém nastane, ak si ich na večeru dáte priveľa. V tom momente na vás zaútočí pobrežná hliadka a vy sa buď musíte rýchlo ukryť, alebo ju poraziť a utiecť. Váš žralok má úroveň hrozby, ktorá sa zvyšuje tým, čím viac nevinných ľudí lovíte. Po každej úrovni na vás zaútočí špeciálna postava s vlastným



menom. Tie sú trochu odolnejšie, ale aj tak podľahnú vašim ostrým tesákom. Ľudí potom môžete terorizovať v rôznych úlohách, alebo iba tak, keď sa vám zachce zvýšiť si úroveň hrozby.

Domov, sladký domov

Počas hrania narazíte na rôzne podvodné bludiská, kde môžete nájsť rozličné odmeny vo forme škatuliek s minerálmi. Tieto bludiská mi prídu pomerne zbytočné a veľmi mi prekážali, pričom občas ma až iritovali. Bludisko nemá žiadnu mapu a tak ho budete musieť preskúmať, naučiť sa ho naspamäť, a až potom sa v ňom budete bez problémov pohybovať.

Nájdeme tu aj domovské jaskyne. Tie sú osvetlené a už z diaľky viditeľné vďaka svetelným reťaziam. V nich sa na danej mape „respawne“ v prípade, ak to s vami dopadne zle. A iba v nich si viete svojho zabijaka vylepšovať. V podstate tak predstavujú akúsi oázu pokoja.

Na grafike tentokrát nezáleží

Grafika je priemerná, no nad tým som iba mávol rukou. Hrateľnosť ma totiž tak

pohltila, že nedostatky v grafike, respektíve vo fyzike som si začal všimnúť až pri robení screenshotov. Myslím si, že chudobnejšia grafika proste k hre pasuje. Zarazilo ma však, že teplota grafickej karty vystúpila na neuveriteľných 77 stupňov. Takto horko-ťažko vypečie napríklad taký Overwatch. Riešením bolo trochu ubrať z nastavení grafiky a ventilátorom na grafickej karte prikázať, nech sa točia o čosi rýchlejšie.

Zvukovú kulisu okrem morských pazvukov dopĺňa aj relatívne vtipný komentátor. Ten sem-tam povie nejakú zaujímavosť z ríše prírody, inokedy utrúsi humornú poznámku na lovcov žralokov. V podstate sa snaží byť akýmsi dokumentaristom v hre, pričom to funguje výborne.

Verdikt

Maneater je jednoznačne prekvapenie tohto videoherného roku. Titul s čudným žánrom spočiatku prekvapí a vy sa budete čudovať, o čo v skutočnosti ide. No nejde o žiadny bédžkový kúsok, ako by sme mohli čakať. Nájdeme tu kopec zaujímavosti zo sveta žralokov, nemusíte sa však báť, že ide o čisto edukačný kúsok. Na to ihneď zabudnite. Je tu veľa fantazmagórií, množstvo akčných pasáží, neobyčajné RPG prvky a hĺbka rôznorodých nepriateľov. Maneatera si rozhodne nenechajte ujsť!

Lubomír Čelár



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Survival simulácia	Tripwire Int.	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika	- vysoké teploty grafickej karty
+ zaujímavý štýl	- nie príliš intuitívne zobrazovanie úloh
+ neopozeraný žáner	- bludiská sú otravné
+ cena	
+ komentár k hre	

HODNOTENIE:



MotoGP 20

O POLOVICU MENEJ KOLIES, O NIČ MENEJ ZÁBAVY



Pretekárske hry majú v mojom hráčskom srdci špeciálne miesto. Hoci aj v bežnom živote preferujem skôr štyri kolesá, dvere a volant namiesto otvorených „tátošov“ s dvomi kolesami a riadidlami, nikdy nepohrdnem možnosťou vyskúšať si tie najnovšie pretekárske hry. A možno aj preto, že som sa minulý rok pozrel na zúbok titulu MotoGP 19, bolo len dobre, že som mohol posledné dva týždne testovať najnovší MotoGP 20. Posunula sa táto herná séria z pera štúdia Milestone dobrým smerom? Podarilo sa im vycyhať muchy prítomné v predošlom diele? A užijú si ju hráči aspoň tak, ako jeho predchodcu? To sa, ako už tradične, pokúsím zodpovedať nižšie.

Štúdio Milestone môžeme v súvislosti s pretekárskymi hrami považovať za ošľahaného veterána, keďže je tvorcom hier z takýchto sérií, ako je MotoGP, Ride, či WRC. Pri viacerých hrách od tohto štúdia, ktoré som mal možnosť hrať (súkromne, ale aj v rámci recenzovania), mi však často prekážali dve špecifické veci. Jednou bol postupný, no takmer vždy prítomný nástup

rutiny, keď som sa nedokázal prinútiť dohrať celú kariéru a ďalej hrať už len pre zábavu. Druhým bývala, aspoň podľa môjho subjektívneho názoru, „nedotiahnutosť“ samotnej duše hier od Milestone. Čo presne tým chcem povedať? Pri hrách zo série Ride alebo WRC som často nevedel, či sa

hra snaží tváriť ako nie-až-taký-krutý simulátor, alebo arkádovejšie zameraný titul s vyššou krivkou obtiažnosti. MotoGP 19 týmto neduhom v istej miere trpel tiež a pri jeho hraní som si všimol určitú rozpoltenosť. Tá nezabránila prehnanej agresivite voči iným jazdcom či hraniciam



tráť a hráča za podobné správanie vôbec nepotrešala, hoci v iných chvíľach trestala za niečo iné a ponúkala „simulačnejší“ jazdný model. Pozrime sa teda, ako sa mi v MotoGP darilo a či sa mi hra páčila.

Dobré vizuály a familiárnosť s predošlými titulmi

MotoGP 20, podobne ako jeho predchodca a iné tituly od Milestone, je postavený na najnovšom Unreal Engine. To znamená naozaj kvalitné modely motoriek, tráť a aj tíl jazdcov, hoci tváre l'udí prítomných v krátkych video vstupoch nie sú nič, o čom by sa oplátilo písať. Štúdio Milestone má svoj špecifický rukopis, čo sa týka vizuálov aj samotného pocitu z hier, a tak bolo spustenie MotoGP 20, aspoň pre mňa, akýmsi návratom do už poznaného. Najlepšie by som to asi opísal ako návštevu u dobrého známeho, ktorý u seba mierne pomenil nábytok, kúpil novú televíziu a možno vymal'oval niektoré miestnosti, no všetko dôležité zostalo na rovnakom mieste. Prečo predsa meniť niečo, čo doteraz fungovalo?

Osvedčené, časom overené herné módy, ale aj niečo nové

Od pretekárskych hier, nezáleží či simulačných, arkádových, alebo čohokol'vek medzi, sa už tradične očakávajú určité herné módy a možno aj niečo navyše. Okrem toho, keďže ide o pokračovanie série, latku kvality a módov nastavuje samotný predchodca. Preto je len dobre, že aj v tomto titule, tak ako v MotoGP 19, vidieť množstvo vylepšení nielen oproti iným hrám, ale aj predošlým titulom. MotoGP 20 opäť raz ponúka viac motoriek, rozšírené možnosti kariéry, multiplayer, online šampionát a po novom aj manažérsky mód. Hráči si, podobne ako pri iných simulačných pretekárskych hrách, môžu vybrať, či chcú začať s tými najmenej výkonnými motorkami, ktoré sú aj najjednoduchšie na ovládanie, alebo rovno skočiť do vyšších obt'azností. Úplným nováčikom série MotoGP, samozrejme, odporúčam vyskúšať si najprv rôzne motorky, nastavenia a obt'aznosti protivníkov v quick race pretekoch, ale skúsenejší hráči sa nemusia obávať, že by MotoGP 20 ukrýval nejaké nečakané prekvapenia.

Dobré AI a pocity z hrania

Série ako MotoGP na trhu s pretekárskymi hrami vyplňajú naozaj malú medzeru danú oveľa menším percentom l'udí (aspoň v Európe a Amerike), ktorí jazdia viac na motorkách ako na autách. MotoGP 20 však perfektne zvládol sprostredkovať ako pocity pri jazdení (hlavne s konzolovým ovládačom, ktorým môže hráč lepšie ovládať náklon, brzdu a plyn), tak aj vylepšených AI



protivníkov (teda počítačovú inteligenciu, ktorá udáva ich správanie), a ktorí sú vraj po novom inteligentnejší vďaka strojovému učeniu. Už minulý rok som cítil, že v Milestone AI protivníkov od základu prepracovali, no tento rok je to ešte viditeľnejšie. Na začiatku kariéry boli protivníci umiernennejší, nechávali mi dostatok miesta na jazdenie, aj keď som spravil nejakú menšiu chybu, a sami tiež neboli práve dokonalí. S postupom času však čoraz viac pritvrdzovali a akonáhle som nejakú chybu urobil, nechal im príliš otvorené dvere alebo som sa nedržel v správnej stope, okamžite situáciu využili a ukázali mi výfuk. Napriek tomu sa nestali samovražednými torpédami, ktoré by sa ma snažili jednoducho odpratáť z okruhu. V Milestone sa nechtyli do pasce, do ktorej sa chytá množstvo herných štúdií snažiacich sa urobiť AI obt'aznejšími.

Jedno veľké „ALE“ sa v MotoGP 20 zmenilo na malé

Jedna z vecí, ktorá dokáže pokaziť aj graficky najkrajšiu hru, najnáročnejší titul či najprepracovanejšie systémy, je rutina. Nuda, monotónnosť a rutina sa môže objaviť v každej hre. Nezáleží, či ide o FPS, RPG, pretekársku hru, alebo o čokol'vek iné. Keď má hráč jednoducho stokrát vykonať tú istú akciu, priniesť tisíce predmet, alebo miliónkrát prejsť z bodu A do bodu B, pocity uspokojenia z úspešného dokončenia tejto úlohy nebudú také ako po prvýkrát.

Problémom pretekárskych a najmä simulačných hier a sérií, medzi ktoré patrí aj MotoGP je, že do tejto rutiny spadnú jednoduchšie ako hry z iných žánrov, keďže nemôžu hráčovu rutinu okoreniť ničím nečakaným. Pri MotoGP 19 sa u mňa rutina dostavila vcelku rýchlo, no musím povedať, že ju dokázala zmierniť možnosť zajazdiť si na starších motorkách v Historical Challenges. Počas hrania kariéry v MotoGP 20 som sa však, prekvapivo, nikdy príliš nenudil. A to aj napriek tomu, že hra ponúka viacero rozptylení od samotného napredovania v kariére. Je síce možné, že

som od recenzovania MotoGP 19 odolnejší voči rutine a lepšie ju zvládam, no inak musím Milestone a MotoGP 20 iba pochváliť.

Simulátor so štipkou arkády

Pri MotoGP 19 som sa st'azoval ešte na jeden problém, a tým bola mierna rozpoltenosť samotnej hry. Akoby sa pri jej kódovaní nevedeli v Milestone rozhodnúť, či má byť MotoGP arkádový titul, alebo sa chcú viac zamerať na simuláciu. S MotoGP 20 sa podľa mňa konečne vyvarovali pasce, ktorá by ich zastavila niekde na polceste, a hra je tak prevažne simulačná so štipkou arkádovosti, ktorá jej však dodáva akýsi šmrnc. MotoGP 20 už jednoducho nie je ani ryba, ani rak, je to dobrý simulátor, ktorý vie poskytnúť zábavu aj po dlhšom hraní, a ja sa preto môžem tešiť na budúcoročné pokračovanie namiesto premýšľania, čo všetko by malo Milestone vylepšiť.

Zhrnutie

MotoGP 20 ukazuje, ako má vyzerať evolúcia hernej série. Zobrať recept, familiárnosť a obľúbené aspekty z predošlých dielov, zabalit' ich do krajších šiat, pridať štipku inovácie a možno nejakú novú príchuť v podobe herných módov – a je to. Osobne síce stále ostanem verný titulom so štvorkolesovými vozidlami, no pokiaľ obľubujete motorky, budete považovať hranie MotoGP 20 za veľmi dobre strávený čas.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
preteky	Milestone S.r.l.	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý jazdný model
- + veľa možností single aj multiplayeru
- + dobre spracované trate
- + vylepšené AI
- nič

HODNOTENIE:

★★★★☆

Cloudpunk

BUDÚCNOŠŤ V OBLAKOCH



Živo si spomínam, ako som pred pár mesiacmi vylovil PR materiály z toho nekonečného denného pretlaku mailov o indie produkciách, ktoré túžia po pozornosti každého novinára, naprieč

celým svetom. So silným nezaujmom som spustil gameplay trailer na projekt Cloudpunk a stačilo len pár sekúnd sledovania voxel artu kombinovaného s poriadne šťavnatým cyberpunk

zvukom a bolo vymal'ované. Táto hra si bezproblémovo vyslúžila čestné miesto na mojom zozname a automaticky si tak do budúcnosti poistila aj klasickú textovú recenziu. Práve na ňu sa teraz spoločne pozeráme a práve ňou chcem skúsiť akúsi virtuálnu segregáciu medzi striktnými milovníkmi špecifickej sci-fi atmosféry a tradičnou sortou zvedavých konzumentov.

Ked' neostrý pixel dokáže viac než filmová grafika

Mesto Nivalis, kde sa odohráva tento inak nie práve extra zaujímavý príbeh, je priestorom pre mnohé zamyslenia sa.

Budúcnosť je možno trpká sladká pri pohľade na filmy ako Blade Runner či Piaty element, avšak akonáhle sa máte priamo podieľať na jej súčasnosti, už vás niečo pochopiteľne začne svrbieť pod nosom. Cloudpunk je však našťastie





len zaujímavou videohrou a nie vaším prebudením do roku 20XX a teda hneď, ako si uvedomíte že hlavná hrdinka menom Rania má vlastne len hlboko do vačku, stotožníte sa s jej osudom rýchlejšie, než by ste si mysleli.

Rania potrebuje zarábať a keďže rozvážku pizze už obstarali autonómne stroje, táto sympatická slečna sa rozhodne zamestnať u nie práve legálnej doručovateľskej spoločnosti s názvom Cloudpunk. Ich zásadným pravidlom je: doručiť balíček bez poškodenia a rozhodne nepátrať po jeho obsahu. Jednoduché.

Nivalis je nádherné živé mesto, ktorého obrovské stavby priam rastú v oblakoch. Všade je premávka tvorená lietajúcimi vozidlami rôzneho zamerania a medzi nimi aj vy, ako poslíček, nesúci záhadný balíček z bodu A do bodu B. Nič viac od vás koncept hry Cloudpunk vlastne nechce, snáď len vypočít si často zdĺhavo pohnuté osudy rôznych NPC existencií, ktorým osobitosť, vedľa hovoreného textu, dodávajú reálne fotografie.

Od indie hry ťažko očakávať vysokú kvalitu hereckých prejavov, a tak som bol miestami dosť zaskočený ako krásne a zároveň smutne znejú repliky rôznych charakterov roztrúsených po strechách budov a na preplnených uliciach pod nimi. Táto futuristicky spracovaná adventúra bola možno záhadou pred jej predajom, no stačí vám pár úvodných minút hrania a okamžite pochopíte, že tu sa celková forma delí na dve strany.

Jedna sa dotýka lietania so spomínaným vozidlom a tá druhá rozprávania so zákazníkmi. Nič viac a nič menej, snáď až na pár kučierok, ktoré ešte v tomto texte odznejú.

Palivo dochádza a plechy sa ohýbajú

Vám zverené plavidlo je schopné letieť do všetkých priestorových smerov, čo na jednu stranu určite prináša úžasný pocit slobody, no zároveň aj hromadu problémov. Premávka je neustále dosť hustá a kto by sa chcel držať priamo na hlavnej trase vzdušných diaľnic, musí rátať s kolíziami a následne aj opravami. Zarobené peniaze navyše musíte často vrázať do paliva a ak chcete mať váš pracovný nástroj v čo najmodernejšom stave, je nutné nakupovať aj nové vylepšenia.

To už je ale samozrejme na vás, keďže žiadna z misií ma počas tých desiat hodín čistého hrania nenútila do riskantnej jazdy. Sám som mal často problémy s manipuláciou vozu v obmedzenom priestore a nejakú dobu mi trvalo, než som pochopil, že pristáť sa dá len na vybraných parkoviskách, ktorých v danej oblasti je vždy len pár, alebo dokonca iba jedno jediné (ona tá budúcnosť si s tou prítomnosťou môže často podať ruku aj v hernej forme). Čo sa teda stane, akonáhle vaše lietajúce autíčko s novou a práve nainštalovanou anténou pristane na pevnej zemi?

Vieme presne, čo to Rick Deckard vlastne jedol?

No predsa vystúpite do žiary neónov a rozbehnete sa za vôňou varených cestovín. Nemám síce za sebou seminárnu prácu okolo filmovej stravy, a preto nedokážem len prostredníctvom oka rozoznať, či Deckard v kultovom snímku Blade Runner jedol instantné alebo čerstvé slíže, každopádne akonáhle sa hlavná hrdinka projektu Cloudpunk vyhupla do chladných ulíc budúcnosti, popochol som jej krok rovno k prvému

pouličnému bufetu a zabezpečil si jeden poctivý ramen. No a presne toto je ten asi najlepší príklad čarovných momentov, kedy vás inak obsahovo dosť nevyvážená značka Cloudpunk doslova pohltí. Môžete pocítiť skutočne krásnu atmosféru budúcnosti a ešte si pri tom objednať zaujímavé pokrmy, či dokonca porozprávať sa so svojím zosnulým domácim zvieratkom.

Je tu však stále to jedno zásadné ale. V jednej vete vyššie som jasne deklaroval, ako je dej sám o sebe dosť nudný a za tým si stojím aj naďalej. Preberanie balíčkov totižto potrebuje viac než len komunikáciu s centrálou alebo nudné rozhovory s klientom. Chce to odkryť celé to Cyber podhubie mesta, v ktorom sa celý príbeh odohráva, a presne tu Cloudpunk stráca dych, nastupuje nuda.

Scenár chce byť silou mocou ponurý, ba až namočený do pravidiel noiru, ale v tomto smere zlyháva na celej čiare. Nebyť krásne vyzerajúcej voxel grafiky a rovnako dobre nastavenej hudby v pozadí, musel by som Cloudpunk potopiť až na samotné dno, keďže všetko ostatné je ťažký priemer, ba v istej fáze podpriemer. NPC postavám chýba duša a, až na ich pekné hlasové prejavy, prípadne fotografiu pri mene, neprinášajú do pozitív tejto produkcie vôbec nič.

Obrovská mapa, kde môžete realizovať hlavné aj vedľajšie misie, je našťastie plná rôznych skrytých bonusov, ktoré vás nútia prehladať aj tie najtesnejšie uličky a práve vďaka tomu som mal chuť sa zabávať lietáním viac než doručovaním.

A to je paradox, keďže by to malo byť presne naopak. Kto miluje cyberpunk atmosféru a nevadí mu pár vyššie vymenovaných nedostatkov, môže si Cloudpunk rozhodne zamilovať. No zároveň netreba čakať nič komplexné a po stránke príbehu nejako výrazne chyťavé.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia, RPG	Ion Lands	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Voxel art	- Povrchný príbeh
+ Živé a veľké mesto	- NPC bez duše
+ Soundtrack	- Stereotyp

HODNOTENIE:



SnowRunner

SIMULÁTOR PLNÝ ZÁŽITKOV, KTORÉ SI BUDETE MUSIEŤ ZASLÚŽIŤ



Brodenie sa bahnom asi nebude zábava pre každého. Simulátory ťažkej techniky proste potrebujú svoje špecifické publikum a veľa nových hráčov odradí nekompromisné prostredie, v ktorom aj jeden chybný krok vpred môže znamenať, že sa zaseknete na pár minút, prípadne uviaznete navždy.

Tvorcovia titulu MudRunner z roku 2017 sa však rozhodli, že jeho pokračovanie sa bude niesť v mainstreamovejšom duchu a skúsia sa priblížiť širšiemu publiku. Znamená to pol'avenie od realistikosti, alebo existuje nejaká rovnováha medzi hardcore simuláciou

a príbehovou hrou? To sa pokúsím popísať v recenzii, ale jedno je zatiaľ isté. SnowRunner sa posunul dopredu a je len na nás, ako sa s tým vysporiadame.

SnowRunner je hra, ktorej korene siahajú až k jednému ruskému indie kúsku s názvom Spintires. Najnovší počín z dielne vývojárov Saber Interactive si dáva za úlohu oslovit' aj nových hráčov. Nebudem chodiť okolo horúcej kaše a rovno vytiahnem karty na stôl. SnowRunner už nie je tým surovým kúskom, ktorý si pamätáme, no nechápte ma zle – zo svojej obt'ažnosti vôbec nepol'avuje. Je teda len na vás, či vám tieto zmeny budú prekážať, alebo si ich obl'úbite. Nájdete tu veľa inovácií, kvôli ktorým museli vývojári urobiť pár kompromisov, no do tých vás nikto nútiť nebude. Jednoducho vám časom prídu prirodzené.

Evolúcia alebo adaptácia?

Spintires a MudRunner toho mali veľa spoločného. Istý posun tam síce bol, no určite nebol na takej úrovni ako pri



prechode na SnowRunner. Pri spomienke na to, že išlo len o bezduché prevážanie bez hlbšieho zmyslu, mi napadne známe úslovie „cesta je cieľ“. A v tomto prípade to platí dvakrát, keďže tieto hry sú o zdolávaní nehostinných povrchov a nikoho v podstate nezaujímajú, prečo vlastne prevážate rádioaktívne drevo v Černobyle. Tu sa však nový diel mení v samotnej podstate. Dostáva totiž hlbší zmysel v podobe príbehu. Samozrejme, nečakajte desaťminútové cutscény so scenárom z dielne Kodžimu, celý príbeh sa zmesť možno na poznámkový blok, no je tu a jeho prítomnosť nám prináša nové možnosti.

Konečne sa rozlúčime s bezduchým prevážaním nákladu a budeme sa púšťať do veľkých zákaziek pre spoločnosti. Tieto zákazky budú zohrávať úlohu dejových questov. A ak práve nebudete mať náladu na ich plnenie, môžete sa pustiť do menších úloh, prípadne skúsiť časové preteky. Za každú splnenú zákazku, úlohu, alebo preteky dostanete odmenu. Či už vo forme peňazí, skúseností, alebo vylepšení pre svoje autá. No tým to nekončí. Napríklad po splnení úlohy, kde doveziete potrebný materiál na opravu mosta, pomôžete aj sebe. Nie je nič uspokojivejšie ako pocit, že pri ďalšom prevoze cez túto oblasť už konečne nemusíte ísť cez horský priesmyk, ale



preveziete sa po asfaltke o sto metrov ďalej, pretože predtým ste pomohli opraviť most. Takýchto maličkostí nájdete v hre kopy a presvedčajú vás o tom, že vďaka vám sa krajina opäť dostáva do normálu.

Každou splnenou zákazkou aj menšou úlohou si otvárate možnosti, vďaka ktorým sa môžete pustiť do ťažších úloh. Niektoré môžu mať svoje podmienky a vy sa tak určite stretnete aj s neúspechom. To je faktor, s ktorým v hardcore simulátore musíte počítať. Môže sa stať, že sa do zákazky vrhnete s nesprávnym tahačom

a po hodine jazdenia s nákladom niekde zapadnete bez možnosti vyťahovania sa. Môžete sa síce po stlačení pár tlačidiel vrátiť aj s tahačom do garáže, no váš progres bude nenávratne preč. Taktiež máte možnosť vytrhnúť sa druhým autom, ale to sa môže nachádzať ďaleko a jedna misia vám tak zaberie neskutočné kvantum času. Samozrejme, môže ísť o zámer tvorcov a nepriamo tak hráčom natiahnúť čas strávený v titule.

Ďalšou novinkou je postupnosť vylepšovania vozidiel. Už to nebude také jednoduché, ako sme boli zvyknutí. Vylepšenia sú roztrúsené po mape, pričom vy sa k nim budete musieť dostať autom. To môžete urobiť hocakým vozidlom - nemusíte sa tak trepať cez pol mapy s tahačom, ktorý rád zapadne aj v tých najmenších mlákach. Autá si budete vylepšovať v garážach za peniaze zo zákaziek. Vaše vozidlá si tu „upgradnete“ naozaj v každom ohľade. Od klasického vylepšenia mechanických častí, ktoré majú dopad na vaše zdolávanie nástrah cez striekanie karosérie až po zmenu vzhľadu. Áno, ide o tuning, v hre si na aute budete môcť meniť aj disky. Niektoré veci však budú naviazané aj na váš level, takže si ich užijete až v neskoršej fáze hry. Inováciou prešiel aj systém poškodenia, čo znamená, že si budete musieť dávať pozor na viac vecí





naraz. Svoj vlastný ukazovateľ poškodenia majú okrem motora už aj tlmiče, prevodovka, nádrž a kolesá. Tým pádom každý náraz môže poškodiť inú časť, prípadne môžete dostať defekt a budete tak čeliť rôznym nepriaznivým situáciám.

SnowRunner len z jednej tretiny

Už z názvu je každému jasné, že nový diel prinesie sneh. To je pravda, ale nebudete sa brodiť iba v ňom. Pri vydaní nám SnowRunner prináša tri oblasti - Michigan, Aljašku a Tajmyr. Každá z nich sa vetví do máp, ktorých tu nájdete jedenásť. Už samotné oblasti sú v niečom odlišné. Zatiaľ čo Michigan bude farebný a plný bahna, Aljaška ponúkne zamrznutá a sychravú atmosféru. Práve na Aljaške sa teda dočkáme vysnívaného snehu, no nejde o nič prelomové a sneh mi proste pripadá ako blato v bielom prevedení. Pozor si však musíte dať na l'ad, pretože na ňom si môžu l'ahko vylámať zuby aj skúsení šoféri. Niektoré zákazky budú aj tak vyžadovať cestovanie medzi mapami a vy často nebudete riešiť nejakú globálnu lokalitu, ale skôr momentálne problémy.

Grafika sa posunula vpred

Musím uznať, že SnowRunner vyzerá pekne. Napriek tomu, že stále ide o simulátor, ktorý veľa nováčikov odradí svojou obtiažnosťou, grafická stránka by sa presadila aj pri iných tituloch. Často som sa pristihol pri tom, ako iba jazdím krajinou a odkrývam si hracie pole, pretože ma naozaj zaujímalo, čo je za ďalším kopcom. Do toho si ešte pripočítajme západ slnka a máme vymal'ované. Hre by sa podľa mňa dokonca náramne hodil raytracing. Hráči sa tu budú brodiť stovky, niektorí zrejme aj tisíce hodín v bahne, a tak by možno bolo na mieste, aby sa pri tom aspoň mohli kochať peknou krajinou. Ale to sa tvorcom podarilo tak či tak. Vôbec mi tu však nesadol soundtrack. Po pár hodinách som ho musel vypnúť, pretože mi trochu liezol na nervy. Uznávam, že pri šoféroch kamiónov a ťažkej techniky si mnoho l'udí predstaví chlapa vo flanelovej košeli a s pupkom, pričom v kabíne mu hrá country muzika z rádia. Ale to sú iba predsudky, preto nerozumím, prečo tvorcovia nepridali nejaký neutrálnejší soundtrack. Uznávam však, že niektorým hráčom sa, samozrejme, country

bude páčiť. V každom prípade sa to v nastaveniach dá vyriešiť za pár sekúnd.

United We Drive

Neviem, či si ešte pamätáte na trailer tesne pred vydaním, ktorý bol akosi paródiou na Death Stranding. Už tam sme sa stretli s heslom „United We Drive“. V tomto SnowRunner opäť exceluje. Už staršie diely boli výbornou voľbou pre prípady, keď ste mali chuť si s kamarátmi zahrať niečo po sieti. Aj po rokoch je to zábava a brodiť sa s partiou v bahne môže byť občas výzva. SnowRunner nám ponúka multiplayer až pre štyroch hráčov, pozor však, progres sa uloží iba hosťiteľovi. No ostatní si so sebou vezmú skúsenostné body a peniaze, takže sa nemusia báť, že by išlo o stratu času. To predsa hranie s kamarátmi nikdy nie je, hoci sa musím priznať, že v čase písania tejto recenzie sme sa stretli s problémom, ktorý vyžadoval zvláštne riešenie. Kým sme si s kamarátom nevymazali z Epicu ostatných priateľov, hra nás jednoducho nespojila dokopy. Dúfam, že to vývojári vyriešia čo najskôr. Na záver by som ešte chcel upozorniť všetkých PC hráčov na to, aby si zaobstarali ovládač. Titul totiž ponúka výborne spracované UI na gamepady, pričom ovládanie bolo po pár minútach intuitívne. Kamera ovládaná myšou je navyše stále peklo!

Hodnotenie

SnowRunner nám ukázal, ako priniesť evolúciu do značky. Niektoré veci, ako je napríklad absencia hardcore módu, síce ostrieli anejším hráčom bijú do očí, no hra musela niekde spraviť kompromisy a stále je len na začiatku svojej cesty. Čo nie je, môže byť, a čo už je, stojí za to. Myslím si, že tento titul prináša adekvátnu nádielku obsahu vzhľadom na cenu. Tvorcovia navyše si uľúbili ďalší obsah a s ním prídu hádam aj patche, ktoré odstránia väčšinu bugov. Preto hre zatiaľ nie je čo z mojej strany vyčítať a odporúčam ju každému fanúšikovi simulátorov ťažkej techniky.

Luboš Duraj



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulátor	Saber Interactive	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Na simulátor pekná grafika	- Náročný na čas
+ Jedenásť rôznorodých máp	- Občasná frustrácia
+ Postupnosť	- Fyzika je občas viac ako realistická
+ Česká lokalizácia	

HODNOTENIE:

★★★★★

NENECHAJTE SI UJŠT FILMOVÉ NOVINKY NA **ONLINE**

DAVID NOVOTNÝ HANA VAGNEROVÁ MARTIN PECHLÁT LUKÁŠ PŘÍKAZKÝ

**PODEZŘELÁ
KOMEDIE**

PŘÍPAD MRTVÉHO NEBOŽTÍ

OD 11. 6. SLEDUJTE ONLINE

AMNESTIE

SVYBOHU SI NEZASLŮŽÍ KAŽDÝ

OD 4. 6. SLEDUJTE ONLINE

WILL SMITH MARTIN LAWRENCE

**BAD BOYS
NAVŽDY**

SLEDUJTE ONLINE

#bontonfilmvasbavi

BONTONFILM

MAFIA II: DEFINITIVE EDITION

REMASTER GTAČKA PRE DOSPELÝCH



Súčasnú konzolu sa jednoznačne viac zapíšu do histórie ako generácia remastrov, či remakeov a nie full HD hrania s realistickou grafikou, čo nám pôvodne sl'ubovali zo všetkých strán (teda okrem Nintendo). Aj keď remastre nemám rád, hry, ktoré rád mám, si v tomto kabáte zahrám. To bol dôvod, prečo som sa prihlásil na recenziu pokračovania kultovej Mafie – jednotku som zbožňoval, dvojku som mal rád a nehral som ju dlhé roky, čo sa teda zmenilo?

Nič. Bodka, koniec, dovidenia... Alebo dobre, poviem pravdu, zmenilo sa rozlíšenie textúr na „vysoké“. Ja ani neviem, čo by som dodal, vážne... Prvýkrát mám problém napísať niečo o hre a to som do rúk dostal aj kúsky, ktorých žánru absolútne nehrám. Nie som si istý, či za to môže samotná hra, alebo minulosť, ktorá nás spája ale skúsím opísať, ako som to celé

videl. V prvom rade musím pokarhať 2K za neskutočne odfláknutú robotu. Chalani a baby, hanbite sa.

Vizuál

Nakoľko ide o remaster a nie remake, nečakajte žiadny nový kabát hry, len to

vyzerá viac „uhladene“. Ešte keď ste na ulici v aute a ženiete sa ulicami, pomyslite si, že to vyzerá pekne. Potom ale zastavíte alebo vojdete do budovy a tu už zub času vidno. Hlavne na postavách, ktoré vyzerajú hrozne aj v cutscénach. S tým ale väčšina ľudí asi aj tak počíta (teda ak si nezamieňajú remaster s remakeom). Keď



už sa teda zmierite so zastaralou grafikou, príde druhá rana a to je optimalizácia, ktorú tam zrejme asi zabudli dať.

Technický stav

Nech som nadával na vizuál, určite to neberiem ako mínus, pretože remastre proste také sú. Fackou pre hráča však je, že aj na PS4 Pro, pri nastavení obrazu 1080p, hra neuveriteľne seká! Mám celé 4.2 teraflopu výkonu, o ktorom v rokoch, keď hra vyšla iba snivali, a konzola si s tým nevie rady? Hm... to mi nevychádza...

Najsmutnejšie na tom je, že sa to nedeje len pri divokých jazdách alebo striel'ačkách ale aj v cutscénach! To je normálne výsmech do očí všetkým fanúšikom a mňa to normálne nasralo. Čo tomu ešte pridalo bolo, že som si počkal pár dní a doteraz nevyšiel žiadny update s názvom „prepáčte dámy a páni“, ktorý by toto dal do poriadku. Nepomohol reštart, reinštal hry, ani reboot konzoly. Mám pokračovať?

Kým som sa neprihlásil do účtu 2K, ktorý som bol donútený si vytvoriť, tak som v pravej hornej obrazovke stále mal logo 2K a „nepripojeno“. Ok, idem na internety, prihlásil som sa, ide sa hrať? Nie, prejdem pár metrov a error, modrá obrazovka, zapíname znova. Dobré, už to snád' pôjde. Áno, hra sa rozbehla a 2K od samej radosti, že som si u nich založil účet, mi znova vycapilo logo počas hry na mieste, kde mám časomieru misii (ak je nejaká na čas), tentokrát s logom 2K pripojeno! Vyriešil to až reštart konzoly. Ako vážne, kým som začal hrať ubehla asi hodina a už som bol červený, jedý tak minimálne 5700. Samozrejme, počas zapínania hry cez týždeň sa toto párkrát zopakovalo. Čerešnička na torte bola, keď som mal v jednej misii ísť varovať kamaráta a to bolo časovo obmedzené. Rýchlo som ukradol auto, prišiel k jeho domu a brána svietila, že ju mám rozbiť. Ľudia... nech som skúšal, ako skúšal nešla preraziť. Menil som autá,



reštartoval som hru asi 3x, 1x konzolu a nič... Myslel som, že si to hodím. Nakoniec ale asi na tridsiaty šiestykrát sa rozbila... Fakt?

Hudba a zvuky

Staré dobré časy 40. a 50. rokov 20. storočia. Až do časti s väzením vás sprevádza jazz aj s klasickými hitmi z Mafie 1, potom ale začne poriadny rock & roll (a nie len v rádiu ale aj v hre). Zvuky áut sú tiež pôvodné, ale už na tú dobu celkom fajn. Čo sa zbraní týka, musím povedať, nepamätám si už originál, no každá má svoju identitu a to niekedy býva problém aj v novších hrách, takže palec hore. Veľmi sa mi páčili aj ambientné hudby v baroch a celkovo som mal z mesta a jeho prostredia lepší pocit (čo sa zvuku týka - ako v niektorých novších hrách. Toto je na vysokej úrovni - ak teda nerátame dabing, ktorý veľmi často nesedí s otváraním úst postáv). Celkovo ale dabing hodnotím dobre, nakoľko je originálny a nič sa s ním zrejme nerobilo (až tak dobre si hru nepamätám), takže na tú dobu super.

Príbeh

Zabudnite na detinské GTA, toto je skutočná gangsterka so všetkým ako sa patrí. Taliansky chlapec, americký

sen, zbrane, ženy, alkohol, drogy, sex, ale všetko podané postupne a ladne... Toto je stará klasika, ktorá sa nedá zopakovať. Zobrala si čo sa dalo z jednotky a to je len dobre. Nevyhnete sa klišé, no misie sú na svoju dobu mimoriadne pestré a prepracované. Cutscény vás t'ahajú do deja a vás zaujímajú čo bude ďalej.

Sloboda pohybu po krásnom meste, ktoré niekedy pôsobí, že skutočne žije. Darmo, zanevrel som na tieto hry práve kvôli GTA, no toto ma vtiahlo naspäť. Určite v tom niečo zohrala nostalgia ale každý, kto to hral, alebo si zahrá, mi uzná za pravdu. Atmosféra, ktorú sa podarilo už vtedy vybudovať, klobúk dole. Teším sa na jednotku, pretože tá bola (ak si pamätám) ešte lepšia!

Každopádne - 1 hviezdičku pridávam len za nostalgické stavy, ktoré vo mne hra vyvolala, inak celý dojem kazí stav, v ktorom hra je, pretože miestami sa to nedalo hrať.

Verdikt

Mafia 2 je skvelá hra, len remaster sa nepodaril. Všetko, čo je dobré kazí zlý technický stav, kvôli ktorému som neraz prišiel o život a musel misiu opakovať. Zábava to je parádna a po čase si možno aj zvyknete, no príde situácia, ktorá vám hru znechutí a to je škoda.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	2K Czech	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh	- technický stav
+ hudba	- zastaralosť
+ mesto	
+ atmosféra	

HODNOTENIE:



Someday You'll Return

MÁME PRE VÁS TIP NA VÝLET



Brnianske dvojčlenné štúdio CBE software, ktoré sa na scéne pohybuje už takmer štrnásť rokov, aktuálne prináša v podstate svoj najväčší projekt. Titul *Someday You'll Return* sa pritom nedá striktne zaradiť pod jeden jediný žáner, čo je dnes vlastne úplne bežný fakt, a asi najtrefnjší popis mu tak sadne pri kombinácii nasledujúcich slovíčok: logická adventúra z pohľadu prvej osoby, ktorá si vás môže získať na základe temnej atmosféry a nám pomerne blízkeho prostredia. Celé sa to totiž odohráva uprostred Českomoravských lesov, kde drieme priam hnusne krvavé tajomstvo späť s hlavným hrdinom. Inšpiráciu si spomínaní vývojári načapovali u celosvetovo známych hier ako *Silent Hill*, *Outlast*, *The Vanishing of Ethan Carter* či dokonca *Resident Evil 7*. Pod'me sa teda spoločne vydat'

po stopách kvality spojenej s týmito slávnymi značkami a rozpovedať si osud Daniela a jeho stratenej dcéry Stely.

Stačí sa trocha zamyslieť nad názvom tejto českej produkcie a samotný príbeh sa začne písať sám. Väčšina z nás má totižto v sebe aspoň jednu trpkú spomienku na detstvo, ktorú by rád navždy pochoval, ale krutý osud sa raz za čas postará o jej pripomenutie, nech už sa snažíte pred okolitým svetom akokoľvek pretvarovať. Niečo podobné prežíva aj spomínaný hlavný hrdina Daniel, ktorého dospievajúca dcéra už niekoľkokrát po sebe utečie z domu, ale jej posledný útek navedie starostlivého otca rovno do srdca nádhernej moravskej prírody. Pomocou mobilného telefónu začínate stopovanie na okraji hustých lesov a skôr než sa stihnete zorientovať

a uvedomiť si, že vaše kroky sa čoraz viac strácajú v prostredí úzko spojeným s vašou minulosťou, spadne na vás lavína nepríjemných udalostí. Stela je ako návada, ktorú vám neznáme sily zavesili rovno pred nos, a vedú vás do epicentra bizarného hororu, z ktorého sa nedá prebudiť. Ak sa budeme rozprávať o scenári ako takom, musím zhodiť onen imaginárny klobúk z hlavy a zablahoželať strojcom príbehu k úžasnej práci. *Someday You'll Return* si totiž, aj na moje prvotné pochyby, berie budovanie atmosféry za svoj primárny cieľ a postrkuje hráčov neomylné vpred tak, aby sa za žiadnych okolností nenudili a túžili odkryť tú sladkú pointu.

Ďalší palec hore na margo detailnosti je na mieste, keďže vierohodnosť moravskej prírody tu reprezentujú



všetky návěstidlá a turistické chodníčky s farebným označením a podrobnou legendou. Veľkým prekvapením je implementácia QR kódov, ktoré vás cez mobilný telefón môžu naviesť na prípadný výlet s celou vašou rodinou, ak by si takto chcel niekto spojiť príjemné s užitočným a overiť si, do akej miery je mapa v Sometown You'll Return zrkadlom skutočnosti.

To nás ďalej privádza aj k aspektu grafickej stránky, pri ktorom sa tento projekt nemá absolútne za čo hanbiť a pokojne by mohol súperiť s akoukoľvek konkurenciou štúdií s oveľa väčším počtom zamestnancov. Hra je navyše slušne optimalizovaná a dokážete ju rozbehnúť v dobrej kvalite aj na slabšom kuse hardvéru.

U podobne ladených hororov z pohľadu prvej osoby, ktoré nedisponujú nejakými prehnane akčnými momentmi (ak nerátam zbesilé úteky pred neznámou a ničivou silou), je grafická stránka dost' dôležitým argumentom a hlavne pilierom poriadnej atmosféry.

Všetky tie obrazy pokrivenej reality totižto musia vyzerať čo najreálnejšie, aby sugescia u vás, hráčov, brnkla na tú správnu strunu. Grafiku a celkovú volnosť, ktorú vám v tomto prípade mapa umožňuje (takmer žiadne bariéry a tunely), si pripíšme na zatial' viac ako bohatý zoznam kladov projektu Sometown You'll Return.

Presuňme sa teraz k ďalšiemu nesmierne dôležitému pilieru celkovej hrateľnosti, a teda k interakcii a hádankám. Puzzle prekážky sa tu delia hneď na niekoľko kategórií, čo pochopiteľne znamená odlišnú náročnosť a proces riešenia. Danielov inventár je schopný pojať všetky pozbierané dokumenty, ktoré môžete v budúcnosti potrebovať na vyriešenie hádaniek, ale rovnako tak si v kapse dokáže skryť celý set na varenie a prípravu bylinných nápojov.

Vďaka nim ste schopní potlačiť strach z výšok a prejsť cez nebezpečné mostíky, alebo vyliečiť otravu temnou silou, či dokonca permanentne zdokonaľiť zrak. Bylinky a ich spracovanie v kotlíku predstavujú však len jeden dôležitý interaktívny element.

Tým ďalším je tradičná manuálna práca a spájanie predmetov. Tu sa ocitáme v mixéri s nápadmi práve okolo sérií Silent Hill a Alone in the Dark. Aj preto musím uznať, že táto časť krásne upokojí tempo hry v momente, keď absolvujete nejaký priamy stret s neznámou temnou silou a ste svedkom hnusných momentov plných krvi a zapáchajúceho slizu.

Nejde navyše len o nejaké kompletné recyklovanie hernej histórie, štúdio CBE software tu dokázalo prísť s vlastnou invenciou a ponúknuť pár originálnych a ešte nevidených novinek. Znova teda, aspoň z môjho pohľadu, palec hore, a tak sa mi zdá, že nám tie palce začínajú nejakú dochádzať.

Podme teraz na tie chrupavky, ktorým sa, ako už asi tušíte, nedokázali nakoniec vyhnúť ani v Sometown You'll Return. Je toho však naštastie poskromne. Aj napriek vyššie spomenutý chválospev sa vám môže do cesty priplieť nejaký ten chrobák v zmysle nefungujúcej interakcie a problémov s ovládaním. To sú však veci, ktoré autori ešte jednoducho vyladia.

Oveľa väčšia prekážka môže nastať u menej zdatných hráčov, ktorých koncept tohto príbehu nedokáže naviesť práve tam, kam treba, a z toho dôvodu môžu v pár kapitolách pohlúdiť a stratiť kontakt s atmosférou (veľkosť mapy tomu dost' napomôže). Uvedomujem si skutočnosť, že toto nie je až taký veľký problém hry ako takej (ba naopak), ale považujem za nutné na to upozorniť a možno vás aj trochu varovať a postaviť pred istú výzvu. Keďže moje celkové sympatie vyplávali na povrch hneď v úvodnom parte tejto recenzie, nebudem

ďalej naťahovať už aj tak evidentné nadšenie. Projekt Sometown You'll Return má totiž právo zaradiť sa medzi dnes už legendárne značky, z ktorých si sám berie podiel inšpirácie, a na základe vlastnej unikátnej atmosféry sa v mojom osobnom rebríčku československej produkcie s prehľadom vyhupol do prvej desiatky. Má schopnosť vydesiť, pobaviť, zamotať, ale aj inšpirovať, a to sa v dnešnej dobe miliónových produkcií bez výslednej pointy poriadne cení.

Na úplný záver som si nechal obligátne potvrdenie prítomnosti lokalizácie pomocou CZ textu. Keďže z pochopiteľných dôvodov vývojári chcú so svojím výtvorom preraziť v prvom rade v zahraničí, primárne tu znie angličtina, avšak lokálne texty ostali verné oblasti, v ktorej sa nachádzajú.

Ide teda o taký lingvistický kompromis, ktorý by nemal uraziť ani fanatických milovníkov českej lokalizácie, aj keď si viem predstaviť opak, ale to už nechám na vás. Preklad je však viac ako uspokojivý a kto neovláda iný než materinský jazyk, má možnosť ponoriť sa do krásneho príbehu aj napriek svojmu handicapu. Už teraz sa preto teším na port pre konzoly Xbox One a PlayStation 4, avšak ak máte prostriedky a chuť užiť si kvalitnú novú hru z tunajších vŕd prostredníctvom PC, neváhajte a investujte do tejto. Nebudete ľutovať.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Horor	CBE Software	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

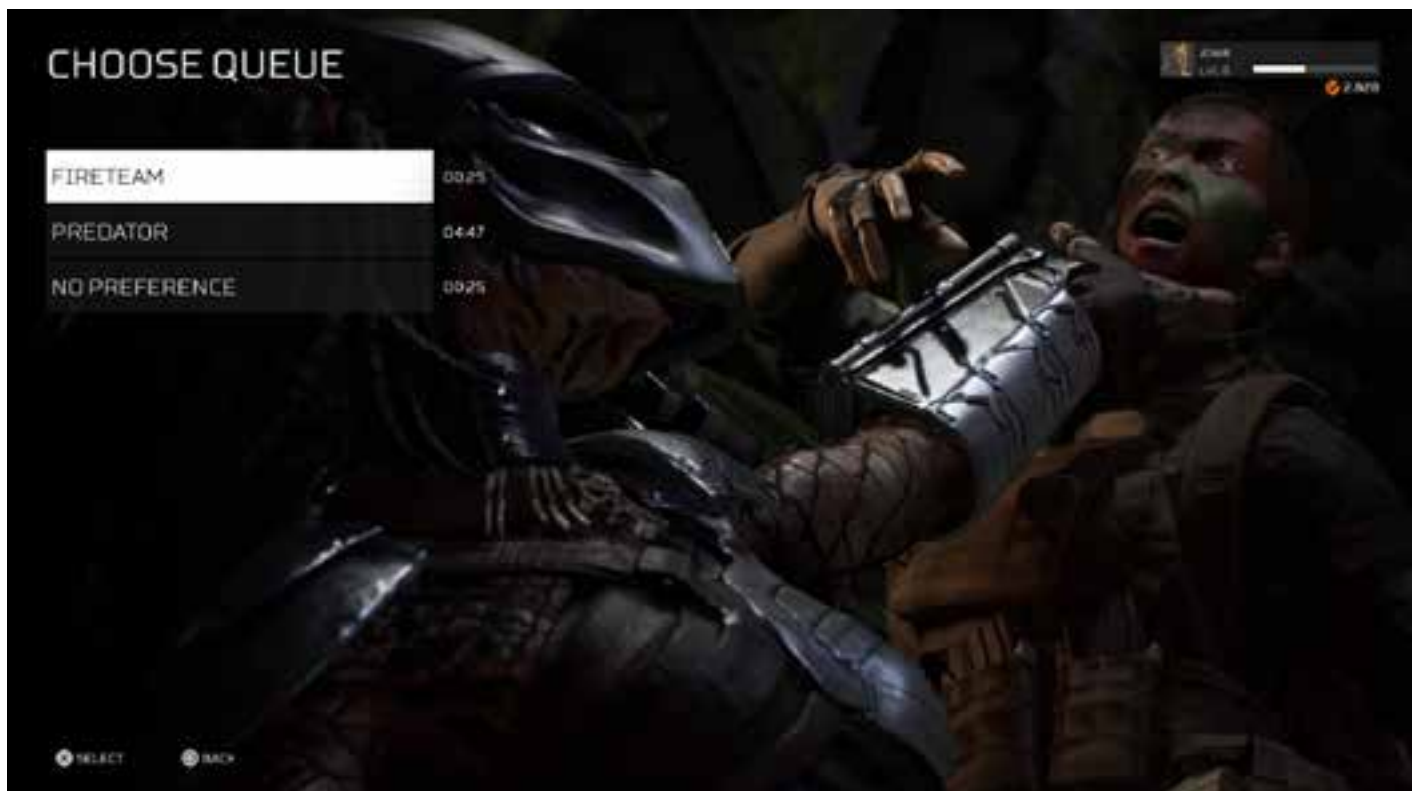
+ Úžasná, priam až lepková atmosféra	- Pár chybičiek v ovládaní a interakcii
+ Kvalitné hádanky	
+ Krásna grafická stránka	

HODNOTENIE:



Predator: Hunting Grounds

VŽIJETE SA DO KOŽE PREDÁTORA ALEBO JEHO KORISTI?



Keď sa u nás v redakcii rozhlásilo, že dostaneme kľúče na novú hru s predátorom, bola som jednou z tých, ktorí sa prihlásili na testovanie, čo táto hra prináša. Hra sl'ubovala asymetrický shooter, v ktorom je štvorica elitných vojakov vyslaná na misiu do džungle,

ktorej pánom je predátor a preto si musia dávať veľkú pozor pri postupe. Aj keď nie som úplným fanúšikom série Alien vs. Predátor (poznám, no nevidela som a nehrala som), mám rada shooter hry a toto som zobrala ako výzvu napísať recenziu z pohľadu neskúseného človeka,

mimo oblasti fanúšikovskej základne. Potešilo ma však, že sme dostali šancu vyskúšať si hru v plnej skupine piatich ľudí, čo hre len pridalo na zážitku.

O hre ako takej

V úvode nás privítalo menu s predátorom, ktorý drží pod krkom člena Fire tímu. Ak sa pozriete lepšie (hlavne po tom, čo si personalizujete postavy), zistíte, že je to váš personalizovaný predátor a člen Fire tímu. Prípravu na samotnú akciu tiež približuje hudba, ktorá je verná filmovej predlohe. Samotné menu ničím nejak neohúrilo ani nesklamalo, no ten detail s predátorom a vojakom je pekným doplnkom.

Čo sa týka akcie v hre, tvorcovia hry si dali záležať na tom, aby naozaj využili pri hraní na PlayStation každý jeden gombík na konzolovom ovládači. Samozrejme, stalo sa mi párkrát počas stresu, naháňania predátorom a nepriateľskými postavami, že som nechtiac hodila granát



miesto použitia medipenu (injekcia na preliečenie v tvare pera), alebo som si dala medipen pri plnom zdraví. Áno, uznávam, nie som úplne plnohodnotný konzolista, ktorý používa konzolu každý deň a preto by ste si mohli pomyslieť, že som len „noob“ (v hráčskom slangu to znamená nováčik, hráč, ktorý je neskúsený). No prešla som si pár striel'ačkami aj na konzolách a táto hra nie je podobná tým, ktoré som hrala.

Hra prichádza na PlayStation no aj na Windows s možnosťou crossplay-u. Je to síce super, zároveň však, čo som odsledovala pár streamov, bola hra na PlayStation oveľa ťažkopádnejšia ako to, čo som videla na niektorých streamoch z PC. Je to škoda. Čo nám dost' chýbalo na PSku bol aspoň nejaký náznak autoaimu, resp. podpory mierenia pri zbraniach. Nedostali sme absolútne nič v tomto smere a keby sme sa mali stretnúť zoči voči s hráčmi na PC, ktorí majú k dispozícii myšku a tým pádom aj oveľa presnejšie mierenie, ukázali by sa veľké rozdiely. Tieto obavy vyústili do odradenia od využitia crossplay možnosti.

Čo sa týka pestrosti, Predator: Hunting Grounds titul prišiel na trh s 3 hrateľnými mapami. Síce sa menia misie na nich a tiež generované miesta s cieľmi jednotlivých misií, no je to dost' málo. Hráči si určite zaslúžia väčšie množstvo máp a diverzity v takejto hre, pretože opakovanie týchto 3 máp dokola omrzí po chvíli hrania asi každého. Áno, viete sa k tomu vrátiť na ďalší deň, no aby som teraz pri tom sedela 4 hodiny v kuse (ako pri iných hrách) a s nikým sa nerozprávala lebo match-making ma pridelil k ľuďom, ktorí boli celý čas ticho (na počudovanie sme sa pekne čakali a dávali si pozor, až na poslednú časť, kde predátor dostal jedného z nás keď sme už nasadali na únikový vrtuľník), a tiež čakanie na to, aby som sa dostala do hry



ako predátor bolo tak 10x vyššie ako za člena Fire tímu. Samozrejme, každý chce byť predátorom, to nikomu neupieram. No keď sme to hrali v plnej partii a reálne sme sa spolu rozprávali, bola to oveľa väčšia zábava. Mohli sme sa lepšie koordinovať a bolo jedno, že predátor bol tiež s nami v jednej „miestnosti“, vôbec to samotnej hre neublížilo a každému predátorovi (prestriedali sme sa) trvalo aspoň chvíľu najst' tím vojakov.

Grafika nás tiež nejak neohúrila, no v konečnom dôsledku to nebolo až také zlé ako sme si mysleli v prvých momentoch hrania. Nesústredili sme sa až tak na obdivovanie džungle ako na lov alebo splnenie misií a čo najrýchlejší útek z miesta „činu“. No určite je tu priestor na zlepšenie, tak ako aj pri obsahu, ktorý hra dodáva.

Hra za predátora

Ako ste už iste pochopili, vašou úlohou v koži predátora je najst' a uloviť elitnú štvorku, členov Fire tímu, ktorá sa dostala na územie vašej džungle a teda,

pochopiteľne, vašou korisťou. Hra sa snaží verne priblížiť svojim filmovým predlohám, pretože predátor, okrem svojho charakteristického zvuku jemne pripomínajúcemu pradenie mačky, disponuje aj technológiami ako je termovízia či skoro úplne zneviditeľnenie sa. Zaujímavosťou oproti hre za Fire tím (spomenutý neskôr) je, že predátor hrá v móde tretej osoby, zatiaľ čo elitní vojaci majú pohľad v prvej osobe. Čo som veľmi ocenila na úvod, keď som hru zapla, bola možnosť tutoriálu s predátorom, aby ste sa nemuseli len tak, bezhlavo, pustiť do akcie. Tutoriál približuje možnosti, ktoré má predátor v hre. Či už obrovské skoky, ktoré vie len on, nehlučné zabitie za použitia technológie neviditeľnosti, či „predkour“ (ako to volajú autori) - behanie a skákanie po stromoch.

Behanie po stromoch hra dost' uľahčuje, keďže váš senzor označuje červenou farbou stromy a vetvy, ktoré unesú váhu predátora. Je preto veľmi jednoduché sa pohybovať po stromoch, stačí vám vyliezť hore a už len páčkou určovať smer, ktorým sa predátor má vydať. Aj skoky z jednej vetvy na druhú hra zaobstará za vás. Zo stromu potom môžete vo svojej neviditeľnej kamufláži strieľať z plazmového kanónu, či namieriť si skok medzi nič netušiacie obete pod vami.

Ak by sa vám stalo, že by ste boli na pokraji svojich síl kvôli všetkým gul'kám, ktoré ste schytali počas lovu, začnete ako predátor krváčať zelenú krv a podľa nej ste ľahšie vystopovateľní. Preto si treba na život dávať pozor a radšej útočiť na osamelejšie ciele, prípadne utiecť rýchlo do bezpečia ak ste odhalení. Keby sa vám aj stalo, že by vaša životná sila klesla na nebezpečné minimum, hra ponúka jednorazovú injekciu alebo divé prasce behajúce po džungli (áno, treba si ich najskôr zabiť) na jej doplnenie.



Pozor však na to, doliečenie znamená aj hurónsky rev, ktorý váš predátor zo seba vydá a tým môže vyraziť polohu ak ste príliš blízko ľuď. Nezúfajte však. Hra za predátora ponúka aj možnosť tzv. „second wind“, ktorá je zabudovaná v predátorovom brnení. Táto technológia vyšle do tela predátora elektrický náboj akonáhle vám klesne zdravie prvýkrát na 0. Náboj vám dodá zvýšenú rýchlosť a tiež dočasný štít, aby ste mohli rýchlo utiecť a regenerovať sa pred ďalším súbojom.

Ak už bude vaša smrť nevyhnutná a nebude inej cesty, môžete skúsiť aspoň zobrať niekoho so sebou. Predátor má na konci svojho života totiž možnosť (ak ho nestihnú medzičasom zastrelit) aktivovať bombu, ktorej musia členovia Fire tímu utiecť. Dosah bomby je celkom veľký, no zároveň nie až natoľko, aby sa z neho nedalo utiecť ak zrovna niekoho neoživujete. V momente aktivácie bomby člen Fire tímu vie, že už nikoho nezachráni a tak len uteká.

Hra za člena Fire tímu

Hra za elitný Fire tím je len a len o spolupráci. Kryjete sa, plníte sekvencie úloh a dávate pozor aby sa neobjavil „Predy“ (ako ho niektorí moji kolegovia familiárne nazvali). Na začiatku, keď vrtulník vysadí elitný Fire tím v džungli, síce predátor nevie, kde je miesto vysadenia, no akonáhle sa začne robiť viac hluku, či už vďaka streľbe alebo keď tím nie je opatrný a dovolí nepriateľom rozozvučať alarmy v kempy, ktorým práve prechádzajú, je vystopovanie oveľa ľahšie.

Ako som už spomenula, trošku nás nepotešilo, že hra na konzole nemá ani minimálnu podporu mierenia. Toto hru za člena Fire tímu dost' sťažovalo a ak ste sa snažili mieriť na pohybujúceho sa predátora, hraničilo to takmer so šíalenstvom. Ja som nakoniec skončila pri brokovnici, aj keď to znamenalo, že som musela ísť bližšie k nepriateľom kvôli jej nižšiemu dosahu. A hoci je brokovnica v tejto hre považovaná za sekundárnu zbraň, proste sa mi s ňou hralo lepšie ako s primárnou zbraňou.

Je potrebné sa aj dobre pozerat' po stromoch, pretože predátorova neviditeľnosť nie je tak úplne neviditeľnosťou a s troškou pozornosti a sústredenia dokážete predátora vidieť. Je super, ak ho pre ostatných označíte alebo označíte aspoň približnú pozíciu, kde je predátor. Dost' to pomáha pri koordinovaní misií ako aj pri chytení predátora. Ak sa vám náhodou podarí predátora chytiť a zabiť bez detonácie



bomby, môže sa vám ozvať OWLF tím, ktorý si príde telo predátora vyzdvihnúť aby ho mohli neskôr skúmať a vám ostáva len pár minút ho brániť pred nepriateľmi, aby bolo ešte vôbec čo skúmať. Ak aj nesplníte svoju primárnu misiu, kvôli ktorej ste sa na miest ocitli, zabitie a odovzdanie predátora sa ráta ako úspech. Podľa miery poškodenia tela dostanete odmenu, no zároveň môžete pri plnom poškodení tela predátora dostať aj vynadané, že keby z toho kusu mäsa, čo ste odovzdali, netiekla zelená krv, asi by ani nepoznali že ide o mimozemšťana. No vy ste vyhrali a na tom záleží, nie?

Dvojitý systém zbierania XP a perky

V hre dostávate za rôzne akcie XP pre postavu (váš predátor aj člen Fire tímu sa levelujú naraz), a tým si odomykáte nielen nové skiny pre zbrane aj postavy, no taktiež zbrane majú svoje vlastné XP a vďaka tomu, že ich používate, si viete odomknúť nové prídavky.

Za každý „postavový“ level, ktorý získate, sa vám odomknú rôzne doplnky pre vaše postavy, plus získavate tzv. „field locker“, čo je krabička s 3 skinmi na postavu alebo na zbrane. Z doplnkov pre postavu to môžu byť rôzne typy granátov, či nové zbrane. Je potrebné si však vybrať bojové doplnky (zbrane, granáty, medipeny) na vašu postavu opatrne, pretože je možné, že presiahnete kapacitu nosnosti postavy a tým, že postavu pretiažite, hra vám nepovolí zvolené doplnky. Bohužiaľ, niektoré použiteľnejšie veci boli pre nás levelovo dost' vysoko a za takú chvíľu hraničia, ktorú sme mali možnosť v hre stráviť popri našich bežných životoch, sme sa k nim nedostali.

Čo mňa osobne zaujalo a prekvapilo, bol systém zbierania XP pre každú zbraň – primárne aj sekundárne. Za to, že ste používali zbraň, nie že ste ju nosili, ale reálne ste z nej strieľali a niečo aj trafili, si naplňate XP meter pre zbraň a tým

odomykáte aj jej doplnky ako napríklad lepšie mierenie (od červenej bodky až po holo-zameriavač), či vylepšený zásobník alebo tlmáč. Ak zbraň nepoužívate, nepripočítavajú sa vám XP a tým pádom si ju samozrejme nemôžete vylepšiť.

Tým pádom som ja po džungli behala bez tlmáča na svojej primárnej zbrani, zatiaľ čo ostatní tlmáče mali, pretože ja som používala viac brokovnicu, sekundárnu zbraň, a oni svoje primárne zbrane. Ale zase... Ani taká vylepšená brokovnica nie je zlá. Posledné čo dodám je k perkom. Perky sú vylepšenia postáv, ktoré sa odomykajú zvyšovaním levelov postáv. K týmto typom vylepšenia patria napríklad znížený príjem poškodenia zo strelných zbraní u predátora, zvýšenie života člena Fire tímu alebo proste zvýšený príjem XP zo všetkých zdrojov u oboch typov postáv.

Záverčné hodnotenie

Hra sama o sebe dokáže priniesť oživenie do sveta shooterov, no s momentálnym obsahom je to skôr hra na „pár použití“. Určite si zaslúži viac a verím, že vývojári jej to aj doprajú. V partii sa určite oplatí hrať viac a pokiaľ máte kamarátov, ktorí hru vlastnia, viete si užiť aj vtipné chvíle. Len si prosím zapamätajte, že povedať v džungli že predátor je „na strome“, vašim kolegom v konečnom dôsledku veľmi nepomôže.

Veronika Jankovičová

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: asymetrický shooter	Výrobca: IllFonic	Zapožičal: Sony
---	-----------------------------	---------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ Soundtrack a zvuky predátora verné filmu	- Ťažkopádnosť pohybu - Rozlíšenie
+ Pohyb predátora	- Rôznorodosť máp

HODNOTENIE:



LAMAX
ELECTRONICS

Sentinel2

Bluetooth reproduktor

Vyraz s hudbou do terénu



Super výkon 20 W



Bluetooth 5.0



Výdrž až 24 hodin



Vodotestnost' IP67

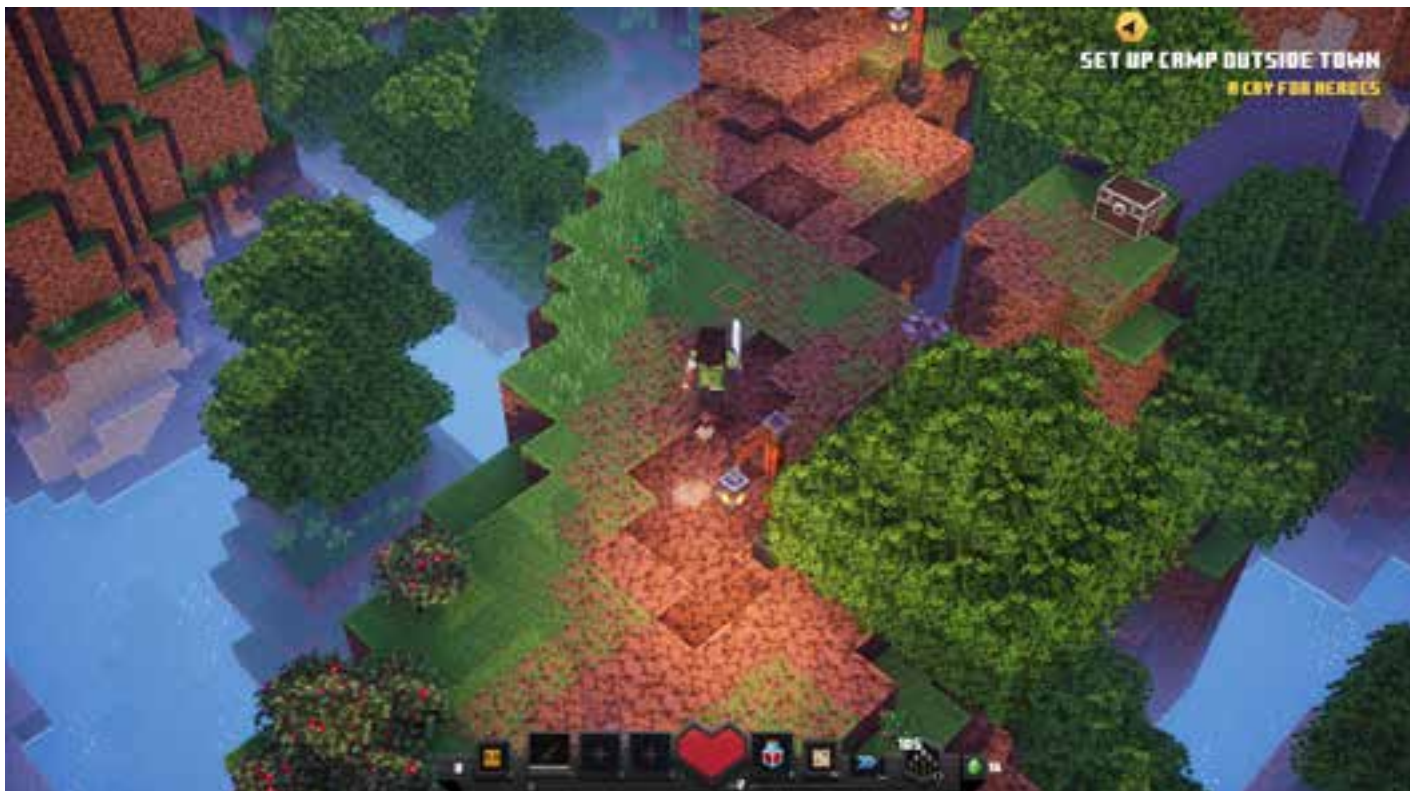


49,90
€

www.lamax-electronics.com

Minecraft Dungeons

MINECRAFT DUNGEONS JE DETSKÁ DIABLOVKA S NEDOSTATKOM HĽBKY



Kde bolo, tam bolo, bol raz jeden Minecraft. Ten sa stal slávnym na celom svete, pretože malým deťom umožňoval stať sa YouTuberni, ktorí následne začali otravovať život tým ostatným. Mojang, tvorca tohto fenoménu, nahromadil mnoho peňazí, a z Minecraftu sa stala značka, ktorú sa rozhodol expandovať ďalej. S najnovším takýmto pokusom sa rozhodol, že bude konkurovať Diablu, a tak vznikol Minecraft Dungeons, dungeon crawler určený vlastne ani neviem pre koho. Asi pre deti. Ale tie predsa od Minecraftu čakajú ťažbu surovín a stavanie a v Minecraft Dungeons sa nič také nerobí. Tak teda pre dospelých? To asi tiež nie, na to je hra príliš infantilná a do mechanizmov aj dosť jednoduchá. Tak pre koho?

Hneď na začiatku poviem, že táto hra nie je zlá. Opakujem, nie je. Nie je zlá v zmysle zlého dizajnu, bugov, technického spracovania, či nefunkčnosti herných mechanizmov. To, čo robí, robí v podstate dobre, len toho nerobí dosť. Minecraft

Dungeons je prekvapujúco krátky titul, ktorý dokážete dohrať za jedno popoludnie a ešte vám zvýši čas na večeru. A to našťve násobne viac hlavne preto, že sa na mape sveta nachádza vyložene drzý odkaz, že ďalšie lokality si bude možné zakúpiť už čoskoro. Načo to vôbec spomínať? Či hráčov radi provokujete?

Aby toho nebolo málo, pri vytváraní vašej postavy, ktoré je inak fakt len naoko, si niektoré položky nemôžete vybrať, pretože budú dostupné až neskôr ako DLC! Bez hanby je to tam vycapené ako fotka politika na bilborde, a to hru, prosím vás, len začínate!

Minecraft Dungeons je tak trochu povrchným dungeonom, ktorému chýba poriadny obsah. Ako keby sa tvorcovia zastavili na polke ceste s vedomím, že vydanie je už za rohom a viac do hry dostať nestihnú. Nebudem veľmi preháňať, keď poviem, že to, čo uvidíte na začiatku, uvidíte aj na konci. Postupom času nepridnú žiadne nové prvky,

žiadne nové mechanizmy, nič, čo by viac ozvláštnilo hrateľnosť. A to neplatí len o hre ako celku, ale aj o samotných dungeonoch. Tak, ako vyzerajú na začiatku, vyzerajú aj na konci. A to je škoda.

Dungeony sú doslova obrovské, čo sa mi páči. Ved' čo by to bol za dungeon crawler, ak by v ňom boli maličké kobky a jaskyne? Problémom je, že sú málo variabilné. Ničím neprekvapujú, neobsahujú žiadne zapamätateľné oblasti (čo má asi súvis s procedurálnym generovaním), žiadne zaujímavé pasáže, len náhodný zhluk chodieb zasadených do neustále sa opakujúceho prostredia. Kde sú puzzle?! Nad tým by sa dalo možno prižmúriť oko, ak by sa hra odohrávala aj mimo dungeonov, no, bohužiaľ, tie sú jediné herné oblasti. Ak teda nepočítame úplne zbytočnú dedinku, ktorú zachránite už na začiatku a z ktorej sa presúvate do samotných kobiek. Po úvodnom tutoriálovom leveli sa dostanete k mape s možnosťou vybrať si vašu ďalšiu cieľovú stanicu. Je milé, že hra dáva na výber,



hoci drvivá väčšina z kobiek je povinná, čiže ich budete musieť absolvovať tak či tak. Nebol by som vôbec proti, ak by titul celkovo ponúkol väčšie množstvo takýchto „vedľajších výpadov“. Všetky však hneď zrazu navštíviť nemôžete, niektoré sa vám otvoria až vtedy, keď prejdete príslušné levely, ktoré im predchádzajú. Spomínaná dedinka je prázdna plocha s pár domčekmi, úžitkovými zvieratami a obchodníkmi.

Do jedného domčeka môžete aj vojsť a nájdete v ňom pár prasiat, no účel nemá žiadny. Občas ale nie je na škodu sa cez dedinku prejsť, keďže sa tam zvyknú objavovať debničky s kryštálkami. Obchodníci vlastne ani nie sú obchodníci, ale skôr majstri, ktorí vám môžu vyrobiť zbrane alebo brnenia. Nemôžete si však vybrať aké, za určitú sumu kryštálikov vám totiž vyrobí náhodnú vec. Vážne náhodnú. Ak sa vám hodí, ponecháte si ju, ak nie, zošrotujete ju a získate z nej naspäť niekoľko kryštálikov. Takto môžete zošrotovať každú vec, ktorú nájdete.

To náhodné vyrábanie vecí až príliš smrdí mikrotransakciami. Ako keby boli pôvodne v pláne, no nakoniec boli (pre istotu) odstránené. Dokonca tu môžete nájsť aj lootboxy v podobe truhlíc, ktoré dostávajú po skončení každého dungeonu. Je to zvláštne, pretože neexistuje logický dôvod, prečo by ste z ničoho nič dostávali nejakú náhodnú truhlicu po tom, čo ste predtým prešli dungeonom. Len tak, z ničoho nič, od nikoho a s úplne náhodným

obsahom. Pritom takú truhlicu ani nikde inde v hre nenájdete. Nechcem nikoho obviňovať, len vyjadrujem svoj pocit.

Role-playing systém v tejto hre je len základný, no funkčný, a obsahuje jeden zaujímavý mechanizmus skillov. Za zabíjanie nepriateľov dostávajú expy, pričom tie sa vám zase pretavia do nového levelu, za čo na oplátku dostanete jeden bod. Takýmto bodmi si vylepšujete schopnosti, ktoré obsahujú samotné zbrane a výzbroj.

Ku každej takejto veci môžu byť priradené až tri rôzne skilly, keďže sú tam tri položky. Vtip je v tom, že k jednej takej položke sú priradené tri schopnosti a vy si vyberiete, ktorá vám najviac vyhovuje. Zvyšné sa tak stratia a vami vybraný skill sa aplikuje na danú vec. Už vybraný skill môžete ďalej vylepšiť o tri úrovne, pričom platí, že prvý level odomknete za 1 získaný bod, druhý za 2 body a tretí za 3 nazbierané body.

Ak získate novú vec, ktorá je po stránke štatistik lepšia ako tá, čo máte, jednoducho si tú starú zošrotujete, pričom získate všetky body, ktorými ste si odomkli a vylepšili skilly na zošrotovanej zbrani. Tie potom jednoducho aplikujete na novú zbraň a jej schopnosti. Schopnosti na zbraniach a brneniach sú definované náhodne a môžu byť rôznorodého charakteru, ako sú napríklad vylepšenie sily, presnosti, rýchlosti vašej postavy, alebo dokonca získanie schopnosti

ohnivej steny po tom, čo spravíte kotúl'. Takýchto schopností je v hre celé množstvo a určite je to ten najlepší prvok, ktorý Minecraft Dungeons ponúka.

Skilly sa natrvalo neučíte, čiže ak vec zničíte, pridáte aj o všetky schopnosti. K tomu môžete využívať podporné veci, ktoré vám tiež umožnia využívať rôzne vymoženosti. Môžete využívať nepohyblivý ochranný štít proti šípom, špeciálnou knihou zoslať AoE kúzlo, určitá zbroj vám zas pridá kamaráta netopiera, ktorý pomôže v boji. Takýchto vecí je tu plno. Tento systém skillov, zbraní a zbroje nie je vôbec zlý. Je síce jednoduchý a časom trochu jednotvárný, keďže celú hru nerobíte nič iné, no hlavne počas kratších herných seáns dokáže pôsobiť pekne dynamicky. V Minecraft Dungeons nenájdete žiadne bojové triedy a ani vyslovene typickú mágiu ako oheň či ľad.

Za ďalšiu dobrú vec považujem možnosť vybraní obtiažnosti dungeonu. Hra vám ponúka vybrať si z rôznych stupňov, pričom k tomu príkladá aj číselne zobrazenú úroveň odporúčaného levelu. Čím vyššia obtiažnosť, tým väčší je loot. To však taktiež znamená vyšší risk, a to už zachádzame do oblastí, z ktorej som bol dosť frustrovaný. V dungeonoch si hru nemôžete uložiť, máte len počet životov, ktoré keď vyčerpáte, musíte ten dungeon prejsť celý odznova.

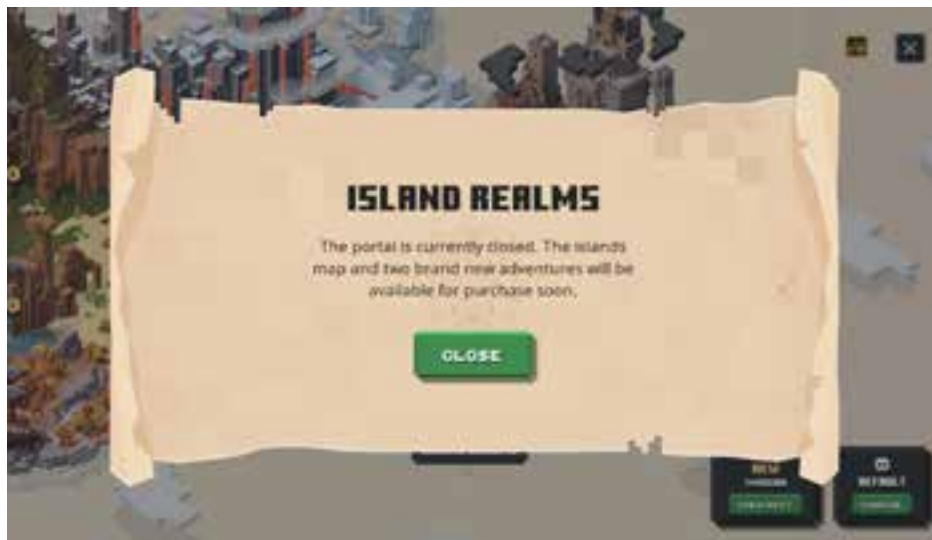
Vzhľadom na to, že dungeony sú obrovské a zároveň tak nudné, to znamená, že

ak na konci úrovne pri boji s bossom vyčerpáte všetky životy, musíte to všetko absolvovať znova a znova, čo pri bezduchej náplni dungeonov nie je vôbec žiadna zábava. Pri Dark Souls som si opakovanie pasáži užíval, no túto to pôsobí skutočne ako otravná svrbiaca vyrážka na vašom chrbte, na ktorú neviete dosiahnuť rukou. Som veľmi prekvapený, ako sterilná je táto hra v rámci humoru. Je predsa vystavaná na svete Minecraftu a ten si žiada rôzne bláznivé eskapády či občasný hrubozrný vtip. V tejto hre z toho nie je nič. Nie sú tu ani humorné scény, ani humorné postavy, vlastne tu nie sú ani scény a ani poriadne postavy.

Niežby pôvodný Minecraft obsahoval niečo z toho, lenže keď tu už máme niečo ako príbeh a niečo ako pokus hrdinu o záchranu miestneho sveta, tak prečo to neobohatiť niečím zábavným? A keď nie rovno zábavným, tak postavám aspoň vdýchnuť život a dodať charakter, ako to napríklad urobilo Telltale s ich Minecraft: Story Mode.

V jednom z dungeonov máte napríklad zachrániť miestnych dedičanov. Prečo sa tí dedičania potom neobjavia v osade? Tu sa tvorcovia mohli vyhrať s tým, že by vám zachránení obyvatelia mohli dávať vedľajšie úlohy (v prípade, ak by hra k tomu ponúkala väčší počet nepovinných oblastí), zároveň by tých pár dedičanov mohlo mať úplne originálne charaktery, s ktorými by ste sa okamžite zžili.

Ak by ste im pomohli, tak by sa vám mohlo opäť niečo nové otvoriť, čím by vás hra prekvapovala. Nič také tu nenájdete, ako keby tvorcovia nemali vôbec nápady. V prvých minútach zistíte, že hra sa odohráva v dungeonoch a že skillly obsahujú zbrane a brnenia, a od tej chvíle až do konca nerobíte absolútne nič iné, len si meníte vybavenie



za lepšie a prechádzate bludiskami. Žiadna variabilita, žiadne prekvapenia.

Príbeh tu je podaný len vágne. Vašou úlohou je zastaviť zlého Arch-Ilagera, ktorý po krajine pácha neplechu a v každom regióne niečo vyparil. Dej je však prezentovaný len cez videá, ktoré sa spustia na začiatku dungeonov, hoci sa tie videá zväčša skladajú len z popisu oblasti a nie cutscén, aké si možno predstavujete, a taktiež texty, ktoré si môžete prečítať pred vstupom do každého bludiska. V oboch prípadoch ide len o výostne bočnú záležitosť, ktorej nebudete prikladať väčší význam. Táto hra jednoducho mala byť plná humoru, rozkošne naivných postáv a vtipných situácií vychádzajúcich z konfrontácie hrdinu a hlavného zlosyna.

Po technickej stránke je na tom Minecraft Dungeons v poriadku. Predsa len ide o nenáročnú grafiku v štýle Minecraftu, no na art štýl ako taký sa pozerá dobre. Sklamaním však je hudba, ktorá je až na pár výnimiek dosť stereotypná. Soundtrack tu hlavne znamená donekonečna sa opakujúce krátke loopy

niekoľkotónových melódií bez gradácie a poriadnych nápadov. Málokedy kritizujem hernú hudbu, no tento titul je po tejto stránke vážne slabší.

Minecraft Dungeons môžete hrať ako sólo, tak aj v kooperácii až pre štyroch hráčov. Priznám sa, že kooperáciu som neskúšal, keďže počas doby recenzovania nebolo možné nájsť žiadnu hru, ktorú by niekto rozohral, a naopak, ku mne sa nikto počas hrania nepridal. S kamarátmi je, samozrejme, vždy všetko lepšie, len to samo o sebe zasa nemusí okamžite hovoriť nič o kvalite samotnej hry.

Nevyužitý potenciál. Minecraft Dungeons je skrátka priemernou hrou, pri ktorej sa pri dlhších herných sedeniach skôr či neskôr začnete nudiť. Nedá sa povedať, že by robila niečo zle, to nie, len toho, bohužiaľ, nerobí dosť, a skúsenejším hráčom preto môže pripadať po čase trochu plytká. Chcelo by to viac mechanizmov, viac hĺbky, viac prekvapujúcich prvkov. Na to, že ide o hru zo sveta Minecraft, sa drží až príliš pri zemi. Mala to byť bláznivá eskapáda s charizmatickými postavami a šialeným humorom, nie takáto suchá kostra na kost' ohlodaného dungeonu zbaveného všetkej srandy.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Dungeon	Mojang Studios	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ obrie dungeony	- krátke
+ jednoduchý, ale funkčný systém vylepšovania	- hrateľnosti
+ nastavovanie obtiažnosti	- chýba hĺbka
	- žiadny príbeh
	- a žiadny humor
	- slabší soundtrack

HODNOTENIE:



chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

ASUS TUF Gaming A15 a A17



15" TUF Gaming A15 a 17" A17 ponúkajú viacero konfigurácií až do AMD Ryzen 4000 Series s 8 jadrami a 16 vláknami založené na architektúre „Zen 2“.

Špičkový čip prináša dvojnásobnú energickú efektívnosť v porovnaní s predchádzajúcou generáciou, čím umožňuje používateľom viac druhov činností – nie len hranie. Viacvláknový procesor je ideálny pre paralelné aplikácie a náročný multitasking. TUF Gaming A15 a A17 kombinujú tento výkon s operačnou pamäťou typu DDR4-3200 RAM, ktorá ďalej vylepšuje výkon pri práci aj hraní. Grafický výkon

zabezpečujú grafické karty založené na architektúre NVIDIA Turing až do GeForce RTX 2060. Tie využívajú kombináciu CUDA, RT a Tensor jadier pre hybridný rendering s technológiou ray tracing v reálnom čase a využitím umelej inteligencie. Turing takisto obsahuje vylepšený video dekodér na zachytenie záznamu hrania vo vysokej kvalite s minimálnym zaťažením procesora, takže hráči si môžu užívať súbežné hranie aj streamovanie. Obnovovacia frekvencia displejov až do 144 Hz v prípade 15-palcových modelov a 120 Hz v prípade 17-palcových verzií naplno využíva potenciál notebookov

TUF Gaming. Integrovaná grafická karta AMD Radeon v procesoroch AMD Ryzen 4000 Series umožňuje využiť funkciu adaptívnej synchronizácie na monitoroch a ďalších zariadeniach, ktoré ju podporujú.

Synchronizácia obnovovacej frekvencie grafickej karty a obrazovky prináša plynulejší zážitok z hrania bez vizuálnych nedostatkov, ako je trhanie obrazu. Notebooky TUF Gaming ponúkajú konfiguráciu s batériou, ktorá má kapacitu až 90 Wh. V kombinácii s energeticky efektívnym hardvérom od AMD a NVIDIA tak modely TUF Gaming A15 a A17 ponúkajú výdrž až do 8,7 hodiny prezerania internetu a 12,3 hodiny prehrávania videa. Nové notebooky TUF Gaming sú dostupné s dvoma povrchovými úpravami. Fortress Gray ponúka kovové veko s pieskovanou textúrou. Bonfire Black prináša viaceré textúry pre agresívnejší vzhľad, ktorý ocenia extrovertní hráči. Oba dizajny prinášajú vysokú odolnosť v rôznych prostrediach každodenného života. Notebooky TUF Gaming spĺňajú vojenské štandardy MIL-STD-810H, odolávajú vibráciám, malým pádom, extrémnym teplotám a vlhkosti.

Novinky zo série ASUS TUF Gaming sú k dispozícii na našom trhu už od 939 EUR.

GELID BLACK DIAMOND



Robustná herná mid-tower ATX skrinka BLACK DIAMOND je vybavená panelmi z tvrdeného skla, kvalitnými materiálmi, vylepšeným chladením a versatílnym vnútorným usporiadaním pre tie najvýkonnejšie komponenty, rozšíreným priestorom pre GPU, PSU a CPU chladič.

Skrinka má taktiež predné vetracie otvory na zlepšenie prúdenia vzduchu, ale aj úchyty na radiátor vodného chladenia vpred, na vrchu a vzadu s podporou rozmerov radiátora až 360 mm a 3 voliteľných 120 mm ventilátorov. Možnosti uloženia pamäťových zariadení zahŕňajú 2 x 3.5" HDD a 2 x 2.5" SSD. Horný panel je vybavený sadou portov USB a audio/mikrofón. BLACK DIAMOND je dostupná pri odporúčanej cene 85,99 EUR.

TP-Link Archer AX11000



TP-Link predstavuje svoj prvý gamingový trojpásmový gigabitový router TP Link Archer AX11000.

Podporuje najnovší štandard Wi-Fi 6 (802.11ax) a navyše disponuje aj trojpásmovým prevedením s ôsmimi vysoko výkonnými externými anténami a oddeleným frekvenčným pásmom 5 GHz pre hranie, a to s rýchlosťou 4 804 Mb/s. 5 GHz pásmo pre ostatné aktivity ponúka ďalšiu zhodnú rýchlosť, bežné kancelárske činnosti potom zvládne obstarat' pásmo 2,4 GHz s rýchlosťou do 1 148 Mb/s.

Rozšírené možnosti konektivity pre rôzne scenáre použitia zahŕňajú napríklad 2,5 GB/s WAN port, hneď osem gigabitových portov typu LAN alebo dvojicu konektorov USB 3.0 typu A aj typu C.

EVOLVEO MultiMedia Box C4



Nová generácia multimediálneho centra EVOLVEO ponúkne prehrávanie videí až do formátu 8K Ultra HD s podporou HDR vďaka štandardu HDMI 2.1.

O chod zariadenia sa stará operačný systém Android 9.0 za pomoci 4 GB RAM a 32 GB eMMC ROM. Pripojenie do siete zabezpečuje 2.4/5 GHz Wi-Fi alebo LAN konektor. MediaBox ďalej disponuje technológiou Bluetooth, AV out konektorom a MicroSDHC/SDXC slotom. Najnovšia generácia čipu Amlogic S905X3 použitá v multimediálnom centre EVOLVEO navyšuje výpočtový výkon a dáva priestor domácej videozábavy aj tým najnáročnejším používateľom.

EVOLVEO MultiMedia Box C4 je dostupný za 110 EUR.

ADATA Ultimate SU720



Disk SU720 využíva pokročilú technológiu 3D NAND Flash.

Vyznačuje sa vysokými úložnými kapacitami 500 GB až 1 TB, solídnu spoľahlivosťou a dosiaľ najlepším pomerom cena/výkon.

SU720 tiež ponúka rýchlosti priebežného čítania a zápisu až 520 MB/s, respektíve 450 MB/s a podporuje ukladanie do SLC medzipamäte. SU720 je vybavený technológiou na ochranu dát a opravu chýb, ktorá zaručuje vysokú odolnosť a poskytuje disku rýchlosť náhodného čítania/zápisu až 50 K/65 K za sekundu, čo je až 2,5-krát vyššia rýchlosť, než akú ponúkajú štandardné pevné disky.

Odporúčané koncové ceny SU720 500 GB – 80 EUR, 1 TB – 148 EUR.

SteelSeries Nimbus+ Wireless



SteelSeries Nimbus+ Wireless je postavený na základoch uznávaného predchodcu Nimbus a prináša kvalitné ovládanie s možnosťou hrania na zariadeniach Apple.

Bezdrôtový gamepad pridáva rad nových funkcií, ako sú klikateľné joysticky, nové spínače využívajúce „Hall effect“ a predĺžená výdrž batérie až 50 hodín. K ovládaču je dodávaný držiak Nimbus+ iPhone umožňujúci prichytiť zariadenie priamo k ovládaču. Nimbus+ spĺňa štandardy Apple PFI pre bezdrôtovú konektivitu a párovanie. Plne využíva PFI funkcie vrátane optimalizovaného mapovania tlačidiel a rýchleho opätovného pripojenia.

SteelSeries Nimbus+ je dostupný za 79,99 EUR.

Genesis Oxygen 400

HRÁČSKY ŠTUPLOVÝ HEADSET



Veľkú časť z hráčskych headsetov na trhu tvoria pevné slúchadlá s čelenkou a náušníkmi. Dajú sa nájsť v rozličných dizajnoch – podsvietené aj nenápadné, s mäkšími či pevnejšími náušníkmi, s káblom či bez, no skrátka...poznáte to. Teda aspoň ja, keďže ich používam a testujem a rozčuľujem sa nad tým, že sú dve tretiny z nich nepohodlné. :)

Čo však až tak nepoznám, sú hráčske headsety bez čelenky navrhnuté tak, aby meniče neboli okolo uší, ale priamo v uchu, a práve takéto mi pristáli na stole – od výrobcu Genesis.

Dizajn

Dizajnovu tu nemám až tak veľa mi o čom písať, lebo aj z fotiek si spravíte dostatočný obraz. Ide o dve slúchadlá zakrútené tak, aby držali v uchu, celé v čiernej farbe.

Zaujímavé je, že na jedno z nich si viete pripnúť nenápadný, tenký mikrofón, čiže fungujú nielen na hranie a počúvanie hudby, ale aj na komunikáciu so svetom.

Pohodnosť

Zo začiatku som si nebola istá, ako slúchadlá Oxygen 400 používať, ale ich nosenie je naozaj intuitívne navrhnuté. Po vložení do ucha sa časť „slimáka“ dotýka ucha a všetko drží na mieste, takže sa nikde nič nešmýka. Ani po hodine nosenia sa slúchadlá viac-menej nepohli, nikde ma netlačili, a navyše ani netlačili na ušiach, z čoho som bola príjemne prekvapená. Na prvý pocit sú totiž pomerne ťažké, najmä ak ich porovnáme s bežnými slúchadlami, napr. k tým k telefónu. Našťastie ide len o vec zvyku. Okrem toho, ak by ma aj tlačili, výrobca k nim ponúka nielen vymeniteľné koncovky v 3 veľkostiach,

ale aj možnosť nosiť ich bez „slimákov“. Potešilo ma, že ani mikrofón nespôsobuje oťaženie celého setu, je veľa mi ľahký a skoro si ho nevšimnete. Ja ako človek so širšou hlavou, ktorému nesedí veľa členkových headsetov, som veľa mi spokojná s tým, že existuje aj možnosť používať headset so slúchadlami do uší.

Zvuk

Testovala som slúchadlá pri hraní hier, púšťaní si hudby na mobile, aj pri videohovoroch a komunikácii. [Mimochodom, pri používaní bez mikrofónu sa mi osvedčili hlavne k Nintendo Switch konzole, ktorá je ľahká sama o sebe a takýto vzdušný headset sa k nej veľa mi hodí.]

Zvuk nie je nijako tlmený ani zašumený, nemusela som mať nastavenú vysokú hlasitosť, aby som niečo počula. Čo je

výhodou tohto dizajnu slúchadiel, je ich izolácia. Okolie ma pri hraní nerušilo, lebo takmer všetko v okolí utíchlo hneď po nasadení si headsetu.

[Príklad z praxe: ja som dokonca nepočula ani to, že sa v miestnosti, kde sedím, otvorili dvere a môj muž prišiel tesne ku mne a začal sa ma niečo pýtať, takže ma celkom slušne vydesil. Zároveň on nepočul skupinový hovor, ktorého sa zúčastňujem, až kým som si slúchadlá nedala dole.]

Samozrejme, že čo sa týka výkonu, sa Oxygen 400 nedá porovnávať s úplne špičkovými slúchadlami, ale ak som správne pochopila zábery výrobcu, o to sa ani nesnaží. Pri tomto headsete si skôr myslím, že ide o dôraz kladený na praktickosť a pohodlnosť pri hraní. Neznamená to, že by bol zvuk zlý, len nie je taký plný, aký býva pri iných slúchadlách. Pri hraní som si ale všimla zaujímavý aspekt – zvuk sa lepšie rozloží do priestoru ako pri bežných headsetoch.

Presne som vedela, odkiaľ jednotlivé zvuky prichádzajú, čo môže byť pri hraní veľkou výhodou. Pri počúvaní hudby sa zvuk tiež akoby rozložil na niekoľko úrovní, čo však dokopy vôbec neznelo príjemne. Na počúvanie hudby odporúčam zaobstarať si samostatné slúchadlá, v ktorých budete počuť všetky frekvencie spolu.

Pocity

Musím povedať – keďže si vždy pozerám cenu príslušenstva až pri tom, ako dávam



dokopy jeho recenziu – že by som rozhodne čakala o niečo vyššiu cenu. Úprimne, také praktické a pohodlné slúchadlá s mikrofónom by som v tejto cenovej hladine asi nehľadala. A opačne, keby som videla headset za takúto cenu, asi by som od neho očakávala oveľa menej.

Hodnotenie

Oxygen 400 je praktický headset so slúchadlami do ucha, ktorého používanie je pohodlné pri hraní, počúvaní hudby, a

najmä pri videohovoroch a komunikácii s inými ľuďmi. Dizajn slúchadiel spôsobuje to, že dobre udržiujú zvuky – filtrujú zvuk von a neprepúšťajú zvuky z okolia dnu.

Som naozaj príjemne prekvapená z ich používania a pohodlnosti a tiež z ceny.

Odporúčam ich najmä pre ich praktickosť pri videohovoroch a pre priestorové rozloženie zvukov pri hraní. Nevýhodu však vidím v zvláštnom, nepríjemnom rozložení pri počúvaní hudby, ktoré je dosť rušivé.

Zuzana Tarajová



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Genesis

Cena s DPH:
40€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Vzdušná konštrukcia
- + Pohodlné nosenie
- + Odoberateľný a ľahký mikrofón
- + Dobré odhlučnenie
- Nepríjemný zvuk pri počúvaní hudby

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 cenevej politike z vás vo finále nevytiahne prehnane 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 jednoduchosť používania. Onen ikonický dizajn akejkoľvek starej komunistickej premietačky 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 minulé čas, keďže až s príchodom Lamax W9 sa vám otvára možnosť obrovskej voľnosti v zaznamenávaní čohokoľvek (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 môžeme nájsť držiak na bicykel, poistné lanko, rôzne lepiace podložky a istiace pásy 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 nabráť dostatok materiálu ešte skôr, než sa prístroj vypne. Z vlastného testu, kedy som na jeden ťah 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 vodítka vedúce k použitiu 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 popíjať horúcu čokoládu pozrieť priebeh procesu postupného zmrzačenia 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 hĺby 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 spomaľovaním obrazu a nevydržia ani mesiac bez nového záznamu západu slnka



niekde na dedine v hornej dolnej, W9 ukojí vaše potreby s prehľadom a ešte vám k tomu ako bonus pripne kompaktný USB-C pre pohodlnejšiu konektivitu. Vyššie už veľa krát spomenuté možnosti 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 dostatočne aj na nejaké portfólio na Instagrame.

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

HODNOTENIE:



Fractal Design Celsius+ S28 Prisma

NOVÝ A FAREBNÝ, VÄČŠÍ A LEPŠÍ, TAKÝ JE CELSIUS+ S28



Nejaký ten čas dozadu sme testovali starší, no stále schopný chladič Fractal Design Celsius S24. Čoskoro po jeho recenzii sme sa však mali možnosť pozrieť na jeho náhradníka s novou generáciou pumpy a pridaným ARGB podsvietením. A teraz k nám zavítal aj väčší brat týchto dvoch chladičov s menom Celsius+ S28. Pri rade Celsius+ chladičov číslo v mene označuje veľkosť radiátora, takže keď model S24 disponuje radiátorom dlhým 240mm, ktorý pojme dva 120mm ventilátory, je len logické, že pri S28 bude radiátor určený pre dvojicu 140mm ventilátorov, čiže 280mm. Je však väčší chladič o toľko lepší a oplatí sa priplatiť si zaň?

Ako som písal už pri novom modeli Celsius+ S24, spoločnosť Fractal Design je známa najmä svojím minimalistickým dizajnom a dlhoročným odolávaním naskakovania na trend RGB komponentov. No ako sa hovorí, pokrok nezastavíš, a preto aj táto značka začala ponúkať svoje výrobky s farebnými svetielkami. Avšak možno preto, že vo Fractale tak dlho odolávali, alebo na RGB naskočili neskôr ako iní

výrobcovia, boli k ich riešeniam recenzenti aj fanúšikovia často prehnane kritickí. Mňa, samozrejme, nevynímajú. Predsa len, skrinky ako Define R6 či Meshify S2 som si zamiloval práve pre ich jednoduchý,

no moderný dizajn bez žiadnych hlúpostí, ktoré by sa snažili zachytiť pohľad každého okoloidúceho. S príchodom Define S2 Vision a Prisma ventilátorov som však pomaly začal meniť názor a hlavne po



tom, ako sa začali objavovať AIO vodné chladiče iných značiek, ktoré boli schopné do krytu pumpy zakomponovať nekonečné zrkadlá, prípadne displeje, som dúfal a očakával, kedy s podobne premysleným riešením príde aj Fractal Design.

Obal a jeho obsah

Fractal Design sa stále drží jednoduchého balenia s minimalistickým dizajnom v kombinácii bielej a čiernej, s veľkým obrázkom samotnej pumpy a radiátora na prednej strane. Na obale nemôžu chýbať všetky základné informácie, ako sú rozmery radiátora či podporované procesory, no inak nad balením netreba strácať čas a je lepšie hneď sa vrhnúť do odhalovania toho, čo ukrýva. Kombinácia radiátora, hadičiek a pumpy je bezpečne uložená v kolíske z recyklovaného kartónu. Okrem toho tu nájdeme manuál a brožúru s právnymi informáciami, vrecká so skrútkami, zadný držiak pre matičné dosky s Intel procesormi, a úchyt pre AMD procesory (vrátane AM4 socketu).

Zabudnúť nemôžem ani na dvojicu 140mm Prisma AL Series PWM ventilátorov s RGB podsvietením. Dostupná je však aj verzia „Dynamic“, v ktorej sa nachádzajú „bežné“ FD Dynamic X2 GP-14 PWM ventilátory v čiernom prevedení, pokiaľ si na RGB až tak nepotrpíte.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení všetkých komponentov sa predom objavilo všetko dôležité. Prisma ventilátory som už mal možnosť odskúšať pri testovaní skrinky S2 Vision, no pri použití v skrinke (a na chladiči) sú dôležité iné parametre. Preto som nevedel, čo presne očakávať. Celkovo



prevedenie chladiča je však hneď na prvý pohľad kvalitné a premyslené. Hadice sú mierne hrubšie oproti lacnejším riešeniam chladenia a hlavne sú aj opletené, radiátor aj pri „280mm“ dĺžke stále ponúka hrúbku 30 mm a husté rebrovanie, čo by pri použití kvalitných ventilátorov malo pomôcť s rýchlym odovzdávaním naakumulovaného tepla. Pumpa s hlavou chladenia je aj napriek zakomponovanému podsvieteniu stále nízka, vďaka čomu vizuálne zapadne do väčšiny zostáv, pričom ukrýva aj malú vychytávku, ktorú som si pochvaloval už pri predošlej generácii Celsius chladičov. Takmer celá pumpa má matný čierny soft touch povrch, samozrejme, okrem úplne vrchnej časti, ktorá je sklenená a poskytuje spomínané RGB podsvietenie. Celkovo je nový Celsius+ naozaj podarený produkt od vizuálu cez kvalitu prevedenia až po vychytávky, ktoré spomeniem v ďalších častiach.

Vychytávky a (žiadny) softvér

Už pri pôvodnom Celsius chladiči som si celkom pochvaloval absenciu akéhokoľvek softvéru a káblikov, ktoré často kazia vzhľad aj tých najprémiovejších vodných chladení. Celsius+ pokračuje v trende, ktorý nastavil jeho predchodca, a preto je na hlave pumpy otočný krúžok, vďaka ktorému sa dá prepínať medzi dvomi módm, v akých pumpa a ventilátory fungujú – AUTO (matické) a PWM (Pulse With Modulation).

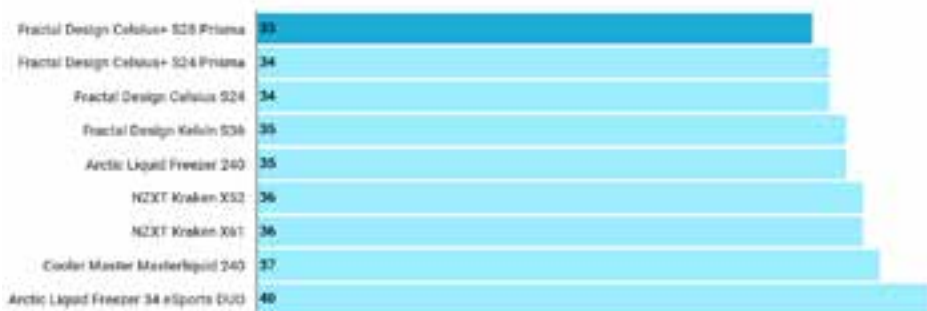
Pri prvej možnosti si pumpa a ventilátory držia jednoduchú krivku, kde sa otáčky postupne zvyšujú podľa teploty procesora a potrieb systému, zatiaľ čo pri PWM si držia konštantnejšie otáčky a na maximum stúpnu, až keď je to naozaj nutné. Pri používaní to znamenalo, že počas AUTO režimu a plnej zát'aže si procesor držal trochu vyššie teploty, no chladenie bolo naozaj tiché, a počas PWM režimu o pár stupňov klesli teploty, no vďaka tomu sa zdvihli aj decibely.

Druhú vychytávkou, vďaka ktorej bol manažment káblov už pri Celsius chladiči naozaj jednoduchý, je stále prítomný ovládač ventilátorov priamo na radiátore, ktorý je napájaný z pumpy. Tentokrát však ovládač ponúka aj ďalšie vylepšenie, ktorým je ARGB konektor pre Prisma ventilátory.

Z pumpy totiž tentokrát nejde iba jeden kábel do 4 PIN konektora na napájanie pumpy a ventilátorov, ale dá sa do nej pripojiť aj ARGB konektor. Bez jeho pripojenia pumpa aj ventilátory stále fungujú cez 4 PIN PWM konektor, hlava pumpy je podsvietená jednoduchou bielou farbou, čo nemusí vyhovovať každému. A pri nami testovanej verzii s dvojicou Prisma



Hlučnosť pod záťažou (merané v dBA)



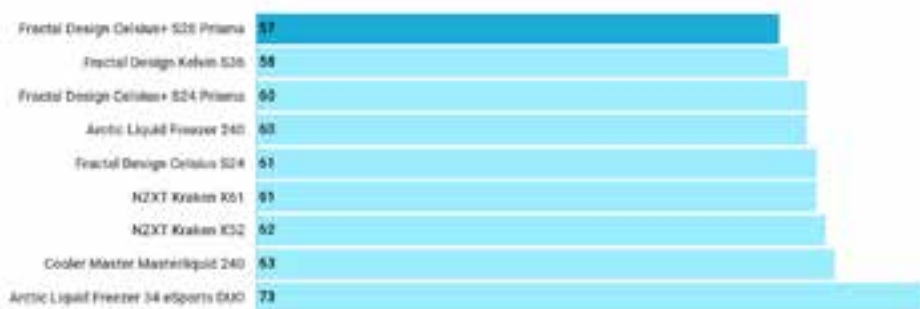
ventilátorov by bolo nezapojenie ARGB konektora takmer hriechom. Dva káblíky sú však stále takmer nič, navyše sú čierne a opletené, takže ukryt' ich je naozaj hračka.

Inštalácia

Majiteľ'ov Intel procesorov už tradične poteší predinštalovaný úchyt na túto platformu, ktorý im ušetrí jeden krok, avšak ani majitelia počítačov poháňaných AMD procesormi nemusia vešať hlavy. Výmena úchytu je naozaj jednoduchá, keďže pumpa je založená na Asetek Gen 6 prevedení a nezaberie viac ako pár sekúnd. Systém inštalácie pri Intel procesoroch je podobný ako pri väčšine moderných AIO chladičov, keď stačí na zadnú stranu matičnej dosky priložiť oporný úchyt, do ktorého sa spredu naskrutkujú štyri dištančné skrutky. Na tie sa následne nasadí hlava chladenia a zabezpečí sa rozmernejšími matičkami, ktoré sa dajú dotiahnuť aj prstami. Pri AMD zostavách je však postup tentokrát mierne odlišný a používa základné úchyty, ktoré pumpu držia len na dvoch miestach namiesto použitia štvorice dierok na matičnej doske, takže človek sa posnaží trochu viac. Vodné chladenia typu AIO sa označujú najčastejšie číslami 120/140, 240/280, alebo 360 s priliadnutím na to, aké ventilátory a koľko ich na ne môžete uchytiť, no do úvahy treba brať fakt, že celková dĺžka radiátora je vždy o niečo väčšia, keďže do nej treba započítať aj miesto na úchyty hadičiek a koncovú krytku, ktorá umožňuje cirkuláciu vody. Pri tomto modeli to znamená dĺžku radiátora

324 milimetrov a šírku 143 milimetrov, od čoho sa bude odvíjať kompatibilita so skrinkami, do ktorých je možné Celsius+ S28 nainštalovať'. Väčšina výrobcov skriniek aj chladení však na svojich stránkach ponúka zoznamy kompatibilných produktov, takže si stačí dať pri výbere chladenia alebo skrinky trochu pozor a skontrolovať si podporované rozmery. Inštalácia radiátora a ventilátorov však bola v mojom prípade iba otázkou výberu toho

Teploty pod záťažou (merané v °C)



správneho miesta a natočenia v skrinke, keďže chladič putoval do testovacej skrinky Fractal Design S2 Vision, ktorá si poradí aj s ešte rozmernejšími chladičmi ako S28.

Testovanie a namerané hodnoty

Celsius+ S28 Prisma bol (podobne ako predošlé S24 modely) otestovaný s procesorom Intel Core i5-9600K, a to ako pri bežnom takte, tak aj po pretaktovaní

na 4,8 GHz, a v oboch režimoch. V grafoch sa však uvádzajú iba výsledky pri AUTO nastavení a takte 4,8 GHz. Teploty pod záťažou pri PWM režime dosahovali o 1-2° Celzia lepšie výsledky, no hlučnosť stúpla v priemere o 2 decibely. Teplota okolia sa pohybovala od 21° do 23° Celzia, pričom vyt'ažovaná bola aj grafická karta, aby došlo k zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty pri náročných hrách a používaní profesionálnych programov. Ešte podotknem, že všetky chladiče boli testované s termálnou pastou dodanou priamo výrobcom, či už rovno aplikovanou na chladič, alebo v aplikátore pribalenom k chladiču. Pri výmene pasty za kvalitnejšiu (Arctic MX-4, Thermal Grizzly Kryonaut) je možné očakávať teploty nižšie v priemere o dva až štyri stupne.

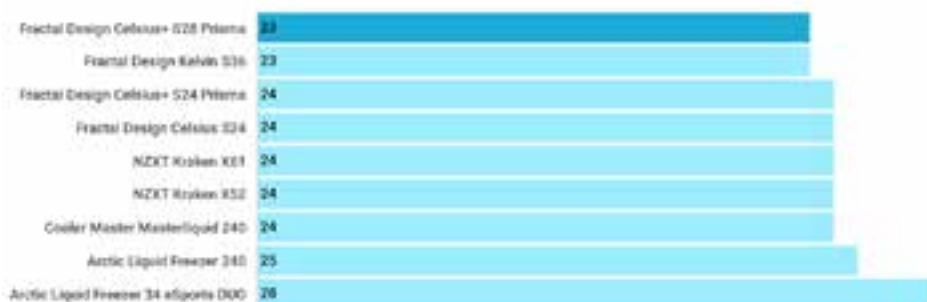
Zhrnutie

Bolo by zarážajúce, ak by Celsius+ S28 v testovaní dopadol horšie ako jeho menší brat. To sa, našťastie, nestalo, takže jedinec

otázky, ktoré si potenciálny záujemca musí položiť, sú, či sa mu S28 zmestí do skrinky, keďže podpora 2x140mm ventilátorov je rozšírená skôr pri Full Tower skrinkách, pričom pri Midi formáte to až tak neplatí. Druhou otázkou je, či je príplatok 20 eur hodný zníženia teploty procesora o pár stupňov. Moje osobné odpovede sú áno a definitívne áno, no chápem, že nie som úplne bežný počítačový používateľ'. Výber je teda na vás, hoci príliš veľkú chybu neurobíte ani pri jednom modeli.

Daniel Paulini

Teploty v klude (merané v °C)



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design
Cena s DPH: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Lepší výkon ako 240mm chladiče
- + Kvalitné prevedenie
- + Striedmy dizajn
- + Tichá prevádzka
- Horšie riešený úchyt na AM4 platforme
- Prémiová cena

HODNOTENIE:



Creative Sound Blaster X Pro Gaming AE-5

NÁVRAT ZVUKOVÝCH KARIET DO PC?



Spoločnosť Creative Labs je známym špecialistom na zvukové karty. Málokto vie, že prví z nich predstavili už v roku 1987. Posledné roky sa už však z PC takmer vytratili, keďže ich nahrádzajú integrované čipy na základných doskách, ktoré dosahujú pomerne vysokú kvalitu. Creative sa to snaží zmeniť a na trh uviedlo zvukovú kartu určenú najmä profesionálnym hráčom.

Balenie

Zvuková karta prišla v malej škatuli, na ktorej sa nachádza pár upozornení, že nejde o obyčajné zariadenie, keďže výrobca sa chváli oceneniami za špičkový produkt. V balení na prvý pohľad nič výnimočné nenájdete – je tam iba štandardný používateľský manuál a kartička Creative. Ak sa však pozriete pozornejšie, uvidíte tam aj RGB pásek Creative spolu s konektorom. Za to palec hore!

Technické špecifikácie

Pozrime sa najskôr na technické špecifikácie. Prémiovú zvukovú kvalitu

384 kHz / 32-bit obstaráva digitálno-analógový prevodník, samozrejmosťou je aj podpora 3D priestorového zvuku alebo čistého zvukového prenosu pri komunikácii mikrofónom vďaka technológii Crystal Voice.

Zvuková karta sa pripája do PCIe slotu, dynamický rozsah je až 122 dB. Štandardom je aj podpora 5.1 a 7.1 priestorového zvuku. Nechýba ani RGB podsvietenie s názvom Aurora Reactive Lightning System. Obsahuje aj duálny slúchadlový zosilňovač Xamp, pre každý kanál zvlášť.

Používateľské dojmy

Sound BlasterX AE-5 využíva špeciálny engine, ktorý sa volá BlasterX Acoustic. Umožňuje prispôbiť zvuk tak, aby zodpovedal akémukoľvek typu hry, ktorý máte práve spustený. Ak nemáte chuť experimentovať s ladením zvuku, pre hry existujú aj rôzne prednastavené profily. Funguje to prekvapivo dobre. Zaujímavá je aj možnosť používať v smartfóne aplikáciu Scout 2.0, ktorá zobrazuje akýsi

radar s polohou nepriateľov. Veľmi dobre to nefunguje, skôr to odpúta pozornosť, ale niekomu to môže vyhovovať.

Ďalšou funkciou je Crystal Voice, ktorá je prospešná najmä pri komunikácii či už cez Skype, alebo cez inú komunikačnú aplikáciu, a slúži najmä na filtrovanie ozviev a na redukciu šumu.

Záverečné hodnotenie

Je potrebné si uvedomiť, že Creative Sound Blaster X AE-5 rozhodne nie je pre každého. Dnes sú zvukové karty na kvalitnejších základných doskách na pomerne vysokej úrovni. Keď vlastníte priemernú reprosústavu a navyše ešte USB slúchadlá, bude pre vás táto zvuková karta v podstate zbytočná. Áno, istý rozdiel vo zvuku tam bude, ale nebude to dávať zmysel. Pokiaľ však vlastníte kvalitné slúchadlá s 3,5 mm konektorom a ste milovníkom online hier, bude to rozhodne zážitok. Existuje aj možnosť pripojiť reprosústavu pomocou optického výstupu.

Takisto rozhovory s ďalšími hráčmi sa pozdvihnú na vyšší level. Nie, Creative rozhodne nemieri na mainstream. Zameriava sa najmä na najväčších PC hráčov, ktorí sú vybavení kvalitnou zvukovou technikou a potrpia si na kvalitný zvuk.

Nevýhody teda v podstate hľadáme len ťažko, keďže toto je presne cieleň produkt. Cenovka je takisto zaujímavá, zvuková karta sa dá kúpiť od 120 eur a v PC bude slúžiť určite dlhé roky. Investícia je to teda rozhodne zaujímavá.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative Cena s DPH: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Špičkový a krištáľovo čistý zvuk
- + Kvalita vyhotovenia
- + RGB a bonusové príslušenstvo
- Potrebná špičková zvuková technika
- Len pre úzku cieľovú skupinu

HODNOTENIE:



TicWatch Pro

PRESNÝ ČAS JE TO POSLEDNÉ, ČO VÁS ZAUJÍMA



S čínskou spoločnosťou Mobvoi, ktorá je na scéne „len sedem rokov“, som si sám prešiel niekoľkými vrstvami postupného spoznávania. Ich výrazný vstup do sveta produkcie takzvaných chytrých hodínok som totiž financoval cez jednu

z ich posledných Kickstarter kampaní a investoval tak do nejstej vízie s názvom TicWatch E. Vtedy išlo o celkovo funkčné hodinky bežiace na Androide, ktoré aj cez svoju nižšiu cenovku dokázali vo výsledku ponúknuť širokú škálu funkcií a

konštrukčnej odolnosti. Aj z tohto dôvodu som vývoj tejto stále mladej značky sledoval nad'alej s istým profesionálnym záujmom, ktorý nedávno vyvrcholil možnosťou testovania ich vlajkovej lode (pokiaľ ide hodinky, inak produkujú aj bezdrôtové slúchadlá) s označením Pro.



Dva displeje?

S onou osobnejšou vlnou tohto testu budem teraz pracovať aj nad'alej. V súčasnosti sa na mojej dezinfikovanej ruke striedajú výhradne produkty konkurenčnej spoločnosti Samsung a s ich - voči firme Mobvoi - cenovo o dosť vyššou reláciou nemám najmenší problém. Dôvodom je kompletne naplnenie základných potrieb, ktoré asi každý záujemca o zariadenia tohto formátu vyžaduje. Teda dostatočne dlhá výdrž batérie, rýchle reakcie, elegantný dizajn a vysoká odolnosť voči vonkajším



vplyvom. Tento stručný súhrn som preto, pochopiteľne, použil aj ako šablónu pri recenzovaní prémiového modelu TicWatch Pro, ktorého cenovka sa v súčasnosti pohybuje tesne nad hranicou dvesto eur. Ako to už však často býva, každý jeden výrobca elektroniky sa chce jemne odlíšiť od konkurencie, pričom v prípade týchto hodínok to je jednoznačne zaujímavou funkciou duálneho zobrazovania. Prvá, tá vrchná obrazovka je síce len strohým LCD indikátorom základných funkcií (čas, kroky, kalórie, batéria), avšak čo do nízkeho ukrajovania energie z akumulátora slúži viac ako dobre. Naopak, druhý AMOLED displej už plne reprezentuje moderné štandardy akéhosi mini PC vo forme hodínok. Máme tu tak dva na sebe nezávislé chodníčky, po ktorých konzument môže kl'učkovať, ako sa mu hodí, alebo v prípade rapidného úbytku energie vlastne musí.

Tu sa zastavíme a spoločne zauvažujeme, čo je pre vás ako potenciálneho záujemcu o sekciu Smart watch vlastne prvoradým argumentom, prečo si ten či onen výrobok kúpiť? Dávate prednosť kontinuálnemu meraniu vašej fyzickej aktivity s minimálnym využívaním hlasových hovorov, alebo vám stačí len reagovať na upozornenia zo sociálnych sietí a všetko ostatné by ste si v nastaveniach viac-menej vypli? Spoločným menovateľom pri oboch scenároch je stále tá prekliata mikrobateria, v tomto prípade umiestnená do plne kovového tela. A práve moje hodnotenie batérie je vôbec najnegatívnejším aspektom celého toho testu. Nechápem tú drzosť uvádzať oficiálny údaj 5 až 30 dní bez jasného vysvetlenia, resp. za akých podmienok je táto prakticky nereálna časová os možná. Ten mesiac sa dá dosiahnuť snád' len v prípade, ak hodinky nepripojíte k telefónu, ostanete bežať len s LCD displejom, a navyše aktivujete šetriaci režim Essential, ktorý vám oreže funkcie tak výrazne, až si uvedomíte, že máte na ruke hodinky v cene desať eur. Ale to by bol vlastne najmenší problém. Ono naplniť

údaj o piatich dňoch s plným zat'azením prístroja a primárnym využívaním AMOLED obrazovky je rovnako nereálna predstava. Stačí len, aby ste si nechali pravidelne merať tep srdca, zapli budík, skontrolovali počasie, zaplatili za rúško a prípadne zareagovali na pár pripomienok z telefónu. Automaticky sa dostanete maximálne na 1,5 až 2 dni (podľa volby jas a frekvencie mykania s rukou), čo je dosť zásadný problém zvlášť u prémiového zariadenia spoločnosti, ktorá sa sústreďuje na inováciu segmentu Smart Watch.

Wear OS a jeho možnosti

Google Play je momentálne silnou konkurenciou, a to sa teraz nemusíme krútiť len okolo sekcie tzv. chytrých hodínok. V prípade operačného systému Wear, ktorý vám na ruke rozprestrie nekonečné palety úžasných ciferníkov (dávam prednosť tomu s IQ 9000, a bacha na desiatinnú čiarku!) a k dispozícii je aj možnosť platieb cez Google Pay, ktorá v súčasnosti funguje viac ako obstojne. Stále je tu však isté percento možných problémov okolo padania a dlhej odozvy. To vás môže priamo pri platení dosť zaskočiť a vo finále tak trochu aj znemožniť pred zvyškom spoluobčanov. Zatiaľ teda ostávam u scenára platieb cez telefón, alebo ideálne priamo kartou. Zo zoznamu potrebných alebo menej využívaných funkcií vo finále TicWatch Pro nijako nevypadáva, a to ani pri porovnaní s oveľa drahšou konkurenciou, za čo vďaka práve integrácii Wear OS a firme Google.

Na samotný záver som si nechal lyžicu plnú pozitívnej energie, ostatne v týchto časoch sa to asi hodí viac než končiť zamračenou tvárou. Prechádzame totiž do sekcie dizajnu, v tomto prípade priam funkčného dizajnu, za ktorý si Mobvoi vyzdvihol niekoľko ocenení v čase, keď TicWatch Pro dorazili na trh (fakticky pred dvoma rokmi). V momente, keď som rozbalil ako uhol' čiernu krabičku a siahol po takmer jeden a pol centimetrov širokom tele hodínok, učtil

som závan chladného luxusu. Skutočne, celokovové telo s dvoma mechanickými tlačidlami (sú krásnym odkazom na klasické športové stopky) tu zdobí minimalistická grafika na vrchnej časti. Všetko na zadnej strane potom do seba zapadá pomocou mechanických skrutičiek, pričom samotný remienok navyše považujem za jasný znak inovácie. Ten je totiž spojením dvoch vrstiev materiálu, kde tú vrchnú zastupuje pravá koža a, naopak, tú spodnú odolná guma. Tento praktický mix materiálov má po stránke dizajnu už na pohľad krásny efekt, ale čo je dôležitejšie, ani pri dlhom nosení nedochádza k rapidnej degradácii výrobku.

IP68

Certifikát odolnosti sa zastavil na kóde 68, čo v tomto prípade znamená kompletnú ochranu pred vniknutím prachu a cudzích telies, ako aj odolnosť voči vode po dobu tridsiatich minút a pri hĺbke do jedného metra. Toto sú údaje, ktoré, samozrejme, asi očakávate a už aj dobre poznáte, mňa však na margo vojenského štandardu zaujímalo, koľko škrabancov sa mi podarí na testovacej vzorke pozbierať behom toho mesiaca, čo som produkt aktívne a denne denne používal. Po dopísaní predchádzajúcej vety som si teda zložil prístroj z ruky a bedlivo si ho prezrel.

Na vrchnej strane, presne pri hornej hrane, je badať menší oder, ktorý bol zrejme spôsobený silnejším nárazom do kovovej zárubne od dverí (z mojich celkových skúseností dlhodobého nosenia hodínok asi najčastejší dôvod nadávok rôzneho formátu). Inak sú hodinky v maximálne vzornom stave, a tak, ako aj dnes už neraz menovaná konkurencia, sa ani Mobvoi nemusí v tomto smere nijako hanbiť.

Verdikt

Tu viac ako inde platí pomer ceny a výkonu. Prémiové hodinky TicWatch Pro ponúkajú moderný a účelový dizajn, ktorý však degraduje slabá výdrž batérie a zastaraný spôsob dobíjania pomocou konektora s magnetom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Mobvoi Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dvojvrstvá obrazovka
- + Krásne čistý a účelový dizajn
- + Wear OS
- Batéria
- Nabíjanie

HODNOTENIE:



ASUS TUF H5

CROSSPLATFORMOVÝ DRÔTOVÝ HEADSET S VIRTUÁLNYM 7.1 ZVUKOM



V modernej dobe, počas ktorej sa trh rozdelil na segmenty niekoľkých herných platforiem, nastal problém so vzájomne nekompatibilným hardvérom, preto dnes výrobcovia kladú dôraz na tzv. cross-platform kompatibilitu. ASUS pod svojou divíziou TUF gaming ponúka slúchadlá H5, ktoré podporujú všetky herné platformy. H5 je drôtový over-ear herný headset, s dvojicou mikrofónov odnímateľným a vstavaným, ktorý navyše ponúka zaujímavú funkciu, a to virtuálny priestorový zvuk 7.1.

Obal a jeho obsah

Obal je už tradične pekný, ako to býva pri značke ASUS. Krabica obsahuje popis základných informácií o produkte, a po odklopení viečka krabice používateľ nachádza samotné slúchadlá v papierovom držiaku, pod ktorým sa ďalej ukrýva všetko ostatné príslušenstvo -

produktová dokumentácia, odnímateľný mikrofón s nasadeným pop filtrom, redukcia USB 2.0 na 3,5 mm jack. Balenie vzbudzuje dobrý dojem, a obal bude pekným ozdobným prvkom na policičke vedľa ďalších TUF produktov.

Prvé dojmy a spracovanie

Prvé potlačkanie odhaluje, že nejde o headset s najnižšou hmotnosťou, a svojimi 390 g vrátane kábla sa radí skôr k stredne ťažkým. Spracovanie je





presne také, aké by zákazník očakával od produktu v tejto cenovej relácii - dobré.

Konštrukcia slúchadiel je prevažne z plastových materiálov, čelenka je však z odolnej nehrdzavejúcej ocele a pady z mäkkej syntetickej koženky. Odnímateľný mikrofón drží veľmi dobre svoju polohu, a to vďaka ramenu z ohybných kovových článkov, pričom pop filter na mikrofóne je vyrobený z lacnejších materiálov, avšak svoju úlohu plní dobre.

Tesne pod ľavým slúchadlom sa nachádza plastový ovládač, ktorý reguluje hlasitosť, obsahuje funkciu „mute“, a je v ňom osadený samotný

interný mikrofón. Kábel s dĺžkou 120 cm je ukončený 3,5 mm pozláteným jackom, no nie je odnímateľný.

Používanie

Už počas prvej pol hodiny testovania headsetu sme zostali nepríjemne prekvapení. Slúchadlá tlačia na vrch hlavy viac, ako sme zvyknutí, vzduchotesnosť ušnic veľmi obmedzuje, takmer až znemožňuje používanie s okuliarmi, a mierne nás sklamalo aj to, že pri istých pohyboch hlavy počas hrania hier sa z konštrukcie rámu slúchadiel ozývalo vízganie, a celkovo vytvárali mierny tlak na bok hlavy, hlavne v oblasti uší. Slúchadlá

spolupracujú so softvérom ROG Armoury II, ktorý obsahuje ekvalizér, funkciu virtuálneho priestorového 7.1 zvuku, noise gate pre mikrofón, reverb (ozvenu) pre atmosféru ako z jaskyne a pod., a rôzne nastavenia používateľských presetov.

Zvukovým prejavom sa pri zachovaní neutrálneho ekvalizéru, aj napriek použitiu špeciálnych ASUS Essence meničov, radia slúchadlá na vrchol priemeru. Znejú dosť neutrálne, po doladení ekvalizéru je však možné dosiahnuť celkom slušný výsledok. Nastavenie ekvalizéru záleží od počúvaného žánru, no tieto slúchadlá neboli vyvíjané špeciálne na počúvanie hudby, preto ich priemerný výkon berieme ako stále dobrý.

Funkcia virtuálneho 7.1 priestorového zvuku funguje spoľahlivo a niektorí hráči ocenia obohatenie svojho herného zážitku práve zapnutím tejto funkcie, nie je však určená na používanie pri každej hre. Z našej skúsenosti vieme, že počas hrania MOBA hier a stratégií je príjemnejšie túto funkciu vypnúť, pri akčných hrách a striel'ačkách však uznávame, že zážitok z hry bol vďaka tejto funkcii zaujímavejší.

Výbornou správou je, že tieto slúchadlá sú certifikované Discordom, a ich používanie si nevyžaduje žiadne špeciálne nastavovanie. Komunikácia so spoluhráčmi cez Discord bola úplne zrozumiteľná, a nik sa nest'azoval na zlú kvalitu zvuku. Po niekoľkých hodinách sa však všetci spoluhráči zhodli na tom, že ma počuli o 5 % lepšie cez moje SteelSeries Arctis 3.

Zhrnutie

ASUS TUF H5 v nás zanechal zmiešané pocity. Z hľadiska dizajnu ide o pekný headset, ktorý je svojím zvukovým prejavom vhodný na hranie pre menej náročného poslucháča, avšak ergonómiou a komfortom nám v redakcii nesadol, preto pred prípadnou kúpou odporúčame jeho vyskúšanie.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
ASUS

Cena s DPH:
80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Discord certifikácia
+ pekný dizajn

- napriek dobrej možnosti nastavenia ušnic sú pre tlak vyvíjaný na hlavu menej komfortné

HODNOTENIE:



Trust GXT Buzz

ČISTÝ ZVUK ZA PRÍJEMNÚ CENU



Kvalitný mikrofón. Nieкто si pomyslí, že dobrý mikrofón schopný zaznamenať hlas a zvuky v dobrej kvalite je len výsadou profesionálov, či ľudí živiacich sa streamovaním. Každý, kto rád hráva multiplayerové hry vie, ako dokážu bzučiace škreky protihráčov aj spoluhráčov skaziť dojem z hry. Značka Trust je známa ponúkaním produktov s dobrým pomerom cena/výkon, a preto som sa vcelku potešil, keď do redakcie zavítal kondenzátorový mikrofón Trust GXT Buzz, tiež známy ako Trust GXT 244.

Pokúste sa spolu so mnou nevsímať si iróniu slova „buzz“ v mene mikrofónu, čo v preklade znamená bzučanie, a radšej sa pod'me pozrieť na to, ako to s týmto kúskom naozaj dopadlo. Trh s mikrofónmi je totiž v dnešnej dobe naozaj bohatý

a výber tak už neurčujú iba faktory ako cena a kvalita, no dá sa špecificky vyberať podľa určenia mikrofónu, jednoduchosti používania alebo aj dizajnu. Spoločnosť Trust s modelom GXT Buzz stavia na zlatú strednú cestu čo sa ceny týka a určením/ergonomiou by malo ísť hlavne o nahrávanie hlasu za počítačom. Kde GXT Buzz vyniká, hoci práve táto vlastnosť možno niektorých potenciálnych záujemcov odradí, je jednoduchosť používania. Plug&Play inštalácia a žiadne tlačidlá na mikrofóne na vypnutie zvuku, či nastavovanie hlasitosti z neho robia na prvý pohľad skvelú možnosť pre menej skúsených používateľ'ov, ktorí len chcú vylepšiť svoj zvuk oproti zabudovaným mikrofónom v notebookoch, či slúchadlách a headsetoch. Kvalitou zaznamenávania zvuku však (možno) prekvapí.

Obal a jeho obsah

Spoločnosť Trust vždy, pokiaľ mi až pamäť siaha, ponúkala vkusné balenia produktov a inak to nie je ani pri mikrofóne GXT Buzz. Kompaktná čierna krabička pozostáva z tenkého kartónového puzdra, v ktorom sa nachádza už normálny kartónový box. Po jeho otvorení poteší pohľad na naozaj kvalitnú ochranu všetkých komponentov pozostávajúcu z mäkkej peny.

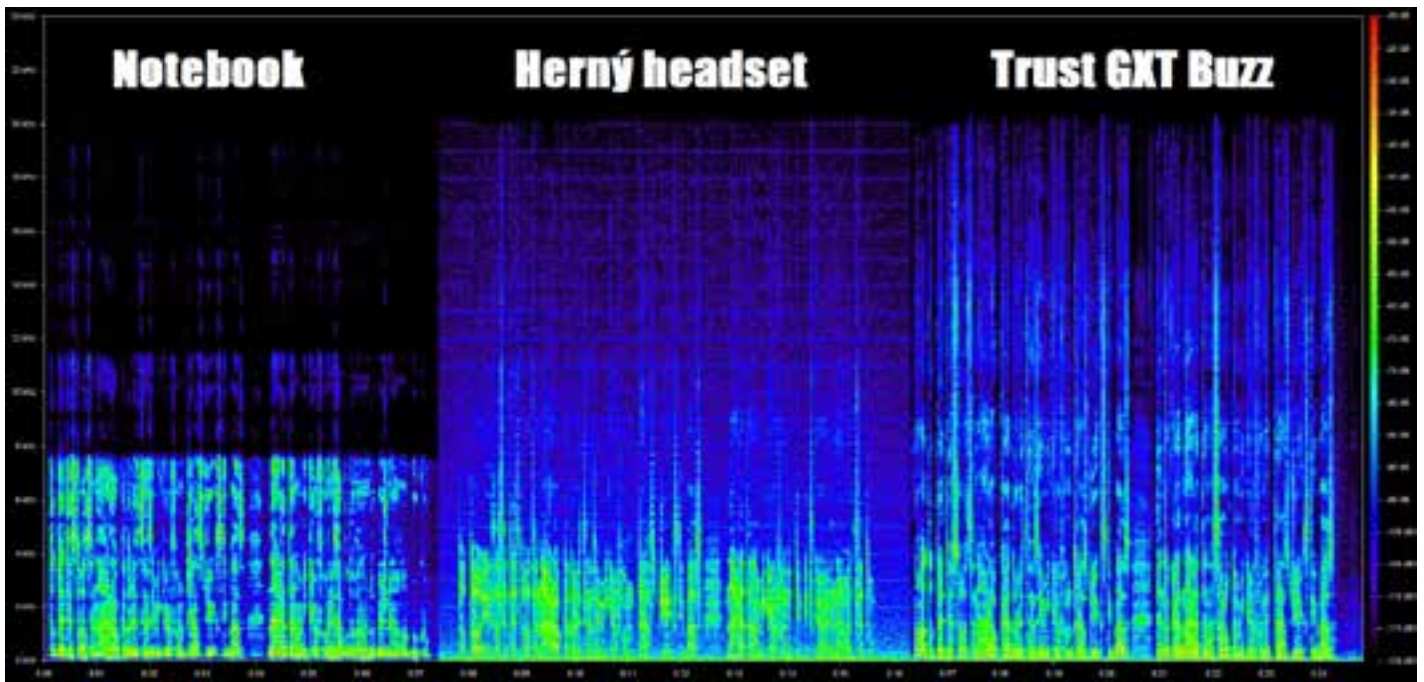
V nej sa v separátnych priechodoch nachádza samotný mikrofón, antivibračný držiak, trojnohý stojan, 1,8 metrov dlhý USB kábel a brožúrka spolu s malou nálepkou loga GXT. Jediné, čo mi mierne chýba je „pop-filter“, teda ochrana proti príliš silným pohybom vzduchu vznikajúcich najčastejšie pri slovách ako „POP“, avšak vyrobiť si takýto filter doma nie je nič náročné, prípadne sa dá aj dodatočne dokúpiť od rôznych výrobcov.

Prvé dojmy a inštalácia

Mikrofón pôsobí kvalitným a moderným dojmom. Matné čierne kovové telo zdobí strieborné logo GXT a hlava mikrofónu má tvar kvapky s tlmiacou výplňou červenej farby ukrývajúcou sa pod čiernym ochranným pletivom.

Čierno-červenej kombinácie sa drží aj antivibračný držiak, do ktorého je možné mikrofón jednoducho zasunúť po stlačení dvoch kovových svoriek. Netrúfnem si povedať, či bude takéto uchytienie pri silnejších otrasoch držať mikrofón na svojom mieste aj o pár rokov, no pri testovaní ostal bez akéhokol'vek pohybu, a to bez pomoci skrutiek či iného spôsobu permanentného znehybnenia.

Poslednou skladačkou mikrofónu je výškovo nastaviteľný statív s trojicou dostatočne ťažkých a vzdialených kovových nožičiek, vďaka ktorým je ťažisko mikrofónu stabilné aj pri maximálnej výške. Pri používaní som sa ani raz nebál jeho prevrhnutia, hoci trónil medzi mojimi rukami, no je pravda, že väčšina skúsenejších hráčov či používateľ'ov radšej zainvestuje do „lampového“



držiaku, ktorý je možné prichytiť na stôl a v rámci potreby mikrofón posunúť mimo zorné pole či dosah. GXT Buzz našťastie ponúka vcelku štandardný priemer tela 50 mm a dokonca aj 5/8" závit na spodku mikrofónu, vďaka čomu bude pasovať do množstva iných držiakov.

Po zložení, ktoré zaberie menej ako pár minút však už stačí mikrofón iba pripojiť do počítača alebo iného zariadenia a začať si užívať lepšie zaznamenaný zvuk. A píšem aj iného zariadenia, nakoľko Trust GXT Buzz je vďaka svojmu Plug&Play systému kompatibilný nielen s počítačmi bežiacimi pod Windows a Mac OS, ale fungovať by mal aj na všetkých verziách hernej konzoly Playstation 4.

Parametre

GXT Buzz na zaznamenanie zvuku využíva kondenzátorovú technológiu, vďaka ktorej sa v mikrofóne nachádzajú dve tenké kovové doštičky vzdialené od seba iba niekoľko mikróvov. Pri zachytení zvuku, teda akustických vln, sa mení ich vzdialenosť, čím dochádza ku zmene kapacity a tým aj zmenu výstupného napätia. Kondenzátorové mikrofóny sú asi najlepšou voľbou pre domáce použitie, čiže sa tomuto výberu nie je čo čudovať.

Po stránke smerového nahrávania ponúka GXT Buzz kardioidný typ záznamu, čo znamená dobrú citlivosť na zvuky pred mikrofónom s potlačením okolitých až úplnou absenciou možnosti nahrávať zvuk spoza mikrofónu. Frekvenčný rozsah 30 Hz – 18 000 Hz a impedancia 32 Ohmov nie sú vôbec zlé, hoci na trhu existujú aj produkty ponúkajúce o čosi

väčší rozsah aj s polovičnou impedanciou, no väčšinou sú takéto riešenia o dosť drahšie. Štúdiový album na ňom teda nenahráte, no na bežné rozhovory, ako v hrách, tak k videám, by mal stačiť.

Testovanie a výsledné dojmy

Osobne som sa doteraz radil medzi skupinu ľudí, ktorí keď už museli siahnuť po mikrofóne či už kvôli hrám, alebo komunikácií cez Skype/Discord/iné programy, siahali po hernom headsete a ďalej nič neriešili. Myslel som si, že môj headset Lenovo Legion Y Gaming má lepšiu kvalitu ako bežné mikrofóny. No po prechode na GXT Buzz som okamžite dostal viacero komplimentov pri hraní, kde si spoluhráči okamžite všimli, že zniem lepšie.

Preto som si vytvoril jednoduché porovnanie, na ktorom som najprv nahral svoj hlas cez zabudovaný mikrofón v staršom notebooku, následne cez spomínaný herný headset a nakoniec cez mikrofón Trust GXT Buzz. Notebookový mikrofón neznel až tak zle, no treba brať na zreteľ, že išlo iba o nahrávanie a pri ňom nič nezaznievalo z reproduktorov. Škaredým prekvapením bol mikrofón na slúchadlách, ktorý ponúkol toľko šumu až som sa hanbil za jeho doterajšie používanie.

Nakoniec, keď už som takmer strácal nádej som mal možnosť prehrať si svoj hlas nahratý cez GXT Buzz, a hoci stále nemám rád ako sám sebe zniem, bola čistota a jasnosť záznamu okamžite počuteľná. A to aj bez pop-filtra, hoci by som ho stále uvítal. Ako je vidieť na zobrazení pri vložení audia do programu Spek

schopného analyzovať zvuky a zobrazit' ich vizuálne, mikrofón notebooku v praxi odrezal vrchnú polovicu zvukového spektra, mikrofón na slúchadlách bol jedno more šumu a zvukov, no Trust GXT Buzz nielen pokrýval celú škálu, ale sú pri ňom viditeľné rozstupy medzi samotnými zvukmi.

Zhrnutie

Možno si vystačíte aj s mikrofónom od neznámeho čínskeho výrobcu za 10 € alebo možno snívate o kúpe overenej kvality v podobe Blue Yeti. Tie naozaj „kvalitné a profi“ mikrofóny, ktoré využívajú všetci obľúbení youtuberi, podcasteri a streameri však len začínajú s cenami dvojnásobnými oproti Trust GXT Buzz. Áno, bolo by fajn mať za takúto cenu v balení lampový stojan miesto statívu alebo aspoň pribalený pop-filter. Ale kvalitou záznamu a jednoduchosťou používania si ma GXT Buzz naozaj získal. A ukázal mi, že je načase zainvestovať do lepšieho mikrofónu ako na slúchadlách, lebo ma spoluhráči čoskoro zožerú zaživa, ak sa naň vrátim po pár týždňoch používania dobrého mikrofónu.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust Cena s DPH: 78€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné kovové telo
- + antivibračný držiak
- + štandardná veľkosť a 5/8" závit
- + jednoduchá obsluha
- absencia pop-filtra
- absencia „mute“ tlačidla

HODNOTENIE:



Genesis Radon 610

7.1. HEADSET S PORIADNYM „KICK-OM“



Radon 610. Headset so 7.1. zvukom. Na prvý pohľad ide o mohutný headset s mikrofónom, podsvietenými bokmi a veľkými náušníkmi, a na takéto kombinácie som zvedavá - obzvlášť preto, že v nich vo veľ'a prípadoch niečo vždy nefunguje úplne tak, ako by malo. Je to však aj prípad Radon 610?

Dizajn

Farebný koncept Genesis/Namtec asi poznáte, v prípade headsetov sa držia pri kombinácii čiernej a červenej. V prípade Radon 610 to tiež nie je inak. Prekvapivý je skôr celkový dizajn, lebo ide o dosť masívne slúchadlá s veľkými meničmi

a hrubou čelenkou. Tá má, našťastie, zvrchu čalúnenú časť, ktorou čelenka dosadá na hlavu, a zároveň náušníky s rovnakým mäkkým povrchom.

Pekné podsvietenie, ktoré sa ukáže po pripojení do počítača, zvýrazňuje logo na vonkajšej strane náušníkov. Súčasťou headsetu je čierny mikrofón, ktorý sa nedá zložiť dole, ako to býva pri väčšine hráčskych headsetov. Ovládanie, resp. zapínanie a vypínanie mikrofónu, sa spolu s kolieskom na hlasitosť nachádza priamo na slúchadlách zozadu, čo je príjemná zmena oproti ovládaniu na kábli slúchadiel u iných headsetov. Nemusí však vyhovovať každému.

Pohodnosť

Nechcem donekonečna opakovať moje obavy z veľkých headsetov, ktoré väčšinou tlačia na hlavu a oťažievajú na ušiach, no v prípade Radon 610 ani nemusím - prvotné obavy sa totiž nepotvrdili.

Pri takejto masívnej kovovej konštrukcii, na ktorej sedia plastové a mäkké súčasti, by som tipovala vyššie spomenuté problémy, ale, našťastie, na nich Genesis pri výrobe myslel. Výsledkom je teda pomerne pohodlná konštrukcia, ktorá vďaka mäkkému pruhu na čelenke netlačí na hlavu zvrchu a ktorá zároveň

netlačí náušníky k sebe. S mikrofónom sa nedá veľmi hýbať a nie je ani odnímateľný, takže sa môže stať, že vám bude trochu zavádzať v zornom poli, mne to však neprekážalo.

Kábel k slúchadlám má dĺžku 2,1 metra a je pekne opletený a okrúhly, takže sa zbytočne nemotá, nekrúti, a neprekáča ani pri pohybe.

Z hľadiska pohodlnosti je konštrukcia síce okej, ale mám výhradu k estetickému stránke. Skúšala som headset aj na pracovný videohovor a hoci som mala zvuk v poriadku a aj ostatní ma počuli dobre, pri pohľade na moju hlavu s týmto headsetom som si pripadala, ako keby som navigovala lietadlá po ploche letiska, alebo pracovala na stavbe a potrebovala si chrániť sluch.

Skrátka, na hlave pôsobia naozaj masívne. V prípade, že Radon 610 nemáte v pláne používať na takéto účely, sa vás to však netýka.

Zvuk

Pri prvom zapojení headsetu k PC a nastavení zvuku by sa môj prvý dojem zo zvuku dal opísať ako „fúha, to je ale rámus“, a to myslím v najpozitívnejšom zmysle. To však ako recenzia nestačí, takže si to podme trochu rozvinúť.

Zvuk sa z meničov šíri do uší v dobre priliehajúcich náušníkoch, takže sa „nestráca“, nie je zašumený a ani akoby tlmený. Pri počúvaní hudby som si vychutnala basové frekvencie, ktoré aj napriek tomu, ako dunia, nepôsobia prehnane a neprehlušujú zvyšok.



Vychutnáte si tak celú škálu zvukov. Možno nejde o úplne top audiofilný zážitok, vzhľadom na ich zaradenie som však k zvuku nemala konkrétne výhrady.

Práve naopak, vyslovene sa mi páčil ich „kick“ a akoby hustota zvuku. Simulovaný 7.1. zvuk sa dá zapnúť len na PC, na konzole nefunguje. Aj napriek tomu som však zo zvuku nemala vyslovene pocit, akoby sa šíril z konkrétnych strán.

Hodnotenie

Vzhľadom na to, v akej cenovej relácii sa headset Radon 610 pohybuje, ho určite odporúčam hráčom akčných hier, pri ktorých sa najlepšie ukáže jeho zameranie a výkon. Ide o dobre navrhnuté slúchadlá s mikrofónom, ktoré sú aj napriek veľkej konštrukcii a čelenke pohodlné a príjemné.

Vďaka tomu, ako výrobca premyslel jednotlivé súčasti, sa v nich skrýva zvuk s veľmi príjemným „kickom“ a s vyváženými frekvenciami. Bonusom je príjemné podsvietenie a pekne riešený opletený kábel s dĺžkou 2,1 metra. Výhrady som mala k neodnímateľnému mikrofónu a estetike, keďže slúchadlá na hlave pôsobia obrovsky.

Zuzana Tarajová



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis Cena s DPH: 30€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Pohodlná konštrukcia
- + Príjemné podsvietenie
- + Trvanlivý opletený kábel
- Mikrofón sa nedá odobrať ani sklopit'
- Headset na hlave vyzerá obrovsky

HODNOTENIE:



Lauben Sous Vide Stick SV01

JEDNODUCHO DOKONALE PRIPRAVENÉ JEDLO



Technológie sa na l'udí tlačia z každého možného smeru. Čo v dnešnej dobe nie je „smart“, akoby nebolo dostatočne prémiové. A hoci pri niektorých produktoch, alebo skôr „vychytávkach“, je zámerne pridaná inteligentnosť, pripojiteľnosť či možnosť obsluhy na diaľku skôr na prít'az, sú stále odvetvia, kde by ste možno „smart“ zariadenia nečakali. Produkt, respektíve dvojica produktov, ktoré k nám do redakcie zavítali, nie sú v kruhoch znalcov ani náročných používateľ'ov žiadnou novinkou, no osobne neviem o tom, že by boli podobní pomocníci na Slovensku veľ'mi rozšírení.

Nie každý má chuť tráviť hodiny za šporákom či rúrou, a rovnako nie každý človek má cit a schopnosť odhadnúť, kedy je pripravované jedlo v optimálnom stave na ukončenie varenia a jeho podávanie. Privítajte preto ponorný

varič Lauben Sous Vide Stick SV01 a vakuovačku Lauben Vacuum Sealer VS01. Ide o dvojicu produktov, ktorá zo mňa (aspoň počas doby testovania) urobili takmer profesionálneho šéfkuchára.

Čo je to Sous Vide?

Na úvod malé vysvetlenie. Varenie štýlom sous vide, teda pod vakuom / bez vzduchu a pri nižších teplotách, bolo prvýkrát zadokumentované už koncom 18. storočia, no medzi bežných l'udí preniklo až v posledných desiatich rokoch.

Sous vide varenie v dnešnej dobe predstavuje zabalenie pripravovaného jedla (či už ide o mäso, zeleninu, ovocie, alebo čokoľ'vek iné) do plastového obalu, z ktorého je následne odstránený vzduch, a toto jedlo je ponorené do vodného kúpeľa udržiavaného na konštantnej teplote. A

práve konštantná teplota je asi najväčším t'ahákom sous vide varičov, najmä pre l'udí ako som ja, ktorí si, napríklad, radi pochutnajú na šť'avnatom steaku, no nechcú platiť desiatky eur v reštauráciách a nemajú až také veľ'ké skúsenosti na to, aby dokázali pripraviť akýkoľ'vek steak presne na spôsob medium rare. Nehovoriac o výhode varenia v uzatvorenom balení, v ktorom sa všetky chute ingrediencií naozaj premiešajú a presiaknu skrz naskrz.

Obal a obsah balenia

Spoločnosť Lauben je pomerne mladá, no v jej portfóliu sa nachádza viacero zaujímavých a praktických pomocníkov do kuchyne. Lauben Sous Vide Stick SV01 a Vacuum Sealer VS01 dorazili v celkom fešných a moderne pôsobiacich krabiciach. Vnútri krabice s ponorným varičom sa nachádzalo textilné vrečko

na odkladanie/prenášanie, niekoľko brožúrok, plastový krúžok so závitovým úchytom, vďaka ktorému je možné varič pripnúť do takmer akejkoľvek nádoby, a nakoniec samotný ponorný varič. V druhej krabici sa zase ukrývala vákuovačka, ktorú nám spoločnosť Lauben zapožičala na plnohodnotné otestovanie variča.

S vákuovačkou a vždy prítomnými brožúrkami sú dodávané aj dve uzatvárateľné vrecká v rozdielnych veľkostiach, disponujúce jednosmerným ventilom pre jednoduché odsávanie vzduchu, a gumená hadička pre odsávanie zo znovu použiteľných vreciek.

Funkcie a obsluha

Sous vide variče je možné zohnať vo viacerých formách a je tiež samozrejmosťou, že niektoré sú po stránke funkcie vybavenejšie ako tie druhé. Lauben pri SV01 stavil na čo najväčšiu jednoduchosť používania, čo znamená, že celý proces varenia a jeho nastavenia sú ovládané za pomoci jediného gombíka.

Ten je otočný a je ním možné kliknúť, čím potvrdíte výber/presun na ďalšie nastavenia. Iné značky už ponúkajú aj sous vide variče, ktoré sú po stránke technológií a funkcií pokročilejšie (napríklad pripojiteľnosťou na internet, Bluetoothom či rozšírenou funkcionalitou), no osobne mi jednoduššie možnosti pri SV01 veľmi neprekážali. Po zabalení ingrediencií do vrecka som otočením gombíka nastavil požadovanú teplotu, čas, počas ktorého má byť daná teplota udržiavaná, a tým sa celá obsluha skončila.

Prečo Sous Vide?

Niekoľko si možno povie, že konštantná teplota a uzatvorené prostredie pre jedlo nie sú také dôležité. Avšak, ako som už spomenul na príklade so steakom, je len jedna špecifická teplota, pri ktorej je steak považovaný za rare, iná pre medium rare a ďalšia zase pre well done. Pri varení na panvici alebo v rúre je jedlo zohrievané zvonka dnu pri oveľa väčšej teplote, akú v praxi potrebuje, a preto je pri dodržiavaní nesprávneho postupu veľmi jednoduché pripáliť povrch pri snahe mať perfektný stred alebo mať akurát pripravené okraje pri nedopečenom strede.

Sous Vide rovnako ohrieva jedlo zvonka dnu, no akonáhle nejaké špecifické jedlo dosiahne tú optimálnu teplotu, ohrev zostane na rovnakej hodnote. Preto je teoreticky možné variť ingrediencie aj celé dni bez toho, aby boli rozvarené alebo pripálené. Ja som si tieto skutočnosti



za pomoci Lauben Sous Vide Stick SV01 otestoval na rade rozličných pokrmov, od steakov cez kuracie prsia, zeleninu, ryby, ale aj náročnejšie pokrmy ako živánsku, bravčový bôčik a dezerty ako hrušky na víne. Možno som mal iba šťastie, alebo sous vide naozaj funguje, no každý jeden recept skončil na tanieri po niekoľkých hodinách vodného kúpeľa absolútne úžasnej a chutnej.

Keď som začal sous vide proces a aj variču od Laubenu naozaj dôverovať, skúšal som, čo s jedlami robí nielen nižšia teplota, ale aj dlhší čas prípravy. Lauben Sous Vide Stick SV01 sa totiž osvedčil ako naozaj tichý spoločník a nemal som problémy nechať ho pustený celú noc, čo som si pri mojej tradičnej rúre s ventilátorom nemohol dovoliť bez rušenia.

Komu sa oplatí metóda sous vide a kúpa variča práve od Laubenu?

Je mi jasné, že sous vide nie je pre každého. Sám stále rád stojím za šporákom a panvic s hrncami sa tak skoro zbavovať neplánujem. Avšak... Pokiaľ by som mal pre niekoho upiecť a uvariť čo najlepšie jedlo, bol by sous vide jednou z prvých volieb. Možnosť pripraviť si všetky ingrediencie deň či dva vopred. Bez nutnosti stále nad nimi stáť a starať sa o ne. A tie chute. A vždy dokonale upečené a šťavnaté mäso, zelenina, ktorá nestratila ani štipku chuti či možnosť oveľa šetrnejšie miešať chute. To je naozaj vychytávka, ktorá sa oplatí. Spočiatku som si myslel, že si pri recenzovaní tohto variča iba odskúšam celý proces okolo sous vide a okamžite mi budú na variči

chýbať tie viac „smart“ funkcie. No pri jeho používaní som si stále viac uvedomoval, že niekedy nie je ani trochu „hlúpejšie“ zariadenie na škodu. Nikto sa vám doň cez pripojenie na internet nenabúra, je v ňom menej pokročilých vecí, ktoré by sa mohli pokaziť a obsluhu zvládne naozaj každý.

Zhrnutie

Lauben Sous Vide Stick SV01 nie je revolučný. Nie je ani najinteligentnejší, najprémiovejší a ani najlacnejší, no svoje úlohy si plnil potichu a bez komplikácií. A čo sa ceny týka, absolútne základné sous vide variče je možné si kúpiť už od 50 eur (hoci tie by som veľmi neodporúčal), pričom tie naozaj profi väčšinou začínajú niekde okolo sumy 150.

Preto je cena okolo 100 eur zlatou strednou cestou, vzhľadom na jeho dizajn a kvalitné prevedenie celkom prívetivá. Takže ak máte chuť vyskúšať si proces, ktorý si osvojilo aj množstvo profesionálnych a renomovaných reštaurácií (a ktorý obľubuje aj Gabe Newell, zakladateľ Valve), potom je Lauben Sous Vide Stick SV01 dobrou voľbou.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lauben Cena s DPH: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné prevedenie - mierne vyššia cena
+ jednoduché ovládanie - iba základná funkcionalita
+ moderný dizajn
+ tichý chod

HODNOTENIE:

★★★★☆

Lenovo YOGA C740

BUSINESS TRIEDA S NOVOGENERAČNÝM PROCESOROM



Tenké telo, nízka hmotnosť a dlhá výdrž batérie – takto by som charakterizoval business segment prenosných počítačov. Nový model Lenovo C740 zaškrťáva presne tieto políčka a navyše ich pár pridáva. Ide napríklad o tenké celokovové telo a WiFi 6. Presne o týchto vlastnostiach a celkovom dojme z novinky od Lenova s procesorom Intel Core i7 10. generácie a mnohým ďalším sa dočítate v tejto recenzii.

Prvé dojmy a balenie

Balenie tvorí kartónová škatuľa s jednoduchou grafikou. Vo vnútri nájdeme okrem samotného zariadenia aj pero s držiakom, manuály a samozrejme aj nabíjačku. Ochranné materiály v balení sú pevné a rozhodne ochránia zariadenia počas transportu. Po vybalení ma hneď

upútalo zaujímavé farebné prevedenie. Lenovo ho označuje ako „Mica“ a je to akási alternatíva medzi zlatou a striebornou.

Vonkajšie rozmery tela sú 357,8 × 18,25 × 235,35 mm a váha je 1,9 kg. Nejde však len o obyčajný notebook, ale o 2v1. Displej môžeme preklopiť, klávesnica sa deaktivuje, a C740 môžeme s pomocou stylusu využiť ako tablet. Škoda, že notebook nejde otvoriť jedným prstom.

Telo zariadenia je príjemné na dotyk, celohliníkové a prekvapivo nejde až o taký magnet na odtlačky. Ani pri väčšom tlaku sa zariadenie výraznejšie neprehýba. Občas možno počuť trochu škriepavý zvuk vychádzajúci z oblasti ľavého pántu pri preklápaní do tabletu. Konektorová výbava je celkom jednoduchá – štvorica USB

3.1 portov z toho dva typu C (umožňujú nabíjanie a prenos obrazu DisplayPortom) a dva typu A, a kombinovaný jack pre slúchadlá a mikrofón. Žiaden Thunderbolt sa do modelu C740 neprebojoval, čo je obrovská škoda.

Ak by ste sa chceli dostať do útrobov zariadenia pre prípadný upgrade, budete sklamaní. Jediné dva reálne vymeniteľné komponenty sú batéria (ak ju teda budete schopní zakúpiť) a SSD disk. Pamäť je napevno prispájkovaná k základnej doske, preto musíte zvážiť 16 GB variant už počas kúpy.

Ako už dotykové pero v balení napovedá, Lenovo zvolilo pre tento model dotykový IPS panel s rozlíšením 1920 × 1080 a podporou HDR. Keďže ide o pracovný notebook a jeho prenášanie sa očakáva, tak hodnota maximálneho jasú je síce dostačujúca, no viem si predstaviť, že mohla byť vyššia. Na použitie na priamom slnku nie príliš postačuje. Panel disponuje priemernými farbami s výbornými pozorovacími uhlami.

Aktívne pero v balení je ďalším plusom. Obsahuje aj dve bočné tlačidlá, ktoré sú pre každú aplikáciu rôzne. Počas kreslenia mi vyhovovalo, že jedno z tlačidiel bola guma, čo rozhodne ušetrilo čas. Odpor pera by som prirovnal k tomu reálnemu, nehovoriac o veľmi podobnej ergonómii.

Pero síce nemožno magneticky uložiť na tele zariadenia, avšak výrobca pribalil plastový držiak, ktorý sa pripája do USB na pravej strane. Webkamera sa nachádza na svojom štandardnom mieste. Má prekvapivo dobrý obraz a aj zvuk.

Pod displejom nájdeme čítačku odtlačkov prstov, touchpad a klávesnicu. Začnem klávesnicou. Hneď sprvu spomeniem, že nepatrí medzi špičky, skôr k priemeru.

Klávesnica nemá žiadne bočné rámy, rozkladá sa skoro od ľavého okraja základne k pravému. Klávesy sú od seba ideálne rozmiestnené so slabšou hmatovou odozvou a mäkkšími klávesmi. Oceňujem naozaj dôkladné a silné podsvietenie



klávesov, hlavne na druhom stupni intenzity. Nechýba ani numerická časť.

Pod klávesnicou sídli čítačka odtlačkov prstov. Tá registruje odtlačky bleskurýchle a počas testovania sa nepomýlila ani raz.

Touchpad má veľmi príjemný lesklý povrch, ideálnu veľkosť a podporuje štandardné gestá. Pohyby registruje presne a dvojica tlačidiel má veľmi presný stisk, a čo je najdôležitejšie, počas ich používania kurzor nelieťa po obrazovke.

Dvojica reproduktorov podáva dobrý zvukový výstup s vyladenými stredmi a výškami a jemným náznakom basov. Maximálna hlasitosť postačuje pre ozvučenie menšej izby.

Výkon a softvér

Pod kapotou našej konfigurácie 81TD000LCK nájdeme procesor Intel Core i7-10510U. Ide o nový mobilný procesor s TDP len 15 W. Disponuje 4 jadrami a HyperThreadingom, teda 8 vláknami. Základný takt je 1,80 GHz s maximálnym

taktom 4,90 GHz v turbe. K dispozícii sú aj modely s procesormi Core i5-10210U a Core i5-10510U. Jediný grafický adaptér je ten integrovaný v procesore.

Ako som spomenul v úvode, výber veľkosti operačnej pamäte je potrebné si rozmyslieť už počas kúpy zariadenia, keďže je prispájkovaná k základnej doske. Naš testovaný model dostal 16 GB RAM a 1 TB NVMe SSD pre dáta.

C740 prichádza s predinštalovaným Windows 10 Home a jeho spustenie trvá menej ako 10 sekúnd. Prítomnosť McAfee antivírusu je už akousi nutnou podmienkou. Prehliadanie webu je svižné, rovnako aj práca v kancelárskych aplikáciách.

Počas používania má C740 zapnutý režim „inteligentného chladenia“, čo je v preklade teplotný limit procesora do cca 80 °C, pričom sa procesor „podtaktáva“, aby bolo túto teplotu možné udržať. Všetky syntetické testy sme robili s vypnutým „inteligentným chladením“. Či s ním alebo bez neho, ventilátory boli

relatívne tiché a bolo ich výraznejšie počuť len pri úplnom zat'azení procesora. Procesor si bez spomínanej reštrikcie dokázal udržať takt 2,90 – 3,10 GHz pri polhodinovom cyklovaní Cinebench testu.

Batéria

Batéria s kapacitou 60 Wh v kombinácii s nízko-odberovým procesorom dokáže podať celkom dobrý výkon. Testovali sme vybitie zariadenia zo 100 % na 0 % počas sledovania videa so stredným jasom. Notebook dokázal vydržať niečo vyše 8 hodín. Následné nabitie z 0 % na 95 % trvalo 1 hodinu a 28 minút s využitím pribalenej USB-C nabíjačky.

Záverečné hodnotenie

Lenovo C740 by som zaradil do business triedy rovnako ako HP X360 alebo ThinkPad radu L. Okrem slabšieho displeja mi chýba väčšia sloboda pri výbere konfigurácie a možnosti upgradu. Z hľadiska konektorovej výbavy by bolo dobré vyviesť aspoň jeden HDMI port, aby ste si nemuseli naozaj na všetko nosiť redukcie.

Na druhej strane treba vyzdvihnúť plusy v podobe stylusu, svižného systému a dobrej výdrže batérie. Lenovo sa rozhodlo pomaly stiahnuť túto konfiguráciu 81TD000LCK z trhu v prospech variantu s vyšším maximálnym jasom, až 500 nitov a ďalšími vychytávkami.

Lukáš Batora



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo Cena s DPH: 1 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ aktívne pero v balení
+ výdrž batérie
+ svižné prehliadanie webu
+ nízka váha
- absencia Thunderbolt 3
- obmedzený výber konfigurácií

HODNOTENIE:



Monitor MSI Optix MAG251RX

TN ODZVONILO. TAKMER



Po ústupe retro CRT technológie, v niektorých oblastiach doteraz bezkonkurenčne, pozerajú vášniví hráči už celé dekády do monitorov s TN panelmi. Tie sú tou najrýchlejšou alternatívou s obnovovacou frekvenciou, no prvenstvo si držia najmä odozvou. Vývoj sa však za posledné roky pekne zrýchlil a na trhu sa objavili prvé 144 Hz VA aj IPS panely, čím sa ponuka herných monitorov značne rozšírila smerom k lepším farbám a pozorovacím uhlom. Technológia ale bola stále limitovaná – odozva GTG 4 ms, ktorá sa zdala konečnou. Pre Esports či ligových hráčov je to urážka, čosi také by si na stôl veru nedali. Až doteraz. Na trhu sa objavujú prvé IPS monitory, ktoré nielenže dosahujú závažných 240 Hz, ale dokonca proklamujú odozvu 1 ms. Je teda čas zaspievať labutiu pieseň našim unaveným TN-kam?

Dokonalý

Zo začiatku som si tou dokonalosťou nebol až taký istý. Totižto preklep na krabici či udivenie z absencie akéhokoľvek loga na monitore po rozbalení spočiatku brzdili moje nadšenie. Našťastie to boli len také prvotné zmiešané dojmy, ktoré sa časom už len zlepšovali.

Monitor na prvý pohľad vyzerá veľmi dobre, mám rád tento moderný hranatý dizajn kombinujúci matný plast a kov (iba stojan). Pohľad spredu zaujme hlavne chýbajúcim logom a pomerne tenkým rámom.

Jednoduchosť, ktorá nemá rozptyľovať? Snáď, pretože na zadnej strane som objavil hneď dve logá – MSI aj Esports. Navyše veľmi chválím joystick na ovládanie, už obvyklé RGB LED

podsvietenie až tak nie. Výrobca sa ale vytiahol a okrem dvoch HDMI 2.0 portov je monitor osadený DisplayPortom 1.2a a dokonca aj USB-C vstupom. Škoda, že 4 USB vstupy sú len vo verzii 2.0.

Samozrejmosťou je aj možnosť zavesenia na VESA držiak. Na dodávanom stojane vie monitor meniť výšku v rozsahu 13 cm a náklon -5 až +20 stupňov. Rotácia ani otáčanie do strán sa nekoná.

V každom prípade, parametre sú štedré – Full HD 24,5-palcový IPS panel s 240 Hz frekvenciou a 1 ms odozvou. Kontrast 1000:1 je na danú technológiu tiež slušný.

Nechýba ani certifikácia G-Sync Compatible, nikde sa však nespomína Freesync, čo zaväňuje konkurenčným bojom. Verím však, že na AMD kartách bez problémov pobeží aj

adaptívna synchronizácia. Čerešničkou na torte je certifikácia HDR400, to prekvapilo.

IPS BLISS

Prv, než som sa dostal k hrám, prešiel som si možnosťami menu monitora. To ponúka päť herných módov, ktorých aktivovaním sa obraz výrazne zostril či získal na kontraste, teda nič pre mňa ako casual užívateľa.

Night Vision (na krabici „vison“) je akýsi hardvérový zosvetľovač tmavých scén, HDCR a Image enhancement robia niečo podobné už spomínaným game módom, teda zmeny obrazu zamerané na kompetitívne hranie. Ako každý správny herný monitor, aj tento má zásobu „crosshairs“, teda zameriavačov, ktorých polohu si užívateľ nastaví podľa chuti.

Ja som sa zameral na testovanie funkcií prínosných pre majoritu užívateľov. Anti Motion Blur viditeľne eliminuje duchov, cenou za to je však chýbajúca možnosť zároveň použiť G-Sync/Freesync, znížený jas a zvýšená odozva. Po aktivácii Adaptive-Sync sa aktivuje atraktívna „fíčura“ – variabilná obnovovacia frekvencia, a to v rozsahu 48-240 Hz.

Kto to má rád na moderný spôsob, môže si stiahnuť Gaming OSD aplikáciu priamo z webu MSI. V tej si môžete vytvoriť herné profily, v ktorých si viete nastaviť prakticky všetko to, čo aj v monitore, vrátane jas, kontrastu či dokonca rozdelenia obrazovky až na štyri časti, a to v rôznych pomeroch. MSI, palec hore.

Zaujímalo ma, ako nový IPS panel obstojí vo vizuálnych testoch „Lagom. ni!“. 1 ms sa na IPS získava ťažko, preto som sa obával, že všetky tie overdrivy a overclocky sa museli niekde prejaviť. V hrách áno, v testoch ani nie. Úroveň čiernej, odtiene bielej či prechod šedej dopadli na jednotku, dokonca aj test odozvy pixelov (subjektívne) prekvapil. Po hodinke laborovania, obzerania a testovania som si nedočkavo pustil Doom Eternal...

Hry, hry, hry

No, čo vám budem hovoriť. Priemerné fps 180, extrémne svižný zážitok, ktorý je prakticky totožný s mojím starým TN monitorom, avšak s podstatne živšími farbami, nekompromisne lepšími pozorovacími uhlami, a navyše HDR, ktoré obsahu dodá ten skutočný život.

Ďalšou testovanou hrou bol Assassin's Creed Origins, ktorá je okrem krásnej grafiky známa aj skvelou



implementáciou HDR. Tu monitor priam exceloval a prekvapil svetivosťou a dramatickou prezentáciou.

Pri niektorých hrách bolo potrebné laborovať, nie všetky hry si vedeli poradiť s variabilným refreshom (WRC 8), taký Fallout 76 už vôbec nie, chyba bude asi v hre (nedokázal som vypnúť V-Sync, čo je základná požiadavka pre správne fungovanie G-Sync).

Milo ma prekvapil fakt, že aj 4-jadrové CPU s HT dokázalo v zbesilom tempe nakrmiť grafickú kartu (a nebolo „bottleneckom“) a menej náročnej hry šli nad 200 fps.

Na podivný problém som narazil jedine v HDR móde v rámci hry Red Dead Redemption 2. Svetlé miesta na oblohe boli podivne prepálené s prítomnosťou výrazného zrnienia. Nepomohli ani zmeny v nastaveniach HDR, ani v monitore.

Snažil som sa rozpoznať rozdiely v troch nastaveniach odozvy: Normal, Fast, Fastest. So stredným – FAST – nastavením sa miestami pri hranách objektov začali objavovať šmuhy – typické neduhy pre toto povedzme „pretaktovanie“. Pri najvyššom – FASTEST – nastavení sa tento efekt vyskytoval menej, ale len pri fps presahujúcich hodnotu 200.

Nebolo to nič dramatické, kto sa na to nezameria, pravdepodobne žiadne artefakty nevidí. Rozhodne stojí za to pohrať sa s nastaveniami a prípadne si ich aj uložiť do spomínanej aplikácie. Toto je jednoducho stále oblasť, kde má TN technológia navrch, kde javy overshoot/undershoot, prejavujúce sa

už spomínanými duchmi okolo hrán objektov, nie sú až také viditeľné.

MAG251RX celkovo podával skvelé výkony. Na spätný prechod na 60 Hz IPS som si zvykal pomerne dlho.

Záverečné hodnotenie

MSI zabodoval. Toto je úplne božský herný monitor, od ktorého kúpy by vás mohla odradiť menšia uhlopriečka či Full HD rozlíšenie. Na druhej strane, 240 fps je dost aj pre 1080p rozlíšenie, ale verím, že rokmi sa štandardom stane 1440p. Rozdiel medzi 144 Hz a 240 Hz nie je až taký markantný ako prechod zo 60 Hz na 120 Hz, no poznať to je. Hlavne, keď som po čase fungovania na 240 Hz, čoby len na desktope, zišiel na 144 Hz, dostavil sa citel'ný „gumený“ efekt. Osobne by som do tohto monitora išiel. Je „prepchatý“ prakticky všetkými modernými technológiami a ešte je aj pekelné rýchly. No a keby mal aj QLED či nebudaj 3D podporu, objímal by som ho každý deň. Navyše, aj cena je veľmi priaznivá, preto verím, že MAG251RX sa bude dariť v predajoch nadmieru dobre.

Roland Dvorský

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI Cena s DPH: 330€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Veľmi svižný
+ Farby a kontrast
+ HDR ako bonus
+ Slušný dizajn
+ USB C

- Nemá rotáciu

HODNOTENIE:



TP-Link Deco P9

WIFI SIGNÁLOM POKRYJE AJ OBROVSKÚ VILU!



S modulárnym systémom Deco sa nestretávame prvýkrát. V predošlých testoch nám výrobca zapožičal modely Deco M4 a E4, s ktorými je možné jednoducho pokryť aj väčšie domy s tehlovými stenami. Aj napriek skvelým funkciám, ako beamforming a mesh network, ktoré umožňovali dobrý dosah pri automatickom prepínaní medzi stanicami, nám však chýbali niektoré vlastnosti. Medzi tie patria aspoň 1 Gb porty a, samozrejme, lepšia reálna prenosová rýchlosť. Deco P9 však do boja s pokrytím prináša nové zbrane. Aké? Dočítate sa nižšie.

Systém staníc Deco je naozaj šikovný spôsob, ako vytvoriť Wi-Fi sieť s automatickým prepínaním medzi stanicami tak, že si to používateľ vôbec nevšimne. Kombinovať môžete rôzne modely, ktorých výrobca ponúka veľké množstvo. Podme sa však bližšie pozrieť na model P9.

Prvé dojmy a balenie

Dizajn balenia sa vôbec nevyvíja štandardu výrobcu. Vnútri bielo-tyrkysovej

škafte nájde 3 stanice P9, 3 napájacie káble, manuál a sieťový kábel.

My sme na test dostali verziu s tromi stanicami, dostupný je však aj variant s dvomi stanicami.

Samotné stanice sú valcového tvaru s celkovo neutrálnym dizajnom, aby čo najlepšie zapadli. Plášť tohto „valca“ je biely s výnimkou čierneho pásika, v ktorom je umiestnená dvojica 1 Gb Ethernet portov.

Podstavy sú čierne – v hornej podstave sa nachádza signalizačná LED dióda, v spodnej podstave je uložený napájací konektor. Škoda, že na stanicach nie je umiestnený aj USB port, ten je, žiaľ, doménou až najvyššieho modelu M9 Plus.

Konfigurácia sa začína zapojením jednej zo staníc do elektrickej siete spolu s pripojením sieťového kábla s internetovým pripojením. Táto stanica bude hlavná. Ešte pred samotnou konfiguráciou si musíte stiahnuť aplikáciu Deco. Je trochu škoda, že P9

je možné konfigurovať len pomocou mobilnej aplikácie a nie cez webové rozhranie. Mobilná aplikácia prevedie používateľa prvotným nastavením, ktoré zaberie, skutočne, len pár minút.

Wi-Fi mesh systém s podporou PowerLine

Po prvotnej konfigurácii je ešte potrebné v nastaveniach spustiť fast roaming, čo je protokol, ktorý sa v praxi stará o prepínanie zariadenia medzi stanicami bez nutnosti ručnej zmeny stanice a zadávania hesla. Stačí sa prihlásiť do Wi-Fi siete a stanice automaticky vyhodnotia, ku ktorej z nich má používateľ najlepšie pripojenie.

Časť Wi-Fi rýchlosti „zhltnú“ komunikácia medzi jednotlivými stanicami.

Rozmiestnenie samotných uzlov nebýva vždy ideálne, a preto je potrebné nájsť lepší spôsob komunikácie. Vďaka PowerLine a špecifikáciám HomePlug sa na prenos dát využívajú aj elektrické rozvody, v ktorých jednotlivé stanice vytvoria prenosovú frekvenciu. Musím však podotknúť, že rýchlosť PowerLine je závislá od elektrických rozvodov a líši sa od budovy k budove.

Možnosti a prispôbenie

Ako som už spomenul, systém Deco sa konfiguruje výhradne pomocou aplikácie Deco. Nastavenia sú rozdelené do dvoch kategórií: Nastavenia routera a Domáca starostlivosť.

V prvej zmienenej kategórii nastavíme priradenie IP Adresy (statické alebo dynamické), presmerovanie portov, fast roaming, režim staníc (router / AP) a notifikácie. Hlavnú sieť možno rozšíriť o sieť host'ovskú, ktorá tiež beží na 2,4/5 GHz pásme.

V kategórii Domáca starostlivosť poskytuje P9 rozšírené možnosti rodičovskej kontroly. Každému zariadeniu môžete nastaviť individuálny prístup k webovým stránkam. Deco P9 ich dokáže rozoznať a roztriediť podľa obsahu do nasledujúcich kategórií:



Online komunikácia, Obsah pre dospelých, Stránky na sťahovanie obsahu, Hry, Média a Sociálne siete.

Okrem jednotlivého blokovania webov pomocou linkov môžete zakázať prístup aj do týchto kategórií bez explicitného vymenovania jednotlivých portálov. Regulovať môžete aj čas strávený na webe pomocou „večerníčka“ – vybrané zariadenie nebude mať po prednastavenom čase prístup k internetu.

Dokonca okrem týchto pravidiel môžete nastaviť aj čas prístupu počas pracovných dní a víkendu. P9 zbiera informácie o dennom počte pripojených zariadení a



spracováva ich do prehľadnej štatistiky. Výrobca nezabudol ani na QoS. To príde vhod, keďže do domácej siete sa môže pripojiť až 100 užívateľov.

Osobne by som ocenil, keby bolo možné merať rýchlosť pripojenia k internetu priamo z prostredia routera, a taktiež vidieť aj kvalitu spojenia medzi jednotlivými uzlami. Niektoré modely od TP-Linku majú aj integrovaný antivírus, ktorý, žiaľ, tento model akosi obišiel. Možno bude pridaný v budúcej aktualizácii.

Aká je však rýchlosť v praxi?

Maximálna teoretická prenosová rýchlosť udávaná výrobcom je až 1133 Mbps (300 Mbps na 2,4 GHz pásme a 867 Mbps na 5 GHz pásme). Stanice som mal rozmiestnené v troch rôznych miestnostiach do pomyselného rovnostranného trojuholníka. Medzi každou stanicou boli najviac dve tehlové steny.

Testovanie maximálnej dosiahnuteľnej prenosovej rýchlosti prebiehalo pomocou stolného počítača, ktorý bol pripojený do hlavnej stanice sieťovým káblom, a notebooku Lenovo Yoga C740 s Wi-Fi 6 modulom. Test spočíval v prenose 10

GB súboru z notebooku na RAMDISK v desktope tak, aby sa zamedzilo možnému obmedzeniu rýchlosti zápisu. Na testovanie som vytvoril sieť len s jednou stanicou. Pokus s presunom súboru som zopakoval znova a dosiahol som tieto priemerné rýchlosti: 630 Mbps (priamo vedľa routera) a 400 Mbps (1 tehlová stena medzi notebookom a routerom).

Celkovo som s fast roamingom nezaznamenal žiadne problémy. Prepínanie medzi stanicami bolo bezproblémové. Výrobca udáva, že pri ideálnom umiestnení staníc je možné pokryť 3 uzlami až 560 m².

Prekážalo mi však, že po zapojení internetového pripojenia do hlavného routera a desktopu, mi už nezostal žiadny voľný Ethernet port pre moju NAS stanicu.

Záverečné hodnotenie

TP-Link Deco P9 je ďalším z rodiny modulárnej Wi-Fi mesh siete Deco. Na rozdiel od svojich cenovo dostupnejších predchodcov, M4 a E4 konečne poskytuje 1 Gb Ethernet porty, a navyše aj PowerLine, ktorého reálny prínos závisí od elektrickej infraštruktúry.

Systém uzlov vyniká bezproblémovým fast roamingom a možnosťou pokryť až 560 m². Za cenu 350 eur by však systém Deco P9 mohol ponúknuť integrovaný antivírus, rovnako ako aj integrovaný test rýchlosti pripojenia alebo USB porty.

Lukáš Batora



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíčaľ: TP-Link
Cena s DPH: 350€

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduché ovládanie v aplikácii
- + rýchle prvotné nastavenie
- + fast roaming
- chýbajúce USB porty na staniách
- slabšie možnosti softvéru

HODNOTENIE:



Fractal Design Define 7 Compact Solid Black

KEĎ NA OBRA POUŽIJETE ZMENŠOVACÍ LÚČ



Čo sa stane, ak vezmete jedného z obrov na poli počítačových skriniek a jeho nákresy necháte prejsť kopírkou s nastavením veľkosti na 85%? Má na trhu miesto veľký čierny monolit, ktorý vlastne už nie je taký veľký? A prečo sa toľko pýtam už v úvode recenzie, keď musí byť všetkým ľuďom jasné, že odpovede na tieto otázky a viac sa nachádzajú v riadkoch nižšie? Najnovšia skrinka od spoločnosti Fractal Design u nás pristála ešte pred koncom informačného embarga, preto vám teraz prinášame úplne najčerstvejšie dojmy z jej testovania.

Spoločnosť Fractal Design v takmer každej recenzii predstavujem ako švédskeho výrobcu, ktorý spája funkčnosť s nenápadnosťou a jednoduchosť používania s kvalitnými materiálmi. Bol by som naozaj prekvapený, keby

sa nová skrinka Define 7 Compact od tohto receptu odklonila, hlavne keďže nejde o nový modelový rad, ale iba o snahu ponúknuť vzhľad a funkčnosť skriniek Define 7 v menšom balení. Počas testovania ma však aj takto neprekvapivá skrinka dokázala prekvapiť. A to ako v dobrom, tak aj v mierne horšom.

Obal a jeho obsah

Tradične nenápadná kartónová krabica, v ktorej sú dodávané asi všetky Fractal Design výrobky, dorazila už tradične v poriadku a bez ujmy, hoci v kuriérskej spoločnosti majú asi problém s rozlišovaním šípok ukazujúcich, ktorým smerom má byť produkt prepravovaný. Napriek preprave v austrálskom štýle však skrinke nič nebolo, takže hor sa na popis zvonjšku. Výzor skrinky na

prednej strane, možnosti upravenia podľa svojich predstáv na zadnej, bližšie špecifikácie vpredu a na bokoch – presne ako som očakával. Vnútri (aspoň na meno Define 7) menšej škatule je už samotná skrinka, ktorá je chránená z čelných strán tvrdším polystyrénom a kartónovou krabičkou s príslušenstvom.

Tentokrát k nám zavítal model v „solid black“ prevedení, čo znamená nepriehľadné plechové bočnice, čiže som nemal obavy o krehkosť tvrdeného skla pri preprave.

V krabičke s príslušenstvom sa pri Define 7 Compact nachádzajú nielen skrutky na pripavenie matičnej dosky, zdroja, harddiskov a ďalšieho príslušenstva, ale aj perforovaná verzia vrchného panelu, ktorým je možné vymeniť plný



kryt v prípade inštalácie ventilátorov, či radiátora do vrchnej časti skrinky.

Prvé dojmy a spracovanie

Pri vybal'ovaní modelov Define R6, S2 a 7 od Fractal Design sa novým majiteľom naskytá pohľad na masívny monolit, ktorého rozmery prezrádzajú, že nejde o žiaden lacný, alebo nebudaj nekvalitný špás pre ľudí plánujúcich používať slabšie procesory a iba jednu grafickú kartu. Pri vyťahnutí Define 7 Compact z obalu som tento pocit zažil tiež, avšak oveľa slabší, čo je možno preto, že som si pri rade Define skriniek na masívne rozmery jednoducho zvykol. Pociť kvality, lícujujúce panely, a nenápadný, no moderný dizajn sú však stále prítomné v plnom



nasadení. A keďže ide o skrinku bez temperovaného skla, takmer všetky panely sú zvnútra pokryté materiálom tlmiacim hluk a filtre sa nachádzajú na všetkých možných prívodoch vzduchu.

Vizuál

Fractal Design je značka, ktorá sa na poli skriniek vždy držala striedamejšieho a neokázalého dizajnu. Zo všetkých modelov, ktoré sú v ponuke tejto spoločnosti, je len malé percento v inej farbe ako čiernej či bielej a takmer bez výnimiek sa držia osvedčeného receptu jednoduchého kvádra. Define 7 Compact bude tentokrát dostupný len v čisto čiernom prevedení s jediným rozdielom medzi trojicou modelov v podobe ľavej bočnice. Tu bude na

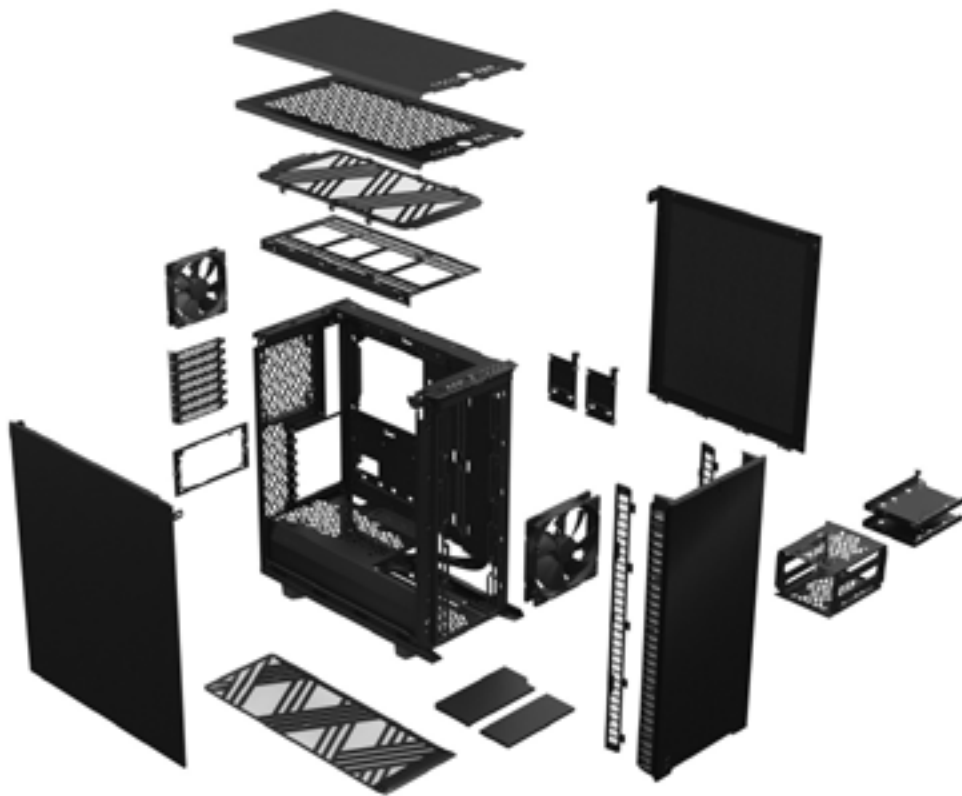
výber plná plechová bočnica, priehľadná sklenená, alebo zatemnená sklenená.

Rozvrhnutie a absencia vychytávk

Define 7 Compact už nie je možné považovať za full-tower skrinku, ale radí sa skôr medzi midi-tower kúsky. To znamená stále podporu plnohodnotných ATX matičných dosiek a (až na extrémny) aj tých najdlhších grafických kariet. Podpora vodného chladenia je tiež stále veľmi dobrá, keďže v prednej časti sa zmestí až 360/280mm radiátor a vo vrchnej 240mm. Najväčšie škrtky oproti bežným Define skrinkám Compact „utrpel“ v pozíciách pre disky.

Nemyslím si však, že by väčšina používateľov nestačili dve 3,5" pozície priamo z výroby a potenciálne ďalšie dve po dokúpení doplnku v spojení so štyrmi pozíciami na 2,5" disky. Na svojom mieste stále je krytý tunel ukrývajúci zdroj a väčšinu káblov, modulárne riešenie pravej strany skrinky, a taktiež jednoduché možnosti manažmentu káblov na zadnej strane. Mierne ma zamrzelo, že oproti svojim väčším bratom je skrinka z výroby dodávaná iba s jedným 140mm ventilátorom, ktorý je umiestnený v prednej časti, a jedným 120mm vzadu. Kto by si túto skrinku kupoval na použitie so vzdušným chladením, určite urobí dobre, ak si priobjedná aspoň jeden 140mm ventilátor navyše. Druhá vec, čo mi pri Define 7 Compact chýbala, je zabudovaný ovládač ventilátorov, na ktorý som si pri testovaní iných Define skriniek veľmi rýchlo navykol. Možnosť zapojiť 6 alebo až 9 ventilátorov, ktoré sú následne rovnako ovládané jediným





PWM konektorom pripojeným na matičnú dosku, je pre používateľov veľmi priateľská. Absencia tohto ovládača spolu s iba dvojicou ventilátorov vo mne zanechala mierny pocit snahy ušetriť.

Čo, samozrejme, nie je zlé, ak sa toto šetrenie prejaví aj vo výslednej cene produktu, čím pri Define 7 Compact nie som úplne presvedčený.

Možnosti chladenia a testovanie

Rovnako ako pri iných modeloch, odhliadnuc od menších nedostatkov som sa pozrel aj na celkové možnosti a skrinku vystavil aj testom. Define 7 Compact je po stránke podpory chladičov stále na popredných priečkach, no očakával som, že mierne horšie predné

riešenie prívodu vzduchu (najmä pri použití jediného 140mm) sa odrazí aj na výsledkoch. Som aspoň rád, že predný filter už nie je tak blízko ventilátorom a nemal by mať na ich schopnosť ťahať a tlačiť vzduch až taký dopad.

Skrinku som osadil konfiguráciou i5-9600K, 32GB RAM a RTX 2080 v základných nastaveniach, pričom chladenie skrinky ostalo presne tak, ako bolo dodané z výroby. O chladenie procesoru sa staralo vzdušné chladenie Arctic Freezer 34 eSports DUO, aby prietok vzduchu nebol ovplyvnený ventilátormi na radiátore vodného chladenia. V tejto konfigurácii sa teploty komponentov bez zátáže a pri otvorenej skrinke pohybovali len pár stupňov (2-3°C) nad teplotou miestnosti. Pod zátážou stúpili teploty procesora na 63°C a grafickej karty na 71°C. Po zatvorení skrinky sa teploty bez zátáže zmenili len minimálne, no po spustení 30-minútového stress testu sa procesor a grafická karta nakoniec ustálili na 69°C a 81°C. To presne ukazuje, ako je dôležitý dobrý tok vzduchu. Preto budem aj naďalej odporúčať buď dokúpenie 140mm do prednej časti, alebo použitie 240/280/360mm radiátora s ventilátormi ako intake. Celkovo je však skrinka pri správnom počte ventilátorov naozaj schopná a hlavne aj tichá.

Zhrnutie

Skrinka Define 7 Compact udržuje pri živote meno radu Define a celkovo mu nerobí hanbu. Avšak pri spoločnosti Fractal Design si už mohli jej fanúšikovia navyknúť na určitú úroveň vybavenia a bonusov, ktoré vyvažujú striedmejší výzor aj pri vyšších cenovkách. Define 7 Compact, nanešťastie, v ničom nevyniká, a to je problém, keďže trh s midi-tower skrinkami je oveľa krutejší ako pri full-tower modeloch. Compact jednoducho nie je dostatočne výzorovo výstredná, nie je plná vychytávok a ani neponúka tú najlepšiu cenu. Takže pokiaľ naozaj nutne nepotrebujete výzor Define 7 skrinky, len v menších rozmeroch, existuje rad alternatív, ktoré poslúžia rovnako a za polovičnú cenu.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design Cena s DPH: 110€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--|--|
| + striedmy dizajn | - vyššia cena |
| + inteligentné rozloženie a jednoduchá prispôbitelnosť | - horší prietok vzduchu pri zatvorení prednej paneli |

HODNOTENIE:



Logitech G102 LIGHTSYNC

LOGITECH G102 LIGHTSYNC JE NÁSTUPCOM MODELU G100 A EVOLÚCIOU KLASICKÉHO DIZAJNU. NIELENŽE DOCHÁDZA K ZLEPŠENIU PARAMETROV, ALE PONÚKA AJ DNES POPULÁRNE RGB PRVKY.



Balenie

Balenie je jednoduché a kompaktné. Myš prišla zabalená v malej škatuli, kde nájdete používateľský manuál a nálepku Logitech, no bez náhradných tlačidiel a podobných vecí.

Dizajn a ergonómia

Dizajn myši je na prvý pohľad symetrický, ale keďže má tlačidlá na ľavej strane, nie je to celkom tak. Tvary aj celkový dizajn pôsobia jednoducho, myš je nízka a hodí sa skôr pre užívateľov, ktorí majú menšie ruky. Vyhovovalo by nám lepšie ergonomické tvarovanie. Podľa informácií od výrobcu sa dodáva v dvoch farebných vyhotoveniach, a to v čiernej a bielej. My sme mali k dispozícii čierny variant. Povrch je z jednoduchého matného plastu bez špeciálnej povrchovej úpravy. Ani po stranách nenájdete žiadne mäkké plasty. Na druhú stranu treba povedať, že vyhotovenie je aj napriek obvyčajnému plastu kvalitné, všetko dobre lícuje a myš nemá žiadne ostré hrany, ktoré by pri používaní prekážali. Lesklé vyhotovenie majú jedine bočné tlačidlá a pásik okolo stredového kolieska. Na spodnej strane sa nachádza 5 protišmykových plôšok. Čo sa týka RGB, tak myš má medzi spodnou a vrchnou časťou RGB pásik a podsvietené logo. Vyzerá to decentne a cez aplikáciu to môžete nastavovať.

Používateľské dojmy

Vybavená je snímačom, ktorý má až 6000 DPI, čo je veľké zlepšenie oproti 2500 DPI predchádzajúceho modelu. Podporuje päť nastavení DPI a poskytuje tak veľkú možnosť, ako si myš prispôbiť tak, aby vyhovovala konkrétnemu používaniu alebo typu hry. Myš je pomerne ľahká, váži len 85 gramov. Je to trochu problém pri prudších a rýchlejších pohyboch, kedy myš môže stratiť kontakt s podložkou. Preto sa dávajú do drahších myší závažia, aby bolo ťažisko čo najnižšie. Čo sa týka tlačidiel, tak ľavé a pravé tlačidlo sa používa dobre, reakcie sú v poriadku. Bočné tlačidlá sú primerane rozmiestnené a tiež reagujú pomerne



dobre, tu ale narážame na problém, že myš je určená užívateľom s menšími rukami, ako sme spomenuli vyššie. Všetky tlačidlá sú prispôbitel'né a majú možnosť nastavenia podľa profilov, kde môžete pre každú hru použiť profil s iným nastavením tak, ako vám vyhovuje. Konkrétny profil sa potom aktivuje automaticky pri každom spustení zvolenej hry. Samozrejme, musíte mať nainštalovaný software od spoločnosti Logitech - Logitech Gaming Software.

Záverčné hodnotenie

Logitech G102 LIGHTSYNC je zaujímavá voľba, ponúka kvalitné vyhotovenie, kvalitný software s mnohými možnosťami a to všetko vo veľmi slušnej cene, ktorá začína na necelých 30 eurách. Problémom je trochu to, že myš je určená pre užívateľov s menšími rukami, ergonomické tvarovanie by mohlo byť lepšie a hmotnosť je pomerne nízka, pri veľmi rýchlych pohyboch môže na okamih stratiť kontakt s podložkou. Pre menej náročných používateľov je to ale veľmi dobrá voľba.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech Cena s DPH: 30€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Technické parametre
- + Logitech Gaming software
- + Kvalitné spracovanie
- + Cena
- Myš je pomerne malá
- Nízka hmotnosť

HODNOTENIE:



TrueCam M5 WiFi

KOMPAKTNÝ STRÁŽCA VAŠICH CIEST



TrueCam M5 WiFi síce nepatrí na našom trhu k novinkám, ide však o jeden z bestsellerov v oblasti kamier do auta, a tak by bola veľká škoda, keby sme sa na kameru nepozreli zblízka.

Balenie

Kamera k nám prišla v pomerne robustnej krabici a v balení sme okrem nej našli aj vrecko na prenášanie, až 3 metre dlhý kábel na napájanie, magnetický držiak na prilepenie, redukciu na pripojenie do zapal'ovača, puzdro na microSD kartu a aj GPS, ktoré však nemusí byť vždy súčasťou balenia, preto si dajte pozor na to, akú verziu si kupujete. Dokúpiť sa dá aj polarizačný filter, ale bez problémov dokážete fungovať aj bez neho.

Dizajn

Dizajn kamery sa podaril. Ocenili sme, že ide o kompaktný model, ktorý zbytočne neupozorňuje prehnanými dizajnovými detailmi, ktoré sú na produktoch často

len aby boli. TrueCam M5 Wifi má striedmy dizajn v matnej čiernej farbe, vďaka ktorému vám odrazy z kamery počas jazdy nevypália sietnicu. Verte, že existujú aj také kamery. Zároveň na seba kamera príliš neupozorňuje, a ak ju zabudnete niekde pred Tescom vybrať z auta, nemusíte sa o ňu príliš obávať. Celý povrch kamery je hladký a celkom dobre na ňom držia odtlačky prstov. Na prvý pohľad kamera vyzerá, akoby bola vyrobená z jedného kusu plastu. Pri podrobnejšom skúmaní však nájdete aj spoje.

Veľmi dobre sú vyriešené pripájacie časti: magnetický držiak a GPS modul. Obe sa ku kamere pripájajú pomocou silných magnetov a páčilo sa nám, ako dokonale do seba všetko zapadá. Je prakticky nemožné všimnúť si, že ide o časti, ktoré nie sú napevno pripevnené ku kamere. Displej je pomerne štedrý, má až 2 palce. Síce preň musel výrobca urobiť kompromisy na iných miestach, no za tú cenu to stojí. Rozlíšenie displeja je 320 x 240 px, čo úplne stačí.

Konštrukcia

Konštrukcia je klasická, a keďže ide o kameru do auta, je celkom v poriadku. Nečakajte však, že ide o rovnaký výrobok, akými sú akčné kamery (napr. OSMO Action alebo GoPro). To ani zďaleka. Rozdiel spoznáte hneď ako chytíte kameru do ruky. Je oveľa ľahšia a krehkejšia. Navyše ani nie je vhodná na použitie mimo auta. Na magnetický držiak, ktorý si nalepíte na čelné sklo, ju pripevníte dostatočne silným magnetom. Magnetické riešenie je skvelé. Ak používate niektoré staršie kamery a každý deň bojujete s inými typmi upevnenia, viete si predstaviť, koľko nervov a zlomených nastavcov tento spôsob ušetrí.

Magnetom sa pripevňuje aj GPS modul, a hoci nejde o malý doplnok, lepidlo na sklo a magnety svoju prácu robia natoľko dobre, že sa kamera počas jazdy nepohne ani o kúsok.



Napájanie

Nie všetko sa nám však na kamere páčilo. Napríklad s napájaním sme neboli veľmi spokojní. Nespôsobil to samotné napájanie, to je totiž klasické – káblové. Prekážalo nám, že kamera v sebe nemá žiadnu batériu. Funguje iba vtedy, keď je káblom pripojená buď do zapalovača, alebo do USB portu. Práve preto som vyššie spomenul, že mimo auta je prakticky nepoužiteľná.

Pribalený kábel má, našťastie, až 3 metre, takže si naozaj nemusíte robiť starosti, či spod palubnej dosky dočiahne až ku kamere. Mimochodom, kábel sa nepripája priamo do kamery, ale do držiaka cez Micro USB port.

Ovládanie

S ovládaním sme trochu bojovali a museli sme si naň zvyknúť. Hovoríme o ovládaní

priamo na kamere. Samozrejme, môžete ju ovládať aj pomocou aplikácie (preto slovíčko WiFi v názve), čo je jednoduchšie. Daňou za väčší displej a magnetické pripájanie sú ovládacie možnosti priamo na kamere. Kameru ovládajte pomocou jediného tlačidla a nie vždy je to dokonalé. Hornou časťou tlačidla kameru zapínate a vypínate, a tiež ním potvrdzujete svoje voľby. Zároveň slúži aj ako šípka nahor. Stlačením spodnej časti vstupujete do menu, prepínate režimy a hýbete sa smerom nadol. Ovládanie nie je práve „user-friendly“, preto odporúčame radšej všetko ovládať pomocou aplikácie Antscam, ktorú si môžete stiahnuť na iOS a aj Android. Veľmi dobrou správou, pre tých, ktorí neovládajú angličtinu, je, že kamera obsahuje slovenské menu, takže pri orientácii v nastaveniach sa nestratíte. Jednoducho si nastavíte všetko potrebné (nezabudnite hlavne na čas a dátum). Kamera však umožňuje nastaviť aj meno vodiča, tak to urobte tiež.

Funkcie a obraz

Kamera využíva optiku od spoločnosti SONY, preto sa nemusíte báť nekvalitného obrazu. Najvyššie rozlíšenie, ktoré kamera ponúka, je FullHD (1920 x 1080 pri 30 fps). Na snímanie premávky úplne stačí a bolo by celkom zbytočné chcieť viac. Snímač je schopný zaznamenávať obraz až v 150 stupňovom uhle, čo je opäť viac ako kamery ponúkajú bežne. Výstupný formát videa je MP4, s ktorým nemá problém asi žiadny normálny prehrávač videa. Výstupný formát fotografií je JPEG a maximálne rozlíšenie, ktoré dosiahnete, je 12 Mpx. Videozáznam z kamery je skvelý,

a to aj v noci, takže môžete šoférovať s istotou, že nech sa stane čokoľvek, zábery budú dostatočne dôkazné. Veľmi dobre funguje aj funkcia WDR (Wide Dynamic Range), vďaka ktorej sa kamera veľmi rýchlo prispôbuje svetelným zmenám. Vjazd do tunela preto nebude znamenať 5 sekúnd nepoužiteľných záberov.

Funkcií samotná kamera ponúka dostatok. Veľmi nás potešilo, že má G senzor, takže odpadli starosti so zapínaním kamery pred štartom jazdy. Kamera však ponúka aj nasledovné funkcie: Parkovanie – po detekcii nárazu okamžite spustí nahrávanie, Uzamknutie súboru a cyklické nahrávanie. Je len na vás či budete chcieť nahrávať aj so zvukom, alebo bez neho.

Výborným rozšírením je už spomínaný GPS modul. Vďaka nemu sa možnosti kamery podstatne rozšíria. Dokážete tak zaznamenávať nielen svoju trasu, ale napríklad aj rýchlosť vozidla. Ak vám môžem poradiť, ak GPS modul nemáte v balení, dokúpte si ho. Použitelnosť kamery razom stúpne. S modulom budete dostávať aj upozornenia na prekročenie rýchlosti či umiestnenie radarov, niekedy sa to naozaj hodí.

Ako záznamové médium slúži microSD karta. Ja som používal svoju 32 GB kartu Sandisk, no výrobca uvádza, že je možné použiť až 64 GB karty. Osobne si myslím, že už 32 GB je dostačujúca kapacita, no ak chcete mať nahratých viacero ciest, 64 GB je istota. Ak by náhodou na karte počas nahrávania došlo miesto, systém umožní kamere zmazat najstaršie uložené zábery, a vy tak nestratíte možnosť nahrávania.

Záverečné hodnotenie

TrueCam M5 WiFi je jedna z najlepších kamier strednej triedy a asi neexistuje dôvod, prečo ju neodporúčat. Za peniaze, ktoré za ňu zaplatíte, dostanete skvelé služby a funkcie. Veci, ktoré nám na nej vadili, sú subjektívne a niekomu na nich nemusí záležať. Ak hľadáte naozaj spoľahlivého strážcu na cesty, našli ste ho.

Braňo Hujo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TrueCam	115€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kompaktné rozmery	- nutnosť pripojenia káblom
+ magnetické pripájanie kamery	- krehké telo
+ kvalitný video výstup a bohaté funkcie	- ovládanie na samotnej kamere

HODNOTENIE:

★★★★★

Asus TUF A15 FA506

ZA MOBILNÝCH 8 JADIER/16 VLÁKIEN UŽ NETREBA PLATIŤ TISÍCE EUR



Nie je to tak dávno, čo sme mali v redakcii možnosť vyskúšať si úplnú novinku na poli dostupných, no nadmieru schopných notebookov. Spomínaná novinka s názvom TUF A15 FA506 bola ešte len v továrenskej verzii, čo znamenalo možných škriatkov v rámci softvéru či hardvéru, a hoci sme si počas testovania žiadnych nevšimli, nemohli sme o celkovom výkone daného notebooku prezradiť nič konkrétne. TUF A15 však už oficiálne vstúpil do predaja, a tak k nám dorazila aj jeho finálna verzia. Napriek tomu, že nejde o úplne rovnaký model ako sme videli v preview, je tento notebook stále zaujímavý, a preto sme sa mu pozreli na zúbok poriadne zblízka.

Model Asus TUF A15 FA506, ktorý je nám známy z preview, nás zaujal najmä spojením procesoru Ryzen 7 4800H s grafickou kartou Nvidia RTX 2060 a naozaj prívetivou cenovkou. Tento

model (FA506II-BQ027T Bonfire Black) je, aspoň po stránke grafického výkonu a možno aj niekoľkých prvkov dizajnu, o čosi chudobnejší, no o to viac niektorých potenciálnych záujemcov poteší stála prítomnosť procesoru s ôsmimi jadrami a šestnástimi vláknami pri ešte nižšej cene.

Nekompromisne herný, no vďaka kompromisom lacnejší

Dizajnéri v spoločnosti Asus sa, čo je celkom prekvapivé, rozhodli rozlíšiť rozdielne modely radu TUF A15 nielen po stránke vnútorných komponentov, ale aj po stránke dizajnu. Preto majú drahšie varianty s grafickými kartami radu RTX vrchnú časť obrazovky chránenú hliníkovým vekom, zatiaľ čo lacnejšie kúsky s GTX grafikami si musia vystačiť s plastom. Iné zmeny som si však, aspoň pokiaľ ide o spodnú časť či rozloženie

konektorov, nevšimol. Notebook je v oboch variantoch silne ladený herným smerom, čo znamená ostrejšie uhly, veľké logo TUF na veku displeja a podsvietenú plnohodnotnú klávesnicu s NUM-padom. Pri herných notebookoch herný výzor niet prečo kritizovať. Na profesionálny míting by som asi osobne tento model brať neodporúčal, avšak chápem, že sto ľudí môže mať sto chutí. Čo sa týka kvality šasi a prevedenia, už pri preview som spomínal, že kvalitne spracovaný plastový notebook môže byť vo viacerých ohľadoch lepší ako zle nadizajnovaný kovový rival, a to patrí aj pri tomto modeli. A pokiaľ bude cenovka nižšia ako pri dizajnovejšie ladených kúskoch vďaka tomu, že pri výrobe v Asuse použili viac plastov ako kovu, tak nech. Na záver však dodám, že nie sú plasty ako plasty a tak, ako aj pri iných TUF modeloch, aj pri A15 FA506 sa Asus chváli splnením noriem MIL-STD 810G.



Takto majú vyzerat' notebooky s väčším počtom jadier

Niektó si možno pomyslí, že notebooky so silnými procesormi, ponúkajúce plnohodnotných osem jadier s podporou SMT, teda 16-timi vláknami, nie sú nič nové pod slnkom. A áno, v súboji Intel vs AMD sa k tejto méte dostal najprv modrý tím, ale... A je to jedno veľké ale. Mobilné 8C/16T procesory Intel Core i9 boli už od vydania, okrem ich výkonu, známe hlavne vďaka dvom veciam. Prvou je takmer nemožnosť ich dostatočne uchladiť aj v naozaj hrubých šasi a druhou je cena notebookov, v ktorej boli dostupné. Tá totiž len začínala na 2000 eurách. Ako je teda možné, že spoločnosť ako Asus teraz dokáže prinášať tenšie notebooky s 8C/16T procesormi začínajúce cenou tesne nad 1000 eurami? Odpoveď je, samozrejme, použitie novej technológie pri výrobe procesorov. Tam, kde Intel stále vyrába svoje mobilné i9 procesory na 14 nm architektúre, prišla spoločnosť AMD so 7 nm FinFet technológiou. Samozrejme, nedá sa povedať, že 7 nm od AMD je dvojnásobne lepšie ako 14 nm od Intelu, no

výhody na poli výkonu pri nižšej spotrebe energie a výdaji tepla sú neodškriepiteľné. A najmä vďaka menšej spotrebe energie a menej produkovaného tepla je možné užívať si vysoký výkon dlhodobo a bez väčších starostí. Počas testovania som skúsil na TUF A15 ako syntetické testy, ktoré vytťažovali všetky jadrá na 100 %, tak aj herné benchmarky, vytťažujúce podľa potreby iba niekoľko jadier. Vďaka tomu som si potvrdil zaujímavé zistenia, ako napríklad to, že pri vytážení všetkých jadier si procesor držal teplotu pod 90°C a takty z prvotných 3,6 GHz po chvíľke zátáže klesli na 3,1-3,2 GHz, zatiaľ čo pri testovaní v hrách teploty väčšinou skočili na 93-94°C, no takty ostávali na úrovni 3,4-3,5 GHz. Logicky som z toho usúdil, že vytážovanie všetkých jadier syntetickými testami alebo napríklad renderovaním videa nie je až tak obmedzené teplotami, ako limitmi napájania. Pri hrách je však zapájaných len zopár jadier, ktoré môžu pracovať oveľa tžšie, preto hovoríme o vyšších taktach a teplotách. Celkovo je ale tento notebook minimálne po stránke procesora, jeho chladenia a možnosti naozaj perfektne nadizajnovaný.

Ergonómia na úrovni, ale s niekoľkými prekvapeniami

Možno nadpis tohto odseku vzbudzuje dojem, že po stránke ergonómie je notebook taký dobrý, ako zakomponovanie procesoru, avšak slovným spojením „na úrovni“ nemám na mysli elitnú úroveň, skôr tú tradičnú – úroveň herných notebookov. Áno, plnohodnotná klávesnica s NUM-padom poteší. Podpora RGB podsvietenia s jednoduchým ovládaním tiež a niektorých hráčov aj viditeľne odlišené tlačidlá WASD, no pri dlhšom používaní som si všimol, že hoci majú tlačidlá príjemnú úroveň zdvihu, je na nich pri stláčaní cítiť mierne kývanie. Dobré slová však musím adresovať touchpadu, ktorý síce nie je prehnané veľký, ani nemá prémiovejší sklenený povrch, no oddelenie „myšacích“ tlačidiel od plochy na hýbanie prstom je u mňa stále preferovaným riešením. Ďalšie prvky ergonómie sa týkajú portov a konektorov, ktorými notebook disponuje a ktoré na ľavej strane predstavujú dva USB 3.2 Gen 1 porty, HDMI, RJ45 Ethernet, USB-C a combo audio jack. No celkom vtipné sa mi zdá riešenie pravej strany notebooku, na ktorej sa nachádza iba osamelý USB 2.0 (!) port. Nevieť, z akého dôvodu sa na modernom zariadení objavil USB 2.0 port a oveľa radšej by som na jeho mieste videl napríklad čítačku SD kariet, ale aspoň ma to mierne pobavilo. V neposlednom rade ku ergonómii patrí aj obrazovka, ktorá pri tomto modeli parametrami neoslňuje (najmä maximálnou svietivosťou 250 lumenov), ale pre menej náročných hráčov postačí. Verzia BQ027T totiž ponúka 15,6-palcový IPS displej s rozlíšením 1920x1080 pixelov a obnovovaciu frekvenciu 60 Hz. Koho tiež príliš neohúri, sú profesionáli pracujúci s videom či fotkami, keďže disponuje slabším pokrytím 45% farebného gamutu NTSC a iba spomínanými 250 nitmi svietivosti. A pritom by bol práve tento model TUF A15-ky so silným procesorom a menej výkonnou grafikou naozaj perfektným spoločníkom pre menej náročných a majetných profikov. Popravde však väčšinu

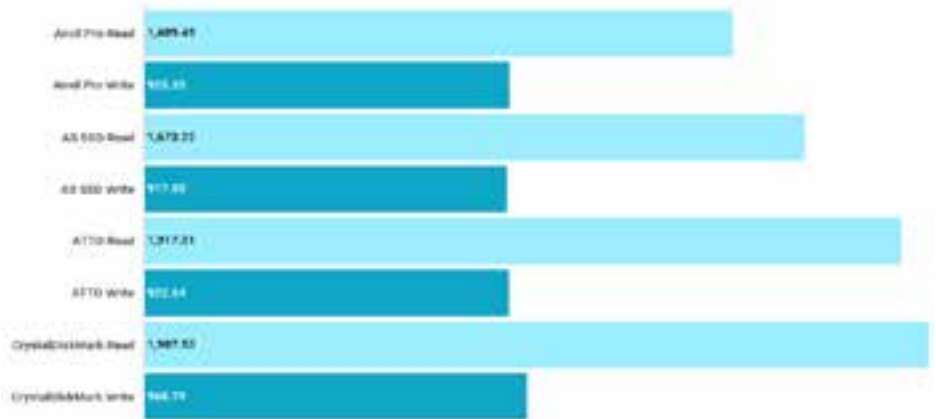


problémov s displejom dokáže vyriešiť externý monitor. Kto by túžil po lepšom displeji, môže siahnúť po výkonnejších verziách s grafickou kartou RTX 2060, ktoré sú osadené 300 nitovovým FullHD IPS panelom s obnovovacou frekvenciou 144Hz a adaptívnou synchronizáciou.

Veľký pokrok vo vylepšiteľnosti

Niektoré spoločnosti vyrábajúce notebooky sú radšej, keď ich zariadenia nikto nerozoberá a pri ich zastaraní či nejakej poruche ľudia priamo kupujú nový model. V Asuse však už minulý rok ohlasovali krok vpred po stránke vylepšiteľnosti a

Rýchlosť SSD (merané v MB/s)



ako 6 hodín s ľahšími úlohami a takmer hodinu a pol pri väčšej záťaži, ale s 90 Wh stúpa výdrž nad 10 a 2 hodiny, čo je na herný notebook takmer nevídané.

Testovanie a benchmarky

Asus TUF A15 FA506-ke som, samozrejme, dal takpovediac do tela ako syntetickými testami, tak v hrách, a hoci v tejto konfigurácii s grafickou kartou GTX 1650 Ti zažiarí skôr v produktivite, je príjemné vidieť, že si v Asuse dali záležať napríklad na pamätiach, ktoré sú od výroby v dual-channel režime s taktom 3200 MHz, čo sa prejaví najmä pri Ryzen procesoroch.

Zhrnutie

Preview model s grafickou kartou RTX 2060 sa mi naozaj páčil a vedel by som ho pri jeho cene z plného srdca odporučiť. Tento model však, síce stále s 8C/16T procesorom, no slabšou grafikou, mierne pokrívajú. Pre slabší výkon ho nemožno odporučiť náročným hráčom a skrz jeho displej ani video/foto profesionálom. Ak potrebujete stále prenosné monštrum so silným procesorom a na grafickej karte vám príliš nezáleží, bude FA506II-BQ027T skvelým spoločníkom. Ak chcete hrať aj najnovšie AAA tituly, našetrite si radšej na model s RTX 2060 grafikou.

Daniel Paulini
Kúpite na: [ROGSHOP.SK](https://rogshop.sk)

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Cena s DPH: 1 100€

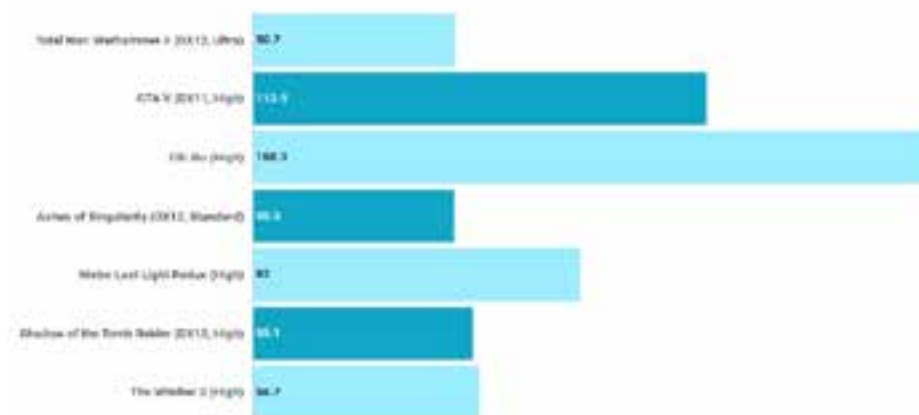
PLUSY A MÍNUSY:

- + Naozaj dobrý procesor
- + Veľmi dobré chladenie
- + Obstojná klávesnica s RGB podsvietením
- + Prívetivá cena
- Slabšia grafika pri silnom procesore
- Monitor dobrý na hry, no nie na profi prácu

HODNOTENIE:



Testované hry (1080P, merané v FPS, viac je lepšie)



zjednodušení prístupu do svojich herných notebookov. To znamenalo napríklad špeciálnu skrutku, ktorá po odskrutkovaní ostane zachytená v spodnej časti šasi a oddelí kryt od samotného tela notebooku.

O to jednoduchšie môžu následne majitelia do vzniknutej medzery zasunúť tenký kúsok plastu a bezpečne notebook otvoriť.

Avšak pri TUF A15 nie je jedna skrutka všetko. Priamo v balení notebooku sa totiž pri vybraných modeloch nachádza adaptér, vďaka ktorému si môžu majitelia

do notebooku pripojiť 2,5-palcový disk. Nami testovaný model je dodávaný s 512 GB M.2 NVMe diskom, no som si istý, že veľkí hráčov aj nehráčov by po krátkej dobe potrebovalo úložisko navýšiť. Z podpory 2,5" diskov sa však pre TUF A15 notebooky odvíja jedna zaujímavá vec. Pokiaľ túto podporu ponúkajú, je notebook osadený 48 Wh batériou, čo na dnešné pomery nie je až také zlé, ale zase ani nič prevratné. Pokiaľ však dokážete oželiť takpovediac bonusový priestor, kapacita batérie zrazu narastie na 90 Wh. Aj s kapacitou 48 Wh síce zvládne A15 fungovať viac

Syntetické benchmarky



Súťaž



1. cena
Dreams



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



3. cena
Death Stranding

Snyder Cut Ligy Spravodlivých je realita!



Tak a je to oficiálne! Tri roky po tom, čo Zack Snyder ohlásil, že končí prácu na Lige Spravodlivých, už vieme, že The Snyder Cut príde na HBO Max v roku 2021.

Už odkedy prišiel do kín film Liga Spravodlivých od Jossa Whedona sa diskutovalo o existencii verzie Zacka Snydera, o ktorej sa hovorilo, že je oveľa lepšia. Boli to však dohady a aj keby boli pravdivé, veľa by záležalo aj na spoločnosti Warner Bros, či sa túto verziu rozhodnú vydať.

Konečne máme tieto otázky zodpovedané. Snyder Cut existuje a prichádza! Zack Snyder dokončil 100 % natáčania a niekoľko mesiacov postprodukcie pred odstúpením od filmu kvôli rodinnej tragédii. Josh Whedon teda zaujal jeho miesto a pridal pár scén a dokončil Snyderovu verziu po svojom.

Po troch rokoch od týchto udalostí sme sa dozvedeli, že Whedon si svoju verziu upravil čo sa týka scenára aj

natočených scén, a tak sa dost' vzdialil od Snyderovej vízie. Finálny výtvar trval vyše dve hodiny a bol celkom iným filmom, hoci sa miestami podobal tri a pol hodinovému Snyderovmu snímku.

Pri živom komentovaní snímku Man of Steel na sociálnej platforme Vero, odpovedal na otázku fanúšika, ktorého zaujímalo, kedy vyjde Snyder Cut, že jeho snímok s názvom Zack Snyder's Justice League vyjde na HBO Max v roku 2021, čím potešil mnohých.

Taktiež pod'akoval fanúšikom na HBO Max tlačovke slovami: „Chcem pod'akovať HBO Max a Warner Bros za toto odvážne gesto a podporu umelcom, aby mohli realizovať svoju pravú víziu. Taktiež sa chcem pod'akovať všetkým, ktorí sa do tohto projektu zapojili, a tak sa stal skutočnosťou.“ Odhadovaný rozpočet bude zhruba 20 – 30 miliónov a vyzereá to, že sa herci zídu, aby pomohli snímok dotiahnuť k dokonalosti. Snyder Cut môže vyjsť ako 4-dielna miniséria alebo 4-hodinový film.



Jason Momoa ako Van Helsing?



Hned' dvaja herci z úspešného seriálu Game of Thrones sa bavia o produkovanie a hranie v novom upírom filme s názvom Good Bad & Undead (Dobrý zlý a nemŕtvý).

Jason Momoa (Khal Drogo) so svojim kolegom Peterom Dinklageom (Tyrion Lanister), ktorý nedávno trhol rekord a získal štvrté ocenenie Emmy za najlepšieho herca vo vedľajšej role, zrejme spoja svoje sily a zahrajú si v snímku Good Bad & Undead pod záštitou štúdia Legendary a Maxom Barbakovom ako režisérom. Momoa si zahrá rolu upíra, ktorý prisahal, že už nikdy nezabije a spolu s Dinklageom začnú úspešne okrádať ľudí. Samozrejme, všetko sa pokazí, keď na Momoovu hlavu vypíšu odmenu, a tak sa dvojica vydá na útek. Príbeh je založený na nápade Marka Swifta a Damiana Shannona, ktorí predtým napísali Piatok trinásteho z roku 2009 či reboot Baywatchu.

Dočkáme sa piateho Vreskotu!



Režiséri Krvavej nevesty budú podľa všetkého režírovať pokračovanie kultového trileru Vreskot 5 s Davidom Arguettom, ktorý sa vráti do roly Deweyho Rileyho z predchádzajúcich filmov.

Reči o piatom filme kolovali už roky, a to aj po smrti Wesa Cravena, režiséra prvých štyroch častí z roku 2015. Konečne sa niečo deje a projekt začína postupovať prvými veľkými krokmi od marca, kedy bolo ohlásené, že Matt Bettinelli-Olpin a Tyler Gillett, režiséri uznávaného hororovo-komediálneho trileru Nevesta na zabitie (Ready or not), sa zapájajú do oživenia série. Ďalej sa hovorí, že Neve Campbellová uvažuje o návrate do vedúcej úlohy Sidney Prescottovej a prezrádza, že film nebude nejakým silným rebootom, ako sa po internete šepkalo.

Novinky o Mad Max 5



Režisér filmu Mad Max: Zbesilá cesta, George Miller, prezradil novinky o pokračovaní série a potvrdil, že pôjde o prequel s Furiosou, no nezahrá si ju Charlize Theron.

Vďaka Theroninmu výkonu v oscarovom Mad Maxovi sa Furiosa rýchlo stala jednou z najlepších filmových hrdiniek za uplynulé roky. Miller sám povedal, že by rád natočil sequel k Zbesilej ceste s názvom Mad Max: The Wasteland, ako aj spinoff, ktorý by sa točil práve okolo mladej Furiosy. Nedávno vyšlo najavo, že režisér robil casting s herečkami, ako Anya Taylor-Joy v snahe obsadiť rolu mladej Furiosy. Miller aj potvrdil, že scenár k tomuto filmu vznikol ešte pred premiérou Zbesilej cesty a dal ho dokopy so scenáristom Zbesilej cesty, Nickom Lathourisom.

Bude Johnny v nových Pirátoch?



Producent série Piráti z Karibiku sa v interview rozroprával o plánoch na ďalší film. Bude ich súčasťou Johnny Depp ako obľúbený Jack Sparrow?

Ani samotný producent nevie, či herca v tejto ikonickej role uvidíme. Šiesty film bol ohlásený už v roku 2018 po úspechu piatej časti Piráti z Karibiku: Salazarova pomsta. Úspech to bol, no nie u kritikov. Aj napriek tomu dokázal film zarobiť slušných 794,8 miliónov dolárov celosvetovo.

Štúdio Disney sa vyjadrilo, že po mnohých právnych t'ahaniciach, ktoré Depp musel riešiť, napokon s hercom rozviažu kontrakt. Je to teda vo hviezdach, no šepká sa, že hlavný protagonist šiesteho filmu má byť pirátka.

Sonic The Hedgehog

DOBRODRUŽSTVO Z INEJ GALAXIE.



V deň svätého Valentína tohto roku sa v USA premietala novinka z dielne režiséra Jeffa Fowlera, ktorú napísal šesť rokov po jeho krátkometrážnom debute *Gopher Broke*. Odhodlal sa zapojiť do tohto filmu aj svetoznámeho hudobného producenta Toma Holkenborga (známeho ako *Junkie XL*), ktorý nahral hudbu pre hollywoodske filmy ako *Batman*, *Mad Max*, *Alita: Battle Angel*, *Justice League* a podobne. Ako hlavnú animovanú postavičku si vybral ježka Sonica, známeho a obľúbeného z hráčskeho sveta. Filmy podľa hier neboli väčšinou vôbec kvalitné, no Fowlerovi sa to podarilo zmeniť. Sonicovi prepožičal hlas známy komik Ben Schwartz. Z hereckej brandže oslovil režisér aj úspešného komika Jima Carreyho, herca a miláčika žien Jamesa Marsdena a herečku Tiku Sumpter (známu ako *Angelu* z filmu *Ride Along* alias *Švagor na odstrel*). Pre film zvolil formu akčnej

a dobrodružnej komédie odohrávajúcej sa v malom mestečku Green Hills.

Film *Sonic The Hedgehog* je príbehom ježka Sonica, ktorý je nútený opustiť svoj domov kvôli svojim výnimočným schopnostiam, po ktorých bažia všetky zlé tvory v jeho svete. So sebou si zoberie

vrecko so zlatými prsteňmi, vďaka ktorým má schopnosť cestovať medzi svetmi po celej galaxii. Sonic sa na zemi ocitne v malom mestečku Green Hills, kde nájde útočisko v opustenej jaskyni. Každý deň nepozorovane vychádza von a pozoruje obyvateľov Green Hills, pričom sa učí o ich živote. Najčastejšie sa zdržiava pri dome





mladého manželského páru Toma (James Marsden) a Maddie (Tika Sumpter). Sonic trávi čas za ich oknom, pretože sa mu obaja páčia a rád s nimi potajomky sleduje filmy.

V jednu osudnú noc zanechá za sebou stopy, čo priláka najinteligentnejšieho výskumníka na Zemi Dr. Robotnikova (Jim Carrey), ktorý potrebuje Sonica na svoj výskum, v ktorom chce získať jeho schopnosti. Podarí sa Sonicovi presvedčiť Dr. Robotnikova, aby ho nechal žiť na Zemi, alebo si bude musieť nájsť nový domov?

Výber hlasu pre Sonica v originálnom znení nebol najšťastnejšou voľbou. Sonic sa vo filme správa ako chlapec v puberte, čo neladí s jeho hlasom, ktorý pôsobí oveľa staršie a takisto aj reakcie na vtipné situácie nie sú vždy komické a presvedčivé. Až tak mi nesedel ani Jim Carrey v roli Dr. Robotnikova. Jim je známy svojím špeciálnym zmyslom pre humor a vďaka tomu je vynikajúcim komikom a hercom. Záporná postava mu v tomto podaní nesvedčí, hoci ako Hádankár vo filme Batman Forever bol geniálny. Možno to chcelo lepší scenár a výber kostýmu.

James Marsden a Tika Sumpter hrali super, ale ako manželskému páru im podľa mňa kúsok chýbalo romantické prepojenie. Tika si zaslúžila väčší priestor



a lepší scenár, vďaka čomu by ukázala viac zo svojich kvalít. Vedľajšie postavy dopĺňali scény svojou akčnosťou, energiou a dušou, ktorú dali do hrania.

Filmu určite pomohlo, že hudbu skladal Tom Holkenborg, pretože vďaka nej dostal dobrodružný nádych. Spolu s akčnými scénami, ktorých bolo dostatočne a so skvelou hudbou, splnil film očakávania na komédiu plnú nečakaných zvrátov a prekvapení. Vo filme zazneli dokonca aj úryvky z hitov skupiny Queen, čím sa divák mohol prostredníctvom spevu zapojiť do diania filmu (ja som spievala tiež).

Počas filmu zažívajú hlavné postavy množstvo nových skúseností a prehodnocujú svoj doterajší život, ujasňujú

si svoje ciele, sny, priority a získavajú nových priateľov či nepriateľov, a hlavne nájdu význam slova „domov“. Film má skvelý, oddychový a zábavný príbeh, ktorý je založený na silnom púte medzi priateľmi a rodinou so zmyslom pre spravodlivosť na jednej strane a závisťou a bezcitnosťou na druhej strane. Aj napriek nedostatkom je film krásny, oživený aj vďaka postavičke Sonica a pohľadu na svet jeho očami. Aj dospelí milujú rozprávky a tento film je možnosť byť súčasťou jednej z nich.

„Napínavý príbeh o hľadaní svojho miesta v galaxii s energickou hudbou. Život je dobrodružstvo na každom kroku, užívajme si ho a vytvárajme si nové priateľstvá... hoci nevedné.“

Adriana Kubíčková



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:

Jeff Fowler

Rok vydania: 2020

Žáner: akčný/komédia/dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

+ komické scény
+ výborní herci
+ skvelý príbeh
+ výborná hudba
+ Sonic

- zlá voľba hlasu pre Sonica
- nevhodný výber herca pre úlohu Dr. Robotnikova

HODNOTENIE:



Justice League Dark: Apokolips War

KRVAVO MELANCHOLICKÉ ZAKONČENIE ANIMOVANEJ SÁGY



To, že superhrdinovia sú momentálne najvýnosnejším tovarom, ktorý Hollywood ponúka, nie je v dnešnej dobe prekvapením snád' ani pre babičku z Hornej Dolnej. Rovnako ako fakt, že korunovaným kráľ'om žánru sú Marvel Studios a ich MCU (Marvel Cinematic Universe). Tento gigant žáner ovláda pevným stiskom. Tak pevným, že pre kohokol'vek iného je takmer nemožné ho

čo i len trochu povoliť. A to vrátane borcov, ako sú Superman, Batman alebo Wonder Woman z konkurenčnej stajne DC. Kreatívci z Warner Bros., pod ktoré DC spadá, sa preto rozhodli bojovať' na frontoch, kde Marvel skôr zatiaľ' tápe. Televíziu dobýva veľ'mi populárny Arrowverse, zdieľ'aný svet superhrdinov ako Supergirl, Batwoman, Black Lightning a, samozrejme, Green

Arrow. Streamovacie služby ovládli Titans, Doom Patrol, Harley Quinn alebo Swamp Thing, no a VOD služby a Blu-Ray nosiče už sedem rokov okupuje animovaná séria filmov skrytá pod skratkou DCAMU - Detective Comics Animated Movie Universe, ktorý sa práve priblížil svojmu koncu.



Dobývateľ' z radov nových bohov Darkseid zahájil inváziu. V prvej línii stoja superhrdinovia, odhodlaní zvíť'aziť' ako stokrát predtým. Strih o niekoľ'ko rokov dopredu. Krajina trpí pod nadvládou vesmírneho vodcu. Hrdinovia boli buď' brutálne zavraždení, premenení v nel'udské monštrá Darkseidovými posluhovačmi, alebo sa skrývajú v odl'ahlých častiach sveta, kam vojna zatiaľ' nenatiahla svoje ruky. Superman, ktorý bol pripravený o svoje schopnosti, vedie odboj. Jeho plán môže byť' úspešný len vtedy, ak sa mu podarí získať' na svoju stranu Johna Constantina - majstra mágie, ktorý vo vojne o Zem stratil jedínú osobu, ktorú kedy miloval. Mág pod váhou vlastnej viny súhlasí s ponukou postaviť' sa osudu ešte raz, naposledy. Prvýkrát nielen ako John Constantine, ale aj ako člen Ligy spravodlivých. Dobrá snímka

nie je tvorená akciou, ale dobre napísanými postavami, s ktorými sa divák vie stotožniť. Práve preto konkurenčný Marvel slávi úspech. Po rokoch sú pre diváka filmové postavy viac než len hlúpy panákmi posúvajúcimi dej dopredu. Sú priateľmi. Priateľmi, ktorých trikrát do roka navštívime a oni nám rozprávajú svoje neveriteľné zážitky. Tešíme sa, keď nám predstavia nových známych, vydýcheme si, keď sa vyhnú nebezpečenstvu, a plačeme, keď sa rozplynú na prach. Marvel vo svojej filmovej sérii dosahuje emočných rovín vlastných dovtedy iba seriálom. V tomto je DCAMU pre MCU akýmsi synonymom, remixom vašej obľúbenej pesničky.

Hlavnou prednosťou nielen posledného prírastku do DCAMU sú práve postavy. Apokaliptický War je temný film a vidieť hrdinov rozštvrtených, pretrhnutých na pol alebo zožratých zažíva skrátka bolí, a to práve vďaka sedemročnému budovaniu charakterov. Skvelú prácu odvedli aj dabujúci herci na čele s Mattom Ryanom v úlohe Constantina. Ten je so svojím súputníkom natoľko zžitý, že si budete nahlas priať, aby bol obsadený aj do pripravovanej hranej tímovky Justice League Dark.

Náš vzťah k postavám je však aj kameňom úrazu. V dĺžke iba 90 minút nie je čas venovať sa dostatočne každému. Viac ako 90 percent hrdinov vidíme len na krátku chvíľu. Veľakrát neutrúsia ani slovíčko a ich skaze sa prizeráme len cez statické obrazy. Tam, kde by príbeh potreboval rozvinúť, ísť trochu viac do hĺbky, byť emotívny, naopak cukne a sústredí sa na uzavretie linky niektorého z predchádzajúcich filmov série. Tieto neduhy sú doménou nie jednej, ale dvoch tretín Justice League Dark: Apokaliptický War. Je skoro počuť, ako film zúfalo volá po dlhšej stopáži. Ďalším problémom je animácia. Z nejakého dôvodu je oveľa horšia ako u všetkých predchádzajúcich snímkov



z rovnakej série. Dokonca aj tých z roku 2013. Pohyby postáv nie sú príliš plynulé. Pozadia nemajú hĺbku, pôsobia plocho a niekedy sa postavy nehýbu vôbec, iba sa posúvajú po obraze. Niektoré scény pôsobia nedokončené. Dôvod, prečo to tak je, najpravdepodobnejšie súvisí so vzniknutou pandémiou Covid-19 a tým, že sa film dokončoval v neštandardných podmienkach, z domu a v časovom strese tak, aby sa stihol dátum vydania pre Amazon Prime.

Posledná výtka patrí samotnému dej, ktorý občas vyzerá, ako by bol prevzatý z prvej verzie scenára Avengers: Endgame. Určité dejové body a zvraty sú totožné. Niektoré postavy sú dokonca založené na rovnakých charakterových vlastnostiach ako tie z MCU. King Shark rovnako ako Groot opakuje len jednu a tú istú vetu. Constantine sa prezentuje podobnými charakteristikami ako Doctor Strange vo svojom prvom filme. Vzťah Batmana a Robina má veľa styčných bodov so vzťahom Iron Mana a Spider-mana. Náročnejšieho fanúšika to bude trápiť, tých ostatných nie. Čo možno ani nevedí. Dost' možno ide o vykrádanie zámerné, ospravedlnené túžbou dodať

DC fanúšikom príbeh s dopadom, aký mal marvelovský bratranec. Tak alebo onak, ako finále celé dielo funguje. Ide o odmenu za sedem rokov investovaného času. Milostný list divákovi, ktorý tak má možnosť stráviť posledné chvíle s hrdinami, ktorých obdivuje a v horko-sladkom konci zlomene sleduje nestrácajúcu sa nádej v lepšom zajtrajšku.

Hlavnou témou filmu je práve nádej. Nádej na život po tom, čo sa zdanlivo skončil. Nádej na nový začiatok v tieni katastrofy, čo je silné, hlavne v dobe, keď panuje toľko neistôt ohľadne budúcnosti aj v našom reálnom svete.

Táto metafora je neúmyselnou alfou a omegou celého naratívu. Apokaliptický War sa vďaka tomu stáva akousi kapsulou, ktorá sa zapisuje do dejín komiksového filmu práve svojou dobovou aktuálnosťou. Rovnako ako hrdinovia na konci svojej cesty v tejto snímke, aj my hľadáme do budúcnosti s nádejou.

„Posledná snímka z dielne DCAM je skvelým príkladom toho, ako uchopiť slávne postavy tak, aby fungovali v celovečernom filme ako tím. Bohužiaľ, skratkovitosť mnohých scenárov zbytočne zabíja a náročnejšieho fanúšika tak celé dielo nemusí úplne zasiahnúť.“

Robert Poupátka

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Matt Peters

Rok vydania: 2020
Žáner: Akčný / Sci-fi / Fantasy

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| + postavy | - podobnosti |
| + brutalita a násilie | s Avengers: Endgame |
| + humor | - krátka stopáž |
| + akcia | - lacno vyzerajúce animácie |

HODNOTENIE:



The Platform

ZÁKUSOK JE POSOLSTVO



Novinka španielskeho režiséra Galdera Gaztelu-Urrutia spracovaná formou psychologického thrilleru s prvkami hororu a sci-fi zavítala do kín začiatkom tohto roku. Pôvodný názov filmu *El hoyo* v preklade znamená plošina, no v kinách je film známy pod názvom *Diera*. Príbeh sa odohráva v neznámej budúcnosti v budove postavenej z nekonečného počtu miestností a poschodí. Poschodia sú hierarchicky usporiadané a na každom z nich je štvorcová miestnosť, v ktorej

počas jedného mesiaca žijú spolu dvaja ľudia. Uprostred miestnosti je diera obdĺžnikového tvaru, ktorou každý deň prechádza plošina s jedlom... ak nejaké zostane. Prípadne je na nej aj iné prekvapenie, a preto musí byť každý z obyvateľov pripravený na všetko možné aj nemožné.

Hlavný hrdina Goreng prichádza do tejto inštitúcie a dobrovoľne vymení šesťmesačný pobyt v Diere za

diplom, ktorý by mu mal podľa jeho predstáv zmeniť život k lepšiemu. Na začiatku sa prebúdzajú na posteli a oproti nemu sedí starý muž.

Keďže Goreng nevie o fungovaní Diery nič, získava od neho znalosti výmenou za osobné informácie či čítanie úryvku z knihy. Počas spoločne stráveného času spoznáva zákutia, výhody aj nevýhody svojho rozhodnutia, zisťuje, kto je jeho priateľ a kto nepriateľ.

Rozhovory aj hudba sú krátke, no tajomné a hlboké. Objavujú sa tu strašidelné scény, napätie cítiť počas celého filmu aj vďaka nepredvídateľnosti, ktorá v rámci žánru vždy poteší.

Film sa dotýka citlivých tém, ako sú prehodnotenie života, súcit, spolupráca, ľudskosť či nevraživosť. Tento filozofický presah ma bavil, keďže pri horore nebýva vždy samozrejmosťou. Na druhej strane však pri niektorých citovo vypätých scénach postavy neprejavovali dostatočne silné emócie.

Záver filmu je dosť strohý a nedopovedaný, čím dáva divákovi priestor na vlastné interpretácie. Osobne by som však ocenila dozvedieť sa o tomto svete ešte kúsok viac.

Zhrnutie

The Platform je veľmi zaujímavým príspevkom do hororového žánru. Vyniká svojou hĺbkou a originalitou, aj keď postavy sa občas správajú neuveriteľne.

Adriana Kubíčková



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Galder Gaztelu-Urrutia

Rok vydania: 2019
Žáner: Horor / Sci-fi / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- + hlboké posolstvo
- + nepredvídateľné scény
- + pútavý príbeh
- málo informácií o postavách
- slabšia hudobná stránka

HODNOTENIE:



D-Link[®]

EXO | AX

AX1500 WI-FI 6 ROUTER

**Nové EXO routery DIR-X1560 a DIR-X1860
s podporou štandardu Wi-Fi 6**



**Väčšia šírka pásma, širšie pokrytie
a inteligentné pripojenie.**



DIR-X1560

Westworld

VITAJTE NA KONCI HRY



Seriálový Westworld si odbil svoju premiéru pred štyrmi rokmi, pričom sa tento osobitý sci-fi kúsok tvorcov Jonahana Nolana a Lisy Joy razom zaradil medzi najvýraznejšie televízne projekty roku. A momentálne už môžeme rekapitulovať jeho tretiu sériu.

Pamätníci možno spomínajú na dnes už trochu zabudnutý rovnomenný film z roku 1973. Išlo o celovečerný debut spisovateľa, režiséra a scenáristu Michaela Crichtona (ktorého v deväťdesiatych rokoch preslávila Spielbergova adaptácia jeho Jurského Parku), vytvorená podľa jeho originálneho scenára. V hlavnej úlohe zažiaril Yul Brynner, známy zo Siedmich statočných, a o niečo neskôr vzniklo aj pokračovanie s názvom Futureworld, respektíve seriál Beyond Westworld, no ten bol zrušený skôr, ako sa stihol skutočne rozbehnúť. Tol'ko krátka exkurzia

do minulosti, s ktorou však nová verzia nemá veľa spoločného. Prakticky preberá iba pôvodný koncept a vybrané prvky, no z pohľadu príbehu naň nenadväzuje.

Dej seriálu sa odohráva v lokalite westernovo ladeného zábavného parku spoločnosti Delos. Ide o jeden zo šiestice parkov snažiacich sa simulovať reálny svet a ich návštevník sa v nich môže stať, kým len chce. Samozrejme, výhradne za predpokladu, že má dostatok finančných prostriedkov na úcte alebo bohatých sponzorov. Na oplátku je mu však garantovaný maximálne realistický zážitok, nakoľko všetky klúčové postavy sú obsadené výtvarmi - androidmi, ktorí sú vzhľadom aj správaním na nerozoznanie od skutočných ľudí. Každý z nich plní podľa potreby vopred napísanú rolu, no súčasne majú implementované bezpečnostné protokoly, zabraňujúce im vymknúť sa

spod kontroly. Čo sa však stane, ak si začnú výtvary napriek pravidelnému mazaniu spomienok uvedomovať svoju podstatu?

Tento v sci-fi pomerne klasický prvok je vlastne ústrednou témou nielen prvej série, ale i seriálu ako celku. Aj tu sú výtvary spočiatku iba klasickými bábkami v rukách mocných, ktorí im diktujú každý ďalší krok. Ich smrť sa v týchto drsných podmienkach automaticky očakáva, stačí len opraviť schránku, vymazať pamäť a znova spustiť celý cyklus od začiatku. Lenže čo ak za vopred predpísanými rolami drieme i vlastná osobnosť? Celá prvá séria od začiatku smeruje k očakávanej vzbure výtvarov proti svojim „stvoriteľom“, no inak možno len ťažko nazvať dianie predvídateľným. Príbeh lemujú množstvo zvrátov a veľkou devízou je z pohľadu vytvárania napätia aj nelineárna štruktúra, postupne dávajúca



niektoré zásadné informácie. K tomu treba prirátat' i fantastické obsadenie, kde však napriek silnej kvalite spóciatku jednoznačne kral'uje Anthony Hopkins v úlohe excentrického riaditeľa parku.

Bohužiaľ, druhá séria na svoju vlastnú škodu trochu rozmelnila tempo a snaha o zachovanie nelineárneho rozprávania, akokoľvek čiastočne obhájitelná stavom jedného z ústredných charakterov, už tentoraz pôsobila trochu samoučelným dojmom. Mimo iné i d'aleko viac ako predtým sťažovala orientáciu v samotnej zápletke a chvíľami sa až zdalo, že si tvorcovia odhrýzli priveľké sústo. Celkovo však určite nešlo o nevydarené nadviazanie na prvotnú ideu a či už dokonalá audiovizuálna stránka, alebo i nad'alej strhujúce herecké výkony dokázali pútať pozornosť i v tých slabších chvíľach. Toto menšie, no nie až tak zásadné zaváhanie však dokonale vynahradilo d'alšie pokračovanie celého príbehu.

Kým prvé dve série sa dali označiť za westernové sci-fi, tretia kapitola tohto komplexného príbehu prechádza plynulo k dystópii. Dianie sa presúva do reálneho sveta, kde sa jedna z hlavných postáv Dolores (Evan Rachel Wood) pokúša vyvolať revolúciu. V tomto snažení jej má pomôcť aj niekoľko d'alších výtvorov, pričom mimoriadne dôležitú úlohu zohrá Caleb Nichols (Aaron Paul), obvyčajný človek žijúci zdánlivo úplne obvyčajný život. Tak ako sa však postupuje ukazuje, že jeho rola je omnoho významnejšia, s pribúdajúcimi dielmi začína byť čoraz jasnejšie aj to, že od pôvodných myšlienok sa seriál až tak výrazne neposunul. Od „výtvorov sú bábky v umelo vytvorenom svete“ sme sa totiž dostali k tomu, že „ľudia sú taktiež bábky,

ovládané vo svojom vlastnom svete“. A to skutočne nie je až tak zásadná zmena.

V praxi to teda znamená, že sa síce výrazne obmenili kulisy a westernové ladenie ustupuje futuristickejšiemu, no inak ide o vývoj, ktorý dáva zmysel. Rozprávanie príbehu je už každopádne omnoho priamočiarejšie, no nie je to vonkoncom na škodu. I nad'alej sa totiž darí šikovne budovať celé univerzum a nastoľovať zaujímavé otázky, pričom osem dielov oproti predošlým desiatim sa nakoniec neukazuje ako žiadny hendikep. Tradične skvelá je aj technická realizácia a jedným z najzaujímavejších nápadov celej série je audiovizuálna hra so žánrami z piateho dielu. Tá priamo pochádza z kreatívnej mysle Johathana Nolana, ktorý túžil zakomponovať niečo podobné do svojho projektu, a tým vzdať hold súčasnej populárnej kultúre. A hoci patrí táto epizóda k tým slabšie hodnoteným, obecné ide o skvelú prácu všetkých zainteresovaných.

Trochu slabšie prijatie nakoniec zaznamenali aj posledné dva diely, no nie úplne zaslúžene. Jednou z výčítiek je, že svojim uzavretím sa seriál definitívne odklonil od inovatívneho diela k rádovému sci-fi, akých je mnoho. Nič z toho sa však nedá reálne posúdiť, kým sa Westworld nedočká d'alšej, vedením HBO už dávnejšie schválenej štvrtej série. Potitulkové scény jasne naznačujú d'alšie smerovanie a podľa všetkého je stále o čom rozprávať. A hoci sa nepochybne nájdú diváci tvrdiaci, že to už nie je ono a príležitostné chyby ich pohľad podporujú (nie všetky postavy sú totiž v globále rovnako využité a vývoj poniektorých je až príliš podriadený rozprávačským skratkám), nie je to až tak čiernobiele. Daná tematika už dnes sama o sebe neohromí, no pokiaľ s ňou



seriál dokáže narábať tak elegantne ako Westworld, automaticky ho to posúva medzi diela hodné pozornosti.

„Westworld sa síce v priebehu troch sezón nevyhol menším zakolísaniam, no ako celok ide o úchvatný sci-fi zážitok, ktorý je povinnosťou pre každého fanúšika tohto žánru.“

Martin Černický



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Jonathan Nolan, Lisa Joy

Rok vydania: 2016
Žáner: Sci-Fi / Thriller / Western

PLUSY A MÍNUSY:

- + Výborne vymyslené a napísané
- + Strhujúce herecké výkony
- výrazné spomalenie tempa v druhej sérii
- tretia séria razantne mení pravidlá hry

HODNOTENIE:



100 Humans

KEĎ SA ZÁBAVNÁ RELÁCIA SNAŽÍ TVÁRIŤ AKO VEDECKÁ



Veda je neobvyčajná vec pre mnoho ľudí. No pre niektorých môže ísť o pomerne nudnú záležitosť. A práve pre takéto osoby prednedávnom vznikol zaujímavý seriál 100 Humans od Netflixu. Ten v sebe kĺbi akúsi podivnú reality show s dokumentárnym filmom. Je to práve to, čo v dnešnej dobe televízny divák potrebuje?

Pozoruhodné sociálne experimenty so štipkou zábavy

Celý seriál sa točí okolo stovky ľudí, ktorí sa do show prihlásili. A to je hlavný kameň úrazu. 100 Humans sa totižto tvári ako reality show, kde na týchto ľuďoch skúšajú rôzne sociálne experimenty.

Mimochodom, ak sa ako tak o sociálne vedy ako psychológia či sociológia zaujímate, potom väčšinu experimentov už poznať rozhodne budete. Ak však

nie, niektoré vám prídu rozhodne obdivuhodné. Ale späť ku kameňu úrazu. Totižto, človek, ktorý sa do TV

show prihlási, je určitým spôsobom extrovert. A robí sociálne experimenty na extrovertoch? To značí pekne





skreslené výsledky. Nehovoriac o tom, že ľudia v relácii sú poväčšine polprofesionálni herci, čo skresleniu výsledkov len a len dopomáha, a uveriteľnosti seriálu pomerne ubližuje.

Výsledky mnohých pokusov tak nemusia zodpovedať skutočnému obrazu Ameriky až tak, ako sa tvorcovia seriálu snažia divákovi predstaviť.

No ak si odmyslíme tento fakt, experimenty sú pre obyčajného človeka zaujímavé. Budeme zisťovať, ako to je s ľudskou sexualitou, ktoré vekové obdobie nášho života je to najlepšie alebo to, ktoré pohlavie má navrch.

Samozrejme, všetko berte s rezervou. Pre bežného diváka je to veda na dlani podávaná zaujímavým a zábavným spôsobom. A o to v podstate tvorcovi ide – nerobia seriál pre vedcov, ale pre bežného človeka.

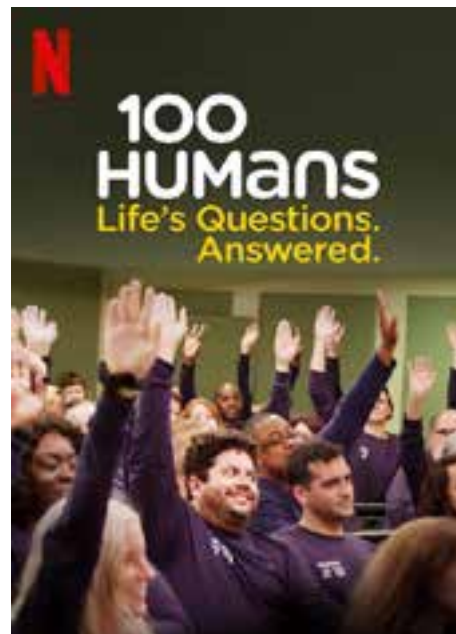


Svetlým bodom je moderátorská trojica

Celým seriálom nás budú prevádzdať traja moderátori – Zainab Johnson, Alie Ward a Sammy Obeid. A tí sú skrátka perfektní a nebojím sa povedať, že ich vystupovanie, správanie a hlášky sú to najlepšie, čo ma na 100 Humans pobavilo.

Nepôsobia vôbec stroho a rovnako ani príliš „americky“. Takže sa budú páčiť nie iba Američanom, ale aj Európanom, a to je na tom to najlepšie.

Seriál má celkovo osem dielov, ktorý každý trvá zhruba 40 minút. To je fajn čas, ak seriál pozeráte napríklad pri cvičení. Osobne si však neviem predstaviť, že by som si ho pustil večer v televízii ako hlavný program. Väčšina dielov je fajn, no ten posledný je najhorší. A to by som čakal, že to najlepšie si ušetria na záver. Záverečný diel sa nesie v znamení toho,



že si účastníci zvolili vlastné experimenty. Okrem toho, že to je v podstate nudné, neverím tvorcovi seriálu, že to je pravda. Tieto „bonusové“ experimenty majú byť zábavné a smiešne, no pravda je však niekde inde. A to je veľká škoda!

Hodnotenie

100 Humans je seriál, ktorý si radi pozriete, trochu vás pobaví, ak o niektorom sociálnom experimente nevíte, uvidíte.

Ale to je asi tak všetko. Výsledky experimentov sú skreslené, vyhodnotenie je častokrát smiešne a skutočná veda sa takto naozaj nerobí.

Seriál sa tvári ako vedecká reality show určená pre bežné publikum. A tak to aj je. Nečakajte, že tvorcovia dostanú za to Nobelovu cenu, i keď podľa úvodných slov by si ju asi veľmi prali.

„Keď sa veda v modernom prevedení dostane na televízne obrazovky, vznikne seriál, ktorý vás síce prevedie svetom sociálnej vedy, ale veľa vedeckosti od neho nečakajte.“

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Rok vydania: 2020

Žáner: Reality show

PLUSY A MÍNUSY:

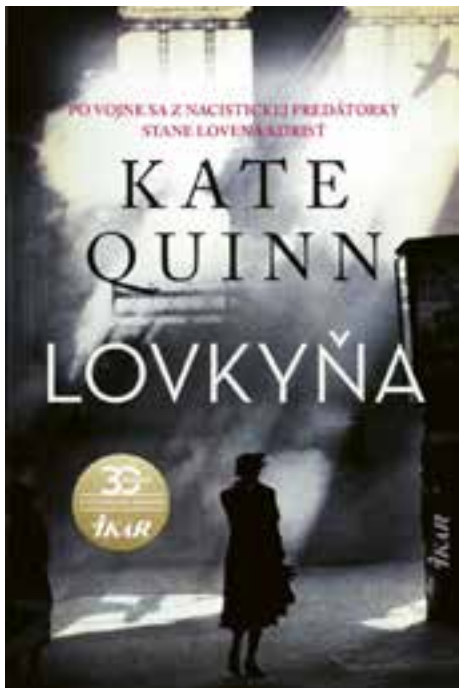
- + zábavné spracovanie
- + pre neznalých zaujímavé témy
- + priblíženie vedy bežným ľuďom
- vhodné skôr ako doplnkový seriál
- v podstate sú všetci účastníci herci

HODNOTENIE:



Lovkyňa

Z NACISTICKEJ PREDÁTORKY LOVENÁ KORISŤ



Nebola zvyknutá, že na ňu pol'ujú. Vždy lovila ona. No nie zvieratá, ako by ste si mysleli, lež ľudí. Žena nazývaná die Jägerin – Lovkyňa počas 2. svetovej vojny vraždila tých, ktorí nepredstavovali žiadnu hrozbu, takých, čo sa jej iba priplietli do cesty. Neštítala sa zabíjať ani deti. Po vojne sa po nej zľahla zem.

Ian Graham, bývalý vojnový novinár a jeho spolupracovník Tony sa však nevzdávajú a popri pátraní po iných nacistických zločincoch neúnavne hľadajú aj tajomnú vrahyňu bez mena. Iana s ňou spája osobné puto. Vzala život jeho blízkej osobe. Musí ju nájsť, musí... Píše sa rok 1950 a svet akoby chcel zabudnúť na hrôzy vojny a vrahov, ktorí sa rozutekali do celého sveta. Lovci nacistov ale nezabúdajú. Skrývali sa pri brehu, celí roztrásení, oči od strachu veľké ako taniere – možno utečenci z vlaku smerujúceho na východ alebo ľudia, čo utiekli pred pravidelnou čístkou v tej oblasti. Tá tmavovláska ich našla, utešovala ich, uist'ovala, že im nič nehrozí. Vzala ich do svojho domu pri jazere, dala sa im najesť, usmievala sa na nich. Potom ich vyviedla von – a zastrelila ich. V románe Lovkyňa, ktorý publikovalo vydavateľstvo Ikar (2020) v preklade Tamyry Chovanovej nájdete kus histórie z vojnového obdobia a krátko po ňom. Jednou z hlavných

postáv je Nina Markovová, nadporučička vojenských vzdušných síl Červenej armády, konkrétne bombardovacieho pluku, neskôr presláveného ako Nočné čarodejnice. Jej postava je očarujúca a príbeh od začiatku do konca presvedčivý. Nikomu nedovolí, aby jej zasahoval do života. Svoje tajomstvá odkrýva len veľmi pomaly. Spolu s ňou sa podrobnejšie pozrieme do stalinského Ruska, do doby, kedy sa začali tvoriť ženské letky. Mladé ženy a dievčatá noc čo noc nalietavali nad nepriateľské vojenské oddiely a zhadzovali bombu za bombou. O tragické chvíle nebola núdza. V duchu národných hesiel sa odvážne vrhali do boja. Nina je skvelá hrdinka. Nebojácna a drsná. Nadáva ako kočič, no ani to jej neuberá na šarme. Vyrástla v drsnej divočine a jediné čoho sa bojí, je smrť utopením. Má na to vážne dôvody. Z rusalky od Bajkalského jazera sa stala pomstiteľka. Počas vojnového besnenia prežila nejednu ťažkú chvíľu. Tiež má na Jägerin ťažké srdce. Odhodlaná a neohrozená pilotka spojí sily s lanom a Tonym a začína sa lov na stále unikajúcu vrahyňu. Objavili sa totiž nové stopy.

„To robia Rusi. Sedia, popíjajú a hovoria o smrti.“ Odtisla prázdny tanier nabok.
„To nás rozveseluje.“
„Lovci naháňajú Lovkyňu...“ Ian zakrúžil šálkou s vychladnutou kávou.
„Toto je tvoj prvý lov, Nina.“

Paralelne sa v knihe odohráva ďalší príbeh. Jordan McBridová vyrastá v povojnovom Bostone a jej najväčším snom je stať sa fotografkou. Otec má ale iné plány a vidí ju ako majiteľku rodinného starožitníctva. Jedného dňa si privedie do domu ženu. Je vdovec a dcéra mu úprimne žela štastie s novou partnerkou. Snúbenica Anneliese má malú dcérku Ruth. Sú to rakúske utečanky a do Ameriky prišli zabudnúť na hrôzy vojny. Jordan však čosi na rakúskej vdove znepokojuje. Keď jej zo svadobnej kytice vypadne do rúk nemecká vojnová medaila so svastikou, pociť, že blízko číha nebezpečenstvo sa zintenzívni. Začína potajomky pátrať po minulosti nevlastnej matky. Skrýva niečo, alebo je za všetkým iba jej veľká predstavivosť? Ľudia sa počas vojny menia na úplne iné bytosti akými boli dovtedy. Robia veci, ktoré by

im v časoch mieru ani len nenapadli. Pri procesoch s nacistickými zločincami sa mnohí obhajovali tým, že robili len to, čo museli. Plnili príkazy. Chceli prežiť. Je ospravedlnenie na mieste? Nie, vojnové zverstvá sú neodpušiteľné. Výhovorky, ktoré si nacisti vymýšľali, na čo všetko boli ochotní zabudnúť so slovami stalo sa to pred mnohými rokmi, boli výsmechom miliónom obetí. Román Lovkyňa núti čitateľa premýšľať o vine a zodpovednosti, o súcíte a prípadnej milosti. Čo sa dá odpustiť a čo nie? Pristihla som sa, že v istej chvíli som súcítila s Jägerin, ale potom vstúpili na scénu ďalšie postavy a udalosti a súcít zmizol tak rýchlo, ako sa objavil. Autorka sa pekne pohráva s našimi pocitmi, až sa človek chvíľami hanbí, že ho premohla slabosť a prižmúril by oko, aby zločinec mohol začať nový život. Testuje svoje postavy aj čitateľov, plynutím deja skúma ochotu zabudnúť na všetko zlé, no na druhej strane prebúdza vlčí hlad po pomste. Ustoja hrdinovia románu túžbu po kviprelievani?

Nečakajte srdcovú príbeh ani vojnový triler. Pripravte sa na jednoduchý ale napínavý román, ktorý rozpráva o tom, čo robí vojna ľudom a s ľuďmi. Nájdete v ňom aj zopár akčných scén, no zväčša plynú pokojne a premyslene. Mierne zdĺhavo pôsobili Ninine spomienky z pôsobenia v ruskej letke. Nie že by neboli zaujímavé, no pre širší kontext nemali až taký veľký význam. Jedna skutočnosť mi však pri čítaní zamestnávala myseľ viac, ako by som si priala a tou je (podľa mňa) nedostatočne vystihnutá atmosféra povojnových rokov. Chýbal mi tam duch doby. Aj napriek tomu stojí Lovkyňa za prečítanie.

Ivana Zacharová

ZÁKLADNÉ INFO:

Kate Quinn: Rok vydania: 2020
Lovkyňa Žáner: beletria, historické romány

PLUSY A MÍNUSY:

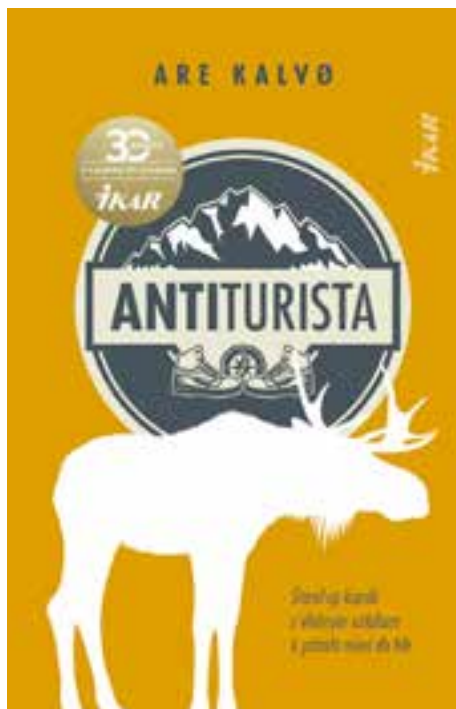
- + jednoduchý štýl
- + charakteristika postáv
- + zaujímavé historické fakty
- slabo načrtnutý duch doby

HODNOTENIE:



Antiturista

STAND-UP KOMIK S VLAŽNÝM VZŤAHO M K PRÍRODE MIERI DO HÔR



Ja som za posledných tridsať rokov nebol na jednej jedinej túre – či už v horách, alebo v lese. Dospelo to do bodu, keď si musím položiť otázku: Môže byť chyba vo mne? Takto sa vyznáva v úvode vtipnej knihy o nástrahách turistiky sám autor.

Are Kalvø, popredný nórsky stand-up komik, spisovateľ a satirik, nikdy nezhorel láskou k prírode, hoci vyrastal na dedine. Za posledné roky ho príroda obrala o veľa kamarátov. Dobrých, vtipných ľudí, ktorí radi chodili do krčmy a rečnili. A čo robia teraz? Jednoducho za „zbláznili“ a vymenili bary a kaviarne za turistiku. Neváhajú skoro ráno vstávať, fotiť si bežkárске stopy, trmáčať sa po kopcoch s batohom na chrbte a výdatne zásobovať facebook a instagram fotkami s komentárom: Pekný deň v lese. Chodia z chaty na chatu, celé dni bez prestávky, zatiaľ čo z nich steká pot a, žiaľ, aj humor. Trom veciam autor v živote nerozumie: náboženstvu, drogám a turistike. Poslednej menovanej sa rozhodol pozrieť bližšie na zúbok.

Topánky sú základ! To vám povie každý správny turista. Potom nasleduje zvyšná

časť výstroja. Kým si kúpil všetky potrebné veci, zapotil sa. Topánky sú základ! Áno, áno, to už vie. No načo, preboha, je na bunde tristoštyridsaťosem vreciek a na batohu ďalších päťdesiat? Ok, vybavenie má, môže vyraziť.

Aby mu nebolo samému smutno, berie za dobrodružstvom v horách svoju manželku, ktorú premenoval na Dokumentaristku. Bude to brnkačka. Hora štúrov a cesta na naplánovaný hrebeň ho predsa nemôže prekvapiť! Ved' na internete sa píše, že to je jednoduché, že to zvládnu aj deti, že sa nikto nemusí ničoho báť a podobne. Najviac sa teší na to, že vraj aj jedlo a nápoje chutia po túre lepšie ako inokedy. No, uvidíme...

Ako dopadol jeho prvý výlet, neprezradím. Načrtnem iba, že nebolo všetko zlato, čo sa blyšťalo v informáciách na turistických fórach. Záver: Nepočúvaj skúsených turistov. Klamú.

Horolezci na Mount Evereste obchádzajú mŕtvolu. My chodíme okolo zvyškov tabaku. Vypľuli ho, lebo sa im krútila hlava? Alebo im jednoducho vypadol z úst, keď kričali od strachu? Na takéto veci človek myslí pri lezení/štvraní sa v hmle po chodníku plnom tabaku.

Are sa rozhodne dať turistike ešte jednu šancu. Tentoraz na bežkách na (vraj) najpreľudnenejšej bežkárскеj trase. Predsa len, davy ľudí, na aké je zvyknutý z mesta, mu v prírode chýbajú. Cieľom túry je zažiť niečo bláznivé, vymyslieť to tak, aby sa zážitok viac podobal na silvestrovské oslavy, ale najmä porozumieť ostatným nadšencom a možno si ich aj obľúbiť. Tentoraz so sebou berie okrem Dokumentaristky (a, samozrejme, vetrovky s 348 vreckami) ďalších priateľov – Zle Vybavenú a Úzkostlivca. Ako prišli k svojim prezývkam, vám isto nemusím vysvetľovať.

Po dobrodružstve na snehu nakreslili a porátali všetky úrazy a neduhy, ktoré ich postihli. Obrázok jedného člena bol v konečnom dôsledku mimoriadne plodne pokreslený. Záver: Vždy si so sebou zober

kobercovú pásku, náhradné topánky, sekundové lepidlo a MacGyvera.

Kapucňa, šikovná to vec do zimy a vetra, má totiž tú vlastnosť, že všetok hluk sa nahromadí za tvou hlavou a potom ho okolo uší pošle nazad. Je to ako kráčať aerodynamickým tunelom. Ak sa za chôdze chceme počuť, musíme kričať. A kričanie máme od zakázané od Úzkostlivca, lebo by mohlo strhnúť lavínu.

Are Kalvø vie byť veľmi vtipný, dokáže si utáľovať sám zo seba, z priateľov a neváha si zgustnúť ani na kráľovnej. Svižné a humorné pasáže však striedajú nudnejšie. Najmä keď zabŕdne do štatistík alebo faktov o severanoch. Myslím, že keby ubral z celkového počtu strán, bolo by to dynamickejšie.

Oveľa viac si to viem predstaviť ako vtipné stand-up vystúpenie nabité humornými príhodami, postrehmi a hláškami bez zbytočných omáčok. Pridanou hodnotou sú fotografie z jednotlivých výletov, rôzne zoznamy dobre mienených rád, ba dokonca slovník potrebných výrazov pre začínajúcich turistov.

Kto sa chce zoznámiť s niektorými vychytenými nóorskymi turistickými atrakciami, spoznať vzťah Nórov k horám a prírode, zabaviť sa na satirickom humore samozvaného antituristu, nech sa páči, čítajte. Ak ste zatiaľ ešte horám a turistike nepodľahli ale zvažujete túto možnosť, vtipné (no vážne myslené) rady autora sa vám možno zídu.

Ivana Zacharová

ZÁKLADNÉ INFO:

Are Kalvø: Antiturista
Rok vydania: 2020
Žáner: beletria, humor, satira

PLUSY A MÍNUSY:

- + štýl písania
- + gradácia napätia
- + známa postava
- + premena na horor
- + obálka knihy
- záver
- gramatické chyby

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 Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Pavol Hirka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Lukáš Batora, Mário Lorenc, Maroš Goč, Adam Lukačovič, Richard Mako, 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 Poupátka, Martin Černický, Filip Voržáček, Dominika Hrubošová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Líška, Marek Pročka

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

ASUS TUF Gaming A15

MARKETING A INZERČIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeněk Moudrý

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

PRODUKČIA A DISTRIBÚČIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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



PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC G560

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



SENZOR HERO 16K G502 HERO

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôsobiť.

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

Prispôbte si myš G502 HERO s novým revolučným

16K senzorom tak, aby zodpovedala presne vašim predstavám.



MECHANICKÁ RGB G513 CARBON

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

HOKEJOVÝ SEN

• MILIÓNY FANÚŠIKOV, DVA PRÍBEHY, JEDEN ŠAMPIONÁT •



V KINÁCH OD 9. 7. 2020

HRAJÚ: LADISLAV NAGY, JONÁŠ PAHULI · SCENÁR A RÉŽIA: MAREK VAŇOUS · NÁMET A SCENÁR: DOMINIK KRÍŽ · HUDBA: ARTLIST · ŠTĚBÍ: IVAN ROMANČÍK · ZVUK: MARTIN OZURŇÁK
KAMERA: VLADIMÍR BREBURDA, DUŠAN JAROŠÍK, PAVOL VARGA, MAREK VAŇOUS · PRODUCENTI: DOMINIK KRÍŽ, MAREK VAŇOUS · KOPRODUCENTI: RTVS, HOMEMEDIA PRODUCTION · DISTRIBÚTOR: BONTONFILM

WWW.HOKEJOVYSEN.SK

PRODUCENT:



KOPRODUCENTI:



DISTRIBÚTOR:



REALIZOVANÉ S PODPOROU



DISTRIBÚCIU FILMU FINANČNE PODPORIL



MEDIÁLNI PARTNERI A PARTNERI FILMU:

