

GENERATION

HRALI SME GHOST OF TSUSHIMA

TESTOVALI SME

Lenovo LEGION 5i

TÉMA

Dostupné hybridné
automobily

VIDELI SME

Eurovision

RETRO

Metroid Prime

SÚŤAŽ



Define 7 v kompaktných rozmerochoch

Define 7 Compact



■ Celý svet je na kolenách a herný priemysel sa raduje

Ono to síce nie je až tak divné, keď sa nad tým zamyslíte. No predsa je to zvláštne, keď si uvedomíte, že súčasná pandémia koronavírusu zabezpečuje rekordné zisky pre herné spoločnosti. Je z toho taký pocit...že na jednej strane vidíte, čo robí táto pandémia s ekonomikami po celom svete, no a hneď za tým vidíte Bobbyho Koticka ako sa Grinchovsky usmieva, pretože deti sedia doma a hrajú Call of Duty.

Výsledkom korony je to, že namiesto prudkého poklesu predaja konzol sa ich predaje nečakaným spôsobom zvýšili (vzhľadom na to, že sa končí generácia) a hlavne táto pandémia obrátila na hlavu všetky marketingové plány týkajúce sa nových konzol. Až to chvíľu vyzerá, že ak by sa nové konzoly odložili na budúci rok, tak asi by sa nič zvláštne nestalo.

Lenže na to by museli Sony a Microsoft „žmurknúť“ ako prvý a to sa nestane. Microsoft konzolu nedoloží lebo Sony a Sony konzolu neodloží lebo Microsoft. Je doslova fascinujúce, ako sa tieto spoločnosti snažia jedna druhú prekabátiť a posúvajú dôležité ohlásenia týkajúce sa nových konzol, aby mohli reagovať na konkurenta. Dá sa povedať, že takýto „standoff“ sme tu ešte nemali a vyzerá to tak, že v auguste sa dočkáme ďalšieho kola.

Jún patril Sony, júl zase Xboxu. A preto si môžete v tomto vydaní prečítať okrem iného aj to, ako dopadla prezentácia ich hier a na čo sa v podaní Xboxu môžeme tešiť.

A o mesiac tu budeme zas a opäť s čerstvými novinkami. Dovtedy si však vychutnajte súčasné vydanie magazínu Generation a zostaňte nám verní.

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.

Xbox Games Showcase

MICROSOFT MI NEDAL ŽIADNY DÔVOD, ABY SOM CHCEL XBOX SERIES X. GAME PASS VŠAK VYRÁŽA DYCH



Stratégia Microsoftu v plnej paráde

Podobne ako po ukážke hier pre PlayStation 5, tak aj tu som očakával, že si názor na Xbox Games Showcase nechám veľmi odležať. Ale nakoniec to vôbec nebolo potrebné. Preto podobnosť s podujatím PlayStation 5 bolo tak veľká, že sa hodnotenie Xbox Games Showcase takpovediac valí z mojich úst.

Ak si dobre spomínate, tak PlayStation 5 Showcase som dal známku 6/10. To bolo nálepiek „Xbox fanboy“. Hovorím to tak, ako to vidím. Snažím sa byť objektívny a to, že som niekomu siahol na jeho „mantru“, ma už z novinárskeho hľadiska zaujímať nemusí. Preto musím skonštatovať, že Xbox Games Showcase bol prakticky rovnaký ako ten od Sony... čiže tak 6/10.

Bohužiaľ, ani jedna spoločnosť mi nedala dôvod, prečo by som mal ich konzolu chcieť hneď pri vydaní. Všetko, čo som

videl, boli sl'uby, aké budú hry úžasné, no bez reálnych dátumov vydania. „Launch okno“ oboch konzol dostane jednu veľkú hru, no potom sa bude spoliehať na časové exkluzivity, aby vyplnili prázdno, pokiaľ príde prvá várka hier od vlastných štúdií. Či je to okej, to nechám na vás, faktom však pre mňa zostáva, že jediný dôvod, prečo ísť do jednej z nových konzol, je hranie tých istých hier, no vo vyššej kvalite a s lepším snímkovaním.

Je to dost smutné, no je to tak. Podme si však rozobrať Xbox Games Showcase bez porovnávania so Sony.

Musím priznať, že som bol dost sklamaný z Halo Infinite. Z vizuálu hry sa už robia memes a je zrejmé, že hra bola chystaná ešte na Xbox One a nejde o natívnu Xbox Series X hru. Po stránke hratel'nosti som celkom nadšený zo zmien, ktoré štúdio 343 Industries spravilo, a momentálne sa modlím, aby hru odložili, alebo aby boli pravdivé informácie z posledných

hodín, že išlo o starý „build“ hry a výsledok bude vyzerat' oveľa lepšie. Naivný nie som – takto predstavené tituly vyzerajú málokedy pri vydaní lepšie, no hodnotenie si nechám až na potom.

Veľmi sa mi páčilo, že Microsoft konečne ukázal, že nové štúdiá nenakupoval nadarmo a ohlásil rovno 10 hier od svojich first-party štúdií, ktoré budú navždy uzamknuté do Xbox ekosystému.

Okrem Halo Infinite tu máme State of Decay 3, Forzu Motorsport, Fable, Avowed, As Dusk Falls, Everwild, Tell Me Why, Grounded a Psychonauts 2. Dobrou správou pre fanúšikov Xboxu je, že Microsoft ani zd'aleka nevyčerpal všetky svoje náboje a ešte stále mu ostali v „rezerve“ hry od Initiative, noví Gearsovia, Age Of Empires IV, nová RPG hra od inXile, Forza Horizon, Hellblade II, Project Mara a možno som na niektoré d'alšie zabudol.

Problémom však je... nedostatok záberov z hrania. Rozumiem tomu,

že je COVID-19 a že všetky tradičné plány išli hore komínom, no je smutné, keď počas hodinovej šou vidíme jeden až dve úseky z hrania hier. Je zrejmé, že Xbox bude v novej generácii RPG „powerhouse“, no CGI trailery, bohužiaľ, nepostačujú. Jediné, čo Microsoft ukázal, je fakt, že reči typu „Xbox has no games“ môžu konečne umrieť a môžeme ich pochovať 10 metrov pod zem.

Ďalším obrovským problémom je nedostatok informácií o dátumoch vydania. Vieme, že Halo Infinite príde s Xbox Series X, a vieme aj to, že Psychonauts bol odložený na 2021. To je však z hľadiska first-party hier Microsoftu všetko. Nevieime, kedy môžeme očakávať Avowed od Obsidianu, nevieme, kedy môžeme očakávať Fable a ani Everwild. Ja viem, že Microsoft sa snažil ukázať, že konečne má hry, no trochu viac transparentnosti by určite nezaškodilo. A najviac ma sklamala úplná absencia Hellblade II. Nič v zlom, Ninja Theory, ale nemám záujem pozerať fotky z výletu na Islande počas toho, ako máme sledovať ohlásenia hier!

Taktiež je zrejmé, že toto nie je prvotne plánovaná podoba šou (k tomu sa ešte dostaneme). Opäť do toho budem musieť zatiahnuť aj Sony. Totižto, obe spoločnosti si údajne odložili časť svojich ohlásení plánovaných na hlavné podujatia na neskôr. A dôvodom je ich (už trochu trápne) odkladanie ohlásenia cien a dátumov vydania svojich nových konzol. Sony údajne na svoju augustovú show plánuje ukázať Silent Hill a pokračovanie God of War a myslím si, že Microsoft odložil ukážku z hrania Hellblade II a novú hru od Initiative. Lepšie sa buduje hype k vydaniu novej konzoly, keď ukážete d'alšie nové hry. Problémom však je, že to kompletne zmenilo dojem z tých súčasných. Úprimne? Microsoft



neukázal jediný dôvod, prečo by si mal človek zaobstarat' Xbox Series X – minimálne počas prvých mesiacov. A mám pocit, že to bol sčasti aj cieľ. Pri sledovaní jeho stratégie je zrejmé, že spoločnosť sa dávno odpútala od naviazania na konkrétny kus hardvéru a pre mňa Xbox Series X predstavuje ideálny a pohodlný spôsob, ako si vychutnať next-gen hry za cenu, ktorej sa PC hranie ani zd'aleka nepribližuje.

Kam sa stratégia presunula? Odpoveď je jasná – Game Pass. Už teraz je Game Pass jednoznačne najlepšou službou predplatného na trhu. Je šialené, čo Microsoft za 10 alebo 15 eur mesačne ponúka.

A keď si predstavím, že v najbližších mesiacoch pribudnú do služby Halo Infinite, The Medium, Microsoft Flight Simulator, Grounded, Tell me Why, všetky expanzie Destiny 2 (základná hra je free-to-play), Psychonauts 2 a v priebehu najbližších rokov tam uvidíme Forzu, State of Decay 3, Fable, Avowed, As Dusk Falls, Everwild, Stalkera 2,

Hellblade II a mnoho d'alších third-party hier... nuž, tak vtedy si uvedomím, prečo pre mňa stratégia Microsoftu funguje.

Celá šou sa mala premenovať z Xbox Games Showcase na Xbox Game Pass Showcase! Pretože o tom to aj bolo. O tom na aké kvantum hier sa môžu hrať, ktorí majú predplatné Xbox Game Pass, tešiť. Doslova to bola hodinová reklama na túto službu.

Výsledkom je, že obe konferencie boli LEN OKEJ. To je presne to slovo. Keď človek nemal žiadne očakávania, tak asi nebol sklamaný, no ak sme čakali kanonádu záberov z hrania, dátumov vydania a d'alších podrobností, nedočkali sme sa. Ani jedna spoločnosť ma nepresvedčila, že by som mal netrpezlivo očakávať na dátumy vydania konzol a okamžite si ich predobjednávať. Microsoft ma ale ukecal, že to so službou Game Pass myslí skutočne vážne. A či mi bude dočasne stačiť hrať ich first-party hry na súčasnej konzole, alebo kvôli vyššiemu framerate prejdem na next-gen, to je čisto moja voľba.

A hlavne... Ani jedna spoločnosť nemala takú dobrú šou, aby presvedčila o prebehnutí „tých z druhého tábora“. Obe herné predstavenia si hrabkali na svojom piesočku. Zdá sa, že budúcu generáciu rozhodnú hráči, ktorým sú exkluzivity ukradnuté. Vaši obyčajní „FIFA guys“, „Call of Duty guys“ a „NHL guys.“ Jednoducho bežní hráči multiplatformových hier. Tí sa ale rozhodujú primárne na základe ceny. Preto budú oči celého herného priemyslu v auguste na oboch konzolách.

Microsoftu teda odkazujem, že som určite čakal viac. Nie viac hier, ale skôr viac hodnotných informácií.

Dominik Farkaš



Canon EOS R5, R6 a RF



Novinky Canon EOS R5 a EOS R6 sú prvými plnoformátovými bezzrkadlovkami spoločnosti Canon vybavenými päťosovou stabilizáciou obrazu priamo v tele prístroja (IBIS), ktorú môžu využiť používatelia všetkých typov objektívov. Stabilizácia IBIS spolupracuje so stabilizačným systémom objektívov RF tak, že objektív a snímač spoločne vyrovnávajú vybočenie a stúpanie, korigujú horizontálny a vertikálny posun a klopenie. Tento inteligentný stabilizačný systém dokáže korigovať neuveriteľných 8 expozičných hodnôt – najlepší výkon stabilizácie obrazu na svete – a umožňuje tak novú úroveň kreativity pri fotografovaní z ruky alebo natáčania videí bez statívu.

Spoločnosť Canon okrem dvoch nových bezzrkadloviek uviedla na trh štyri nové objektívy RF a dva telekonvertory – RF 85 mm F2 MACRO IS STM, RF 600 mm F11 IS STM, RF 800 mm F11 IS STM, RF 100-500 mm F4.5-7.1L IS USM, telekonvertor RF 1.4x a telekonvertor RF 2x.

Veľký priemer bajonetu RF zabezpečuje, že svetlo dopadá na celú plochu snímača vrátane rohov, a to aj pri jeho pohybe vplyvom internej stabilizácie obrazu. Priemer 54mm umožňuje konštruovať objektívy RF s väčším obrazovým kruhom, ktorý pokryje aj väčší pohyb snímača pri stabilizácii. To znamená, že niektoré objektívy bez vlastnej stabilizácie, napr.

RF 85mm F1.2L USM alebo RF 28-70mm F2L USM, môžu rovnako dosiahnuť stabilizáciu až o 8 expozičných hodnôt¹.

Používatelia objektívov EF zaznamenajú zvýšenie výkonu stabilizácie, pretože stabilizačný systém v tele spolupracuje so stabilizovanými objektívmi EF. Z päťosovej stabilizácie obrazu v tele prístrojov EOS R5 a EOS R6 budú mať úžitok aj používatelia nestabilizovaných objektívov EF.

Jadrom prístrojov EOS R5 a EOS R6 je obrazový procesor DIGIC X – teda ten istý ako v prípade najvyššieho modelu zrkadloviek EOS-1D X Mark III. Procesor podporuje technológiu automatického ostrenia novej generácie so zdvojenými bodmi Dual Pixel CMOS AF II, ktorá sa vyznačuje bezkonkurenčnou rýchlosťou a spoľahlivosťou. Najrýchlejší systém automatického ostrenia na svete dokáže zaostriť rýchlosťou 0,05 sekundy². EOS R5 dokáže zaostriť pri hodnote -6 EV a EOS R6 je prvý prístroj EOS, ktorý dosahuje minimálne hodnoty EV pre automatické ostrenie -6,5³. Precízne automatické zaostrovanie je účinné aj pri nízkej hladine osvetlenia a pri vysokých svetelných kontrastoch.

EOS R5 – bez kompromisov (cena: 4499 EUR, predaj: koniec júla 2020)

EOS R5 predstavuje nevídaný vývojový skok bezzrkadlových technológií a ponúka najvyššie rozlíšenie zo všetkých prístrojov radu EOS⁵. Procesor DIGIC X, snímač typu CMOS a objektívy RF zvyšujú kvalitu obrazu po všetkých stránkach a



umožňujú dosiahnuť rozlíšenie cez 45 miliónov bodov. Pokrytie automatického ostrenia až 100% plochy snímku⁶ s 5940 voliteľnými bodmi zaostrenia a rozsahom citlivosti ISO 100-51200 zabezpečuje maximálnu ostrosť objektu aj za extrémne nízkej úrovne osvetlenia. V horčičkovom tele izolovanom proti vlhkosti a prachu sú umiestnené dva sloty na pamäťové karty (CFexpress a SD UHS II).

Profesionáli môžu filmovať v internom rozlíšení 8K RAW s 12-bitovou farebnou hĺbkou s využitím plnej šírky snímača a dosahovať skutočne kinematografickú kvalitu s priebežným automatickým ostrením so sledovaním očí a tváre. EOS R5 tiež nastavuje novú latku pre tých, ktorí filmujú v rozlíšení 4K.

Zaznamenáva 4K DCI (plný formát) a 4K UHD pri snímkovej frekvencii až 120P (119,88 sn./s) v kvalite 4: 2: 2 s 10-bitovou farebnou hĺbkou. Výsledkom sú plynulé spomalené zábery vo vysokom rozlíšení s plným výkonom automatického ostrenia. Používatelia, ktorí hľadajú najvyššiu kvalitu 4K, môžu využiť režim 4K HQ, ktorý vykresľuje neuvieriteľne jemné detaily pri snímkovej frekvencii až 30p interným prevzorkovaním zo záznamu v 8K.

Na základe požiadaviek zákazníkov sa do prístroja EOS R5 vracia multifunkčný ovládač, no zároveň zostáva možnosť ostriť prostredníctvom výklopného dotykového displeja s uhlopriečkou 3,2

palca a rozlíšením 2,1 milióna bodov. Podporovaný je aj režim Dual Pixel RAW, ktorý umožňuje upravovať ostrosť a kontrast pozadia a osvetlenia v prípade portrétov aj po nasnímaní a rozširuje tak tvorivé možnosti. Elektronický hľadáček (EVF) s uhlopriečkou 0,5 palca má obnovovaciu frekvenciu 120 sn./s a rozlíšenie 5,76 milióna bodov. Poskytuje úplne realistický pohľad na svet porovnateľný s optickým hľadáčikom.

EOS R6 – dokonalosť vo všetkých smeroch (cena: 2699 EUR, predaj: koniec augusta 2020)

Fotoaparát EOS R6, rovnako ako EOS R5, ponúka úžasné schopnosti systému

EOS R a dáva fotografom možnosť tvoriť dokonale ostré snímky a videá priamo z ruky. Výkonný, všestranný plnoformátový prístroj sa vyznačuje špičkovou rýchlosťou vo svojej triede. Zďaleka presahuje požiadavky fotoamatérov a poloprofesionálov všetkých žánrov. Športoví a wildlife fotografi môžu prístroj s dôverou použiť na zachytenie rýchlej akcie s možnosťou sekvenčného snímání 20 sn./s, voľby z 6072 bodov pre automatické zaostrovanie a s režimom automatického ostrenia so sledovaním objektu. Snímač typu CMOS s rozlíšením 20,1 milióna bodov zdieľa mnoho technológií a charakteristik sa snímačom použitým v prístroji EOS-1D X Mark III. Ponúka rozsah citlivosti ISO 100-102400 s automatickým nastavením a umožňuje



¹ Najúčinnjšia stabilizácia obrazu na svete o cca 8,0 expozičných hodnôt

Medzi všetkými digitálnymi fotoaparátmi s výmennými objektívmi. Údaj k 9. júlu 2020 (výskum spoločnosti Canon). Podľa štandardu CIPA, 8,0 expozičných hodnôt s objektívom RF 24-105mm F4 L IS USM pri ohniskovej vzdialenosti 105 mm. Podľa dátumu snímání môže byť potreba aktualizovať softvér objektívu. Schopnosti stabilizácie obrazu pri prístroji EOS R6 sú totožné s EOS R5.

² Najrýchlejšie automatické ostrenie na svete 0,05 s

Medzi digitálnymi bezzrkadlovými fotoaparátmi s výmennými objektívmi využívajúcimi plnoformátový obrazový snímač 35 mm s automatickým zaostrovaním na báze detekcie fázového posunu v rovine obrazu a automatickým zaostrovaním na báze detekcie kontrastu. Schopnosti automatického ostrenia pri prístroji EOS R6 sú totožné s EOS R, EOS RP a EOS R5. Na trhu od 9. júla 2020. (Podľa výsledkov výskumu spoločnosti Canon). Vypočítané podľa výslednej rýchlosti automatického ostrenia, merané v súlade s pravidlami CIPA. (Hodnoty sa môžu líšiť podľa fotografických podmienok a úžitkového objektívu.) Interná metóda merania.

[Podmienky merania]

Jas pre ostrenie: EV 12 (izbová teplota, ISO 100)

Fotografický režim: M

Použitý objektív: RF24-105mm F4L IS USM (ohnisková vzdialenosť 24mm),

Fotografovanie statických snímok pomocou tlačidla spúšte,

Spôsob ostrenia: jednobodové automatické (stred)

Režim automatického ostrenia: jednorazové

³ Prvý fotoaparát EOS s minimálnou expozičnou hodnotou pre automatické ostrenie EV -6,5

Zo všetkých digitálnych fotoaparátov Canon s výmennými objektívmi. Údaj k 9. júlu 2020 (výskum spoločnosti Canon). Podľa štandardu spoločnosti Canon.

⁴ Pri robení statických snímok, s objektívom so svetelnosťou f/1.2, jednorazové automatické ostrenie na stred, pri 23 ° C, ISO 100. Okrem objektívov RF s povrchovou úpravou pre zjemnenie oblastí mimo hĺbky ostroty (Defocus Smoothing).

⁵ Doteraz najvyššie rozlíšenie v prípade fotoaparátov rady EOS

Zo všetkých digitálnych fotoaparátov Canon s výmennými objektívmi. Údaj k 9. júlu 2020 (podľa výskumu spoločnosti Canon). Podľa testov spoločnosti Canon vykonaných v súlade s pravidlami CIPA odpovedajúcim norme ISO 12233.

⁶ Horizontálne 100% x vertikálne: 100% (maximum približne). Oblasť automatického zaostrenia.



uhlov. Dva sloty na pamäťové karty umožňujú vložiť 2 karty SD UHS II a zapisovať na obe súčasne s možnosťou odlišného formátu na každej z nich.

RF 100-500mm F4.5-7.1L IS USM (cena: 3099 EUR, predaj: september 2020)

Kompaktný a všestranný telezoom série L so širokým rozsahom ohniskových vzdialeností, vynikajúcou optickou kvalitou, stabilizáciou obrazu o 5 expozičných hodnôt, rýchlym automatickým zaostrovaním Dual Nano USM, utesnením proti prachu a vlhkosti a ovládacím prstencom pre vyššiu efektívnosť práce.

RF 600mm F11 IS STM a RF 800mm F11 IS STM (cena: 799 EUR / 1049 EUR, predaj: koniec júla 2020)

Najľahšie objektívy s automatickým zaostrovaním na svete s ohniskovou vzdialenosťou 600 mm⁷, respektíve 800 mm⁸. Pomocou týchto objektívov s veľmi dlhou ohniskovou vzdialenosťou, plne automatickým zaostrovaním⁹ a



tak používateľom získať čistý obraz aj v najnáročnejších svetelných podmienkach, napríklad pri svadbách a iných udalostiach v interiéri, s vysokou mierou flexibility a širokými možnosťami voľby.

Inovatívny prístroj EOS R6 vychádza v ústrety tvorcom obsahu, ktorí potrebujú vyhovieť silnejúcemu dopytu po kvalitných statických snímkach a videu. Dokáže filmovať v rozlíšení 4K UHD so snímkovou frekvenciou až 59,94 sn./s, čo dosahuje prevzorkovaním z 5.1K.

Umožňuje tvoriť spomalené zábery v rozlíšení Full HD pri 119,88 sn./s s podporou automatického ostrenia. Pri filmovaní možno použiť pruhovaný raster (funkcia "zebra") ako vodič pre úpravu expozície. Táto funkcia je obzvlášť užitočná za podmienok, pri ktorých zvyčajne vznikajú prepaly. Elektronický hľadáčik s uhlopriečkou 0,5" s rozlíšením 3,69 milióna bodov pracuje s vysokou

obnovovacou frekvenciou 120 sn./s. Dosahuje vďaka tomu úplne minimálne oneskorenie pri zobrazovaní scény, a je preto ideálny pre fotografovanie športu.

Výklopný a otočný LCD displej s uhlopriečkou 3" s rozlíšením 1,62 milióna bodov podporuje kreatívne fotografovanie z nezvyčajných



RF 100-500mm F4.5-7.1L IS USM (3099€)

⁷ Medzi objektívmi s automatickým zaostrovaním vrátane ohniskovej vzdialenosti 600 mm pre fotoaparáty s výmennými objektívmi. Od júna 2020. Podľa výsledkov výskumu spoločnosti Canon.

⁸ Medzi objektívmi s automatickým zaostrovaním vrátane ohniskovej vzdialenosti 800 mm pre fotoaparáty s výmennými objektívmi. Od júna 2020. Podľa výsledkov výskumu spoločnosti Canon.

⁹ Pri použití s telekonvertorom alebo bez nich je oblasť automatického ostrenia obmedzená horizontálne na cca 40% a vertikálne na cca 60% obrazovej plochy.

RF 600mm F11 IS STM (799€)



stabilizáciou obrazu môžu fotografi zhotovovať mimoriadne ostré snímky na veľkú vzdialenosť.

V spojení s novými telekonvertormi RF – s označením EXTENDER RF 1.4x a EXTENDER RF 2x – dosahujú objektívy ohniskové vzdialenosti extrémnych 1200 mm (RF 600mm F11 IS STM), respektíve 1600 mm (RF 800mm F11 IS STM). To fotografom dáva ešte väčšiu flexibilitu a tvorivé možnosti pri zachovaní funkcie automatického ostrenia. Sú preto ideálnou voľbou pre celý rad fotografických zámerov – fotografovanie zvierat, leteckej techniky a Mesiaca.

RF 85mm F2 MACRO IS STM (cena: 699 EUR, predaj: október 2020)

Nevyhnutné vybavenie fotografov, ktorí prechádzajú na systém EOS R a chcú fotografovať dokonale portréty alebo miniatúrne detaily. Tento svetelný portréťový objektív naplno využíva možnosti systému. Ponúka stabilizáciu obrazu až o 5 expozičných hodnôt (alebo 8 expozičných hodnôt pri použití s prístrojmi EOS R5/EOS R6) a makrofotografické schopnosti – čo sú dve jedinečné vlastnosti, ktoré neponúka žiaden ďalší objektív na trhu.

EXTENDER RF 1.4x a EXTENDER RF 2x (cena: 599 EUR / 749 EUR, predaj: koniec júla 2020)

Dva vysoko výkonné a odolné telekonvertory s novou optickou konštrukciou rozširujú schopnosti dnes uvedených objektívov RF 100-500mm

RF 85mm F2 MACRO IS STM (699€)



F4,5-7,1L IS USM, RF 600mm F11 IS STM a RF 800mm F11 IS STM. Oba telekonvertory umožňujú fotografom predĺžiť ohniskovú vzdialenosť kompatibilných objektívov pri zachovaní obrazovej kvality a rýchlosti systému RF.

O spoločnosti

Canon Europe je zastúpenie japonskej spoločnosti Canon Inc., globálneho poskytovateľa technológií a služieb z oblasti spracovania obrazu. Canon Europe pôsobí v 120 krajinách, v ktorých zamestnáva 18 tisíc ľudí. Na celkových celosvetových príjmoch spoločnosti sa Canon Europe podieľa približne jednou štvrtinou.

Spoločnosť Canon, Inc. bola založená v roku 1937. Od tej doby vďaka neustálym inováciám svojich produktov a riešení stojí v oblasti spracovania obrazu na svetovej špičke. Canon obohacuje životy bežných ľudí i firmami prostredníctvom inovácií v mnohých segmentoch – od fotoaparátov cez komerčné tlačiarne



EXTENDER RF 1.4x (599€)

RF 800mm F11 IS STM (1049€)



a firemné konzultačné služby až po zdravotnícke technológie.

Podniková filozofia spoločnosti Canon nesie názov Kyosei, čo najlepšie vystihuje preklad „Spoločne žiť a pracovať pre všeobecné blaho“. Spoločnosť Canon Europe sa usiluje v rámci regiónu EMEA (Európa, Stredný východ a Afrika) o udržateľný rast podnikania so zameraním na znižovanie vlastného dopadu na životné prostredie. Taktiež dbá na to, aby aj jej zamestnanci pri využívaní produktov a služieb Canon minimalizovali množstvo produkovaného odpadu.

Ďalšie informácie o spoločnosti Canon Europe a Canon SK sú k dispozícii na www.canon-europe.com a www.canon.sk.



EXTENDER RF 2x (749€)

Hľadali sme dostupné hybridné automobily

Fiat 500



Hon za čo najmenšími emisiami pripravil pre motoristov novú nástrahu v podobe hybridných motorov. Z pôvodne okrajovej záležitosti sa stáva bežná časť cenníkov nových automobilov. Pomôžeme vám sa zorientovať v aktuálnej ponuke hybridných áut s cenou do 30 tisíc eur.

Načo je nám elektrina v motore?

V našom výbere sa budeme venovať výhradne základným hybridným automobily, ktoré nevyžadujú klasické nabíjanie batérie. Táto základná možnosť elektrického pohonu je vhodná hlavne do mesta a aktuálne je už dobre rozšírená a hlavne cenovo dostupná. Nečakajte tu však nejaké veľké zázraky, je to jednoducho elektrické minimum, s ktorým máte zároveň najmenej starostí.

Všetky tieto autá potrebujú klasické palivo, no zároveň majú menší akumulátor, ktorý im pomáha pri rozjazdoch a pomalých jazdách hlavne v kolónach, či pri krátkodobom nárastovom zvýšení výkonu. Nabíjať ich nemusíte, podľa typu konštrukcie sa batéria dobíja pri brzdení, alebo aj s pomocou motora. Cenovo dostupné kompaktné hybridy nikdy neboli o zážitku zo športovej jazdy, ale o naháňaní čo najnižšej spotreby.

Pri tých úplne najlacnejších sa môžete stretnúť s označením Mild-hybrid, čo je zjednodušene povedané len pokročilejší systém Start-stop. Vo

svojej podstate pomáha pri rozbehu a akcelerácii, ale zároveň nedokáže auto samostatne rozhábať na dlhšiu vzdialenosť. Aj napriek tomu je tu merateľná úspora emisií a spotreby, hlavne pri častých rozjazdoch v kolónach.

Pre výrobcu je výhodou jednoduchá konštrukcia s minimom úprav, ktorá sa zbytočne nezvyšuje výrobné náklady.

Oproti tomu klasický hybrid je na celú konštrukciu výrazne náročnejší a napríklad pri Hondě funguje spaľovací motor pri jazde v meste len ako generátor elektrickej energie.

Pozreli sme sa na aktuálnu ponuku cenovo dostupných automobilov s hybridnými motormi a vybrali

tie, ktoré nás zaujali a s cenou sa zmestili pod hranicu 30 tisíc eur.

Fiat 500

Malý a cenovo dostupný Fiat 500 je stále veľmi obľúbeným autom a zároveň ukázkou toho, čo ponúka Mild-hybrid riešenie. Na rozdiel od zvyšných modelov v našom výbere totiž funguje odlišne, kedy elektrina pomáha len pri štartovaní a rozbehu auta. Batéria má výrazne menšiu kapacitu a auto nedokáže akcelerovať a pohybovať sa bez využitia benzínového motora. Aj napriek tomu výrobca sľubuje výraznú úsporu pri spotrebe benzínu, hlavne pri jazde v meste. Na diaľnici a mimo mesta s použitým Mild-hybridom neušetríte.

Samotné auto je síce vo svete extrémne obľúbené a kvôli malým rozmerom ako stvorené do mesta, no za konkurenciou zaostáva pri výbave a hlavne bezpečnosti.

Zaujímavosťou je, že za hybridnú verziu zaplatíte menej, ako za čistokrvný benzín. Základnú verziu ale veľmi neodporúčame, zaujímavá je až výbava Star za 13 530 eur. Fiat predáva v Mild-hybrid verzii aj stále obľúbenú Pandu, pri nej ale netreba zabúdať, že pri NCAP testoch nedopadla úplne najlepšie.

- + cena, rozmery vhodné hlavne do mesta
 - úplne základné hybridné riešenie, málo bezpečnostných funkcií
- Cena od:** 10 990 eur



Toyota Yaris

Toyota Yaris

Malé šikovné auto do mesta, ktoré je na trhu už od roku 1999. Za tie roky si získalo hlavne srdcia žien, stačí sa počas jazdy pozrieť na vodiča. Vďaka malým rozmerom sa s ním výborne parkuje aj na preplnenom parkovisku pred škôlkou, či nákupnými centrami. Ako druhé auto do rodiny je skvelou voľbou, aj keď nie úplne najlacnejšou. V základnej výbave s litrovým spaľovacím motorom stojí 12 490 eur, čo nie je úplne najvhodnejšia voľba. Firma si za novú generáciu auta pýta prehnane veľa peňazí, v hybridnej verzii dokonca až 16 490 pri úplne základnej výbave.

Na rozdiel od predchádzajúcej generácie má základná výbava hybridnej verzie automatickú klimatizáciu, USB pripojenie, nechýba aj Bluetooth či 7-palcová obrazovka s podporou Android Auto a Apple CarPlay. Aj pri najnižšej cene dostanete auto s množstvom bezpečnostných prvkov ako je predkolízny systém s detekciou chodcov a cyklistov, systém upozornenia pred opustením jazdného pruhu, automatické prepínanie diaľkových svetiel, či detekcia únavy vodiča. Hybridný Yaris v plnej výbave stojí v akcii rovných 20 tisíc eur, čo je na malé mestské auto odvážna cena. K čomu nevieme zaujať postoj je dizajn novej generácie. Tá predchádzajúca bola podľa nášho názoru veľmi podarená, na novú sme si ešte nezvykli.

- + skvelý kompaktný do mesta, bezpečnostné funkcie
 - na časté dlhé cesty nevhodné, cena
- Cena od:** 16 490 eur

Ford Puma

Stará Puma z prelomu tisícročí, to bolo dizajnovy netradičné auto, zaujímavé aj v dnešnej dobe. Moderná Puma síce patrí do odlišnej kategórie áut, no svojej predlohe sa úplne nezdialila, ale ju dokonale vylepšila.



Honda Jazz

Ford Puma



Moderná Puma je skutočne krásne auto, ktoré dokáže priťahovať pohľady. Zo športového kupé sa stal mestský mix s rozumnými rozmermi, príjemným posedom a množstvom moderných funkcií. 48 V Mild-hybrid s označením mEHV nemá kapacitu dostatočnú na niekoľko kilometrov elektrický pohyb, ale je skôr zaujímavým doplnkom úsporného benzínového motora. Uvádžacie ceny na novú Pumu sú veľmi zaujímavé, First Edition sa dá kúpiť už za 18 990 eur v použiteľnej výbave a so základným 125k mEHV motorom. Nechýbajú tu 17-palcové disky z ľahkej zliatiny, funkcia udržiavania v jazdných pruhoch, rozpoznávanie dopravných značiek, sú tu LED svetlá, či bezdrôtové nabíjanie smartfónu. Nám sa páči výbava ST-Line so 155k motorom, za ktorú si výrobca pýta necelých 25 tisíc eur.

Veľký 12,3-palcový digitálny prístrojový panel je tu jednoducho krásny. Ford používa mHEV riešenie aj d'alších modeloch, napríklad obľúbený Focus si môžete kúpiť už za 19 890 eur.

- + krásny dizajn, funkcie, dobrý motor
 - len základný hybridný systém
- Cena od:** 18 990 eur

Honda Jazz

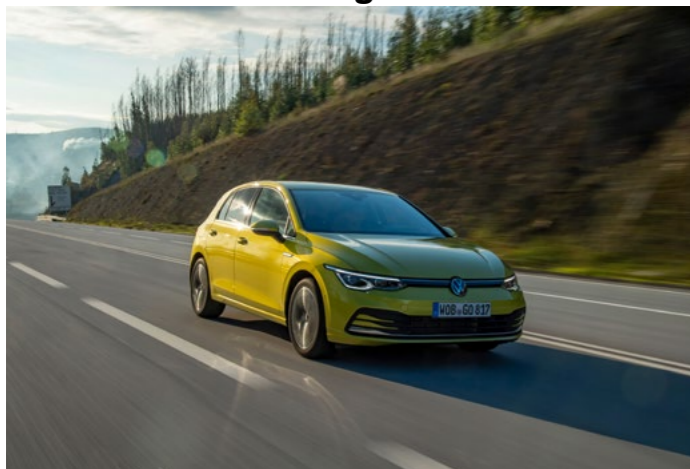
Legendárna Honda Jazz sa v novej generácii stala výhradne hybridným autom, bez možnosti kúpy klasického benzínového verzie. S ohľadom na komplexnosť použitého riešenia je to rozumný krok, ktorého následkom je však nečakane vysoká cena. Elektromotor tu totiž nie je len ako doplnkové riešenie, je tým hlavným. Benzínový funguje ako generátor elektriny počas bežnej jazdy a prebytočná elektrina sa ukladá do batérií. V čisto elektrickom režime dokáže automobil prejsť až tri kilometre. Režim spaľovacieho motora sa používa hlavne na diaľnici pri ustálenej jazde vyššími rýchlosťami.

Honda Jazz je skvelou voľbou pre mestské a prímestské jazdenie, ale nebáli by sme sa s ním absolvovať aj dlhšie trasy. Interiér je totiž ako vždy priestraný s adekvátnym 300-litrovým kufrom. Honda sa tu konečne zbavila zastaralých ručičkových budíkov, prístrojová doska je plne digitálna. Nechýbajú všemožné bezpečnostné funkcie vrátane čítania dopravných značiek, autonómneho brzdenia, udržiavania vozidla v jazdnom pruhu a režimu jazdy v dopravných



Toyota Corolla

Volkswagen Golf



zápach. Nový Jazz je už úplne iné auto, ako sme ho poznali. Technologicky je z ponuky firmy vlastne najdokonalejšie a konečne už dokáže cez špeciálnu aplikáciu komunikovať aj so smartfónom.

- + dizajn, technológie, vnútorný priestor
- cena

Cena od: 19 590 eur

Toyota Corolla

Corolla na našom trhu po rokoch nahradila obľúbený Auris a vďaka futuristickému dizajnu je jasné, že toto je moderné auto vybavené všetkými modernými vymoženosťami. V základnej verzii s benzínovým motorom si výrobcu za pýta 15 990 eur, príplatok za hybridnú verziu túto cenu navýši na 19 990 eur. Rovnako ako v prípade modelu Yaris, aj Corolla má v základnej verzii skoro všetky bezpečnostné vymoženosti, teda udrží vozidlo v jazdnom pruhu, zobrazí vám dopravné značky a v meste zabráni stretu s nepozorným chodcom, či cyklistom. Nám sa páči výbava Comfort s balíkom Tech, kedy sa cena zvýši na približne 22 500 eur



Hyundai Kona Hybrid

Toyota CH-R



nepokúša zaujať pri tých úplne najmenej výkonných, tým patrí zaslúžené miesto len pri základnej výbave. eTSI je takzvaný Mild-hybrid, teda pomocné riešenie s menšou kapacitou batérie. V prípade litrového motoru je výkon použiteľných 110 koní, no pre väčšiu zábavu, alebo jazdu s plne naloženým autom odporúčame priplatiť si za 150 k verziu, ktorá je ale dostupná až od drahšej výbavy Style pri cene presahujúcej 26 tisíc eur. Samotné auto je asi zbytočne popisovať, veď je to jeden z najpredávanejších modelov na svete, tešiaci sa veľkej obľube aj na Slovensku.

V najnovšej generácii mu nechýba príjemne agresívny dizajn, moderné technológie a ako sme už spomínali, aj vysoká cena. Volkswagen má ale odlišný prístup a už v základe ponúka to, čo väčšina konkurencie za príplatok. Preto tu nájdete aj v najlacnejšej výbave všetky potrebné bezpečnostné funkcie vrátane automatického brzdenia a udržiavania vozidla v jazdnom pruhu. Nechýbajú LED svetlomety, no celkový pocit kazia malé kolesá s oceľovými diskami. Aj preto odporúčame výbavu Life, pri ktorej firma začína ponúkať aj spomínaný Mild-hybrid motor.

- + bohatá výbava, digitálny prístrojový panel v základe
 - len Mild-hybrid, cena
- Cena od:** 22 680 eur

Toyota CH-R

Súčasná ponuka Toyoty je dizajnovu jedinečná, no aktuálna verzia modelu CH-R by si zaslúžila výraznejší facelift. V tomto aute na cestách vidíme prevažne veľkú ľudia v staršom veku. Je to obľúbené mestské SUV s príjemne vysokým posedom, ponúkajúcim dobrý prehľad o situácii pred vami. Pozor by si ale mali dať rodiny s menšími deťmi, keďže zadná časť nie je veľmi presvetlená a kvôli nešťastne

Kia Niro Hybrid



tvarovaným dverám je z okna slabý výhľad. Malé deti tak na cestu nemusia vôbec vidieť, čo znamená veľkú nudu na dlhších cestách. Rodiny s deťmi môže odradiť aj malý kufr s objemom len 377 litrov (358 pre výkonnejšiu hybridnú verziu).

Toyota aj tu použila svoje osvedčené riešenie s e-CVT prevodovkou, na ktorej prejav si budete chvíľu zvykať. Dojazd na čisto elektrický pohon je maximálne dva kilometre, takže svoje využitie určite nájdete hlavne v dopravnej zápche. Pomôže aj pri akcelerácii na diaľnici alebo jazde do kopca, kde pomáha klasickému spalovaciemu motoru. Toyota pre tento rok už veľmi nepočíta s čisto benzínovou verziou, v ponuke je, no len so slabým 1,2 litrovým motorom v dvoch najlacnejších výbavách. Cena by mohla byť menšia, za základnú hybridnú verziu si totiž firma pýta vyše 23 tisíc eur. Chýba tu však plne digitálna prístrojová doska, všetky pokročilé bezpečnostné funkcie sú našťastie aj v základnej výbave.

- + netradičný dizajn, farebné verzie
 - klaustrofóbia na zadných sedadlách
- Cena od:** 23 090 eur

Hyundai Kona Hybrid

Kombinácia 1,6 litrového benzínového motora a 33 kW elektromotora je pre kompaktné SUV skvelou voľbou, teda pokiaľ nebudete na cestách čakať zázraky a nejak extrémne dynamickú jazdu. Aj tomuto autu najlepšie svedčí mesto, s občasnými výletmi po diaľniciach a v prípade potreby si poradí aj s trošku horším terénom. Výkon 141 koní slušne rozohýbe aj plne naložené auto. V základnej (a teda dost' chudobnej) výbave s litrovým motorom je cena zaujímavých 14 590 eur, pre hybridnú verziu si musíte priplatiť skoro 9 000 eur. Kým pri malých autách typu Yaris je príplatok za elektriku zbytočne vysoký, tak tu za svoje peniaze dostanete

Hyundai Ionic Hybrid



na predchádzanie čelným zrážkam. Firma má v ponuke aj Plug-in hybrid verziu v cene od 31 890 eur a plne elektrickú, na ktorú si pripravte minimálne 36 490 eur.

- + šikvné mestské a rodinné auto, dobrá výbava základnej verzie
- vyššia spotreba na diaľnici

Cena od: 23 690 eur

Hyundai Ionic Hybrid

Rodina automobilov Ionic vznikla práve za účelom propagácie elektromobility, preto tu nenájdete čisto benzínový alebo naftový pohon. Výrobca ponúka tri verzie tohto auta – hybrid, Plug-in hybrid a čisto elektrickú. Do nášho cenového limitu sa vošla len tá základná hybridná, na ktorú potrebujete necelých 24 tisíc eur. Aj tu odporúčame priplatiť sa za drahšiu výbavu s označením Style. Stojí presne 27 990 eur a navyše tu dostanete poriadne 17-palcové kolesá, plnohodnotné LED svetlomety, monitorovanie mŕtveho uhla, systém sledovania dopravných značiek, adaptívny tempomat, či veľký, 10,25-palcový infotainment.

V cene len mierne presahujúcej hranicu 30 tisíc eur je dostupná aj Plug-in hybrid verzia s výrazne väčšou kapacitou akumulátora a nutnosťou nabíjania. Na plnú kapacitu batérie totiž prejde vyše 50 kilometrov, čo je optimálne riešenie pokiaľ sa denne pohybuje v zápach veľkomesta. A keď náhodou batériu vybijete skoro úplne, tak sa obrazne premení na klasický hybrid. Teda sa čiastočne nabíja pri rekuperácii a pomáha pri predbiehaní, stúpaní do kopca a akcelerácii.

- + optimálne auto do mesta, stále pekný dizajn
 - cena mohla byť nižšia
- Cena od:** 23 840 eur

Matúš Paculík

Končí PlayStation 4 práve včas?

DOCHÁDZA NÁM KYSLÍK



V nedávnom špeciálne venovanom finálnom špecifikáciám next-gen konzole PlayStation 5 som pred vami rozprestrel akési virtuálne plátno plné mojich vlastných zážitkov z detstva. Spoločne sme sa tak mohli pozrieť na vývoj hernej kultúry všeobecne a prejsť si dnes už neexistujúce pravidlá tradičného cyklu života jednej hracej platformy. Bola totižto doba, kedy sa domáce gaming zariadenia, čo do biznis modelu, podobali jedno na druhé a ako spoločne prichádzali medzi zákazníkov preferujúcich tú či onú značku, tak ruka v ruke, a po presne definovanom období, skákali bez nejakých výčítiek do čerstvo vykopaného hrobu. Ako ale dobre viete, dnešná doba, a zvlášť špecificky komplikovaná súčasnosť, sa len sotva dá zaradiť pod nejaký štandard, a tak ako máme v roku 2020 mesiac čo mesiac nad čím uvažovať (často tvárou tvár voči drsnej realite sociálneho bytia), prežívame rovnako

unikátnu výmenu stráží. Či už Xbox alebo PlayStation (Nintendo je v tomto definitívne úplne odtrhnuté a ide si ako inak než svojou cestou), obe tieto značky koncom aktuálneho kalendárneho roka prinesú na scénu regulárny next-gen, a preto je z môjho pohľadu dnes ideálny čas položiť si onú obligátnu otázku a trochu sa zamyslieť. Nakoľko je prechod k silnejším a technicky zdatnejším mašinám nutný a vo svetle dvoch nedávno vydaných PlayStation exkluzív aj potrebný? Nemal by celý herný trh skôr spomaliť a prestať produkovať akýchsi požieračov času (myslené prehnane dlhé hry) a naopak sa sústrediť v rovnakej miere na krátkodobé, ale o to viac intenzívnejšie a menej technicky náročné zážitky? Kam toto všetko celé smeruje? Dobré, tých otázok je ako vidíte podstatne viac a než zjdeme tam, odkiaľ už nebude možné návratu, radšej rovno začneme. Spomínaný Xbox Series X od Microsoftu však tentoraz

vynecháme a spoločne sa pozrieme vyložene do tábora spoločnosti SONY, ktorý použijem ako modelový príklad.

S rokom 2020 sa spája vypustenie jednej z najväčších exkluzív pre pomaly zhasínajúcu sviečku PS4. Projekt The Last of Us Part II znamenal istý prelom a to hneď z mnohých uhlov pohľadu, keďže v Naughty Dog pristúpili na skĺbenie drsného scenára so súčasnými potrebami okolo ochrany a propagácie menšinových skupín. Nech už máte na LGBT prvky akýkoľvek názor, je scestné myslieť si, že autori druhého dielu TLoU potrebovali naplniť takzvané kvóty pre potreby zámorských organizácií a na úkor toho ohli aj celú dejovú linku. Ich cieľom bol práve naopak akýsi virtuálny varovný prst, ktorý sa snažili upriamiť na našich, často nie práve empatických, spoluobčanov a pripomenúť im, že nech už ste takí alebo onakí, pri dodržiavaní istej formy ľudskosti máte právo na život

a na vlastné socializovanie sa v ňom. Aký iný nástroj mohli použiť ako kľúč k tomuto celému, než práve populárnych hrdinov z hry, ktorej sa v prvom diely predali milióny po celom svete? Toto celé provokovanie, pre niekoho väčšie a pre iného menšie, však je len jedným nosným pilierom vyššie uvedeného prelomu. Ten druhý sa priamo dotýka technickej stránky hry ako takej, ktorá z konzole PlayStation 4 ťaží maximum jej výkonu a podľa môjho názoru prekračuje tieň akýchkoľvek očakávaní. Počas testovania The Last of Us Part II sa redakčná PlayStation 4 v PRO verzii správala nonstop ako dopravné lietadlo v pozícii odletu z letiska. Hluk ventilátora bol tak intenzívny, až som po istom čase usúdil, že bude lepšie si naraziť na hlavu headset aj s vedrom a zvuk tak vnímať priamo, než aby mi ho kazil nejaký vysávač utrhnutý z ret'aze. Tento príklad je samozrejme jemne scestný, lebo dobre vieme, ako zle je riešená architektúra chladenia danej platformy a rovnako tak treba prihliadnuť na zbernicu prachu, ktorá sa v tomto hardvéri naplní skôr, než by ste čakali. Samotný hluk ale, minimálne čo do tohto článku, berme skôr ako symptóm súčasných potrieb herných konzumentov, ktorí sa po niekoľkoročnej masáži od PR profesionálov nedokážu zmieriť so žiadnou výraznou trhlinou na nimi vysnívanom zážitku a je úplne jedno, či sa hlavný hrdina radšej bozkáva s rovnakým pohlavím, alebo sa jeho nohy neprirodzene prepadávajú pod zem. Oboje je zrazu neprípustné a v niekoľkých prípadoch sa dokonca trestá vyhrážaním sa smrťou. Aj taký môže byť dnešný svet hier a ľudí, čo sa okolo nich krúti.



osobne odpovedať len čiastočne. Ak trend produkcie AAA hier pôjde aj naďalej a cez všetky finančné negatíva a nároky kladené na hlavu jej tvorcov cestou do len zdanlivo nekonečného kopca, prirodzený upgrade na nové železo je samozrejme nutný. Len tak sa v budúcnosti môžeme dočkať ďalších pokračovaní dnes už megalomansky pojatých značiek ako Grand Theft Auto, The Witcher či práve The Last of Us.

Nároky rastú a vnútornosti herných zariadení sa musia v duchu pokroku obmieňať, ale ten vrchol krivky raz dosiahne hranu, kedy očakávam akýsi bod zlomu a stratu podstatných dôvodov, prečo vlastne dnes hráme hry v ponímaní zmyslu toho slova. Nie som samozrejme tak naivný, aby som onen presah od robenia hier zo srdca k masovej produkcii pre zisk nevidel v praxi už dávno, avšak paradoxne sme to práve my, kto určuje, čo je populárne a čo sa predáva a vôbec si to pri tom všetkom prskaní v internetových diskusiách neuvedomujeme. Vďaka nezávislej scéne máme ešte nádej, že tá krivka nepríde tak

Kyslíku je dost'

Na už v úvode nastolenú otázku, nakoľko je príchod piatej generácie značky PlayStation 5 nutný, dokážem



skoro, ale o to viac je z môjho pohľadu znepokojujúce, ak silná časť platiacich zákazníkov nakupuje radšej len z nejakej zotrvačnosti a pod PR dekou, než na základe vlastného inštinktu. Takže áno, nástup PS5 je vo svetle technických potrieb produkcií titulov ako The Last of Us Part II nutný a pochopiteľný, avšak ako sa povie, pre jednu kvetinu slnko nevychádza a ak by celá tá mašinéria trochu spomalila a nechala hovoriť kreativitu spojenú s rozumom, možno by sme už dnes nemuseli riešiť nič také, ako je console wars. Zbožné prianie, ja viem.

Tou druhou veľkou značkou, ktorá je zároveň aj záverečnou bodkou za exkluzivitami vytvorenými na systéme PlayStation 4, je dozista Ghost of Tsushima. Novinka z dielne Sucker Punch už síce nedisponuje takou mierou kontroverznosti ako toľko proklamovaný a v médiách prepieraný TLoU2, ale pre potreby tohto textu je rovnako využiteľná. Na jednej strane tu máme históriu odobrený príbeh o vôbec prvej invázii Mongolov na územie Japonska a na tej druhej zase nie práve presvedčivú technickú stránku.

Áno, to, čo autorom série Infamous a Sly Cooper nemôžem uprieť, je akési dodržanie pocty pre filmový odkaz samotného majstra Kurosawu, kde pomocou dynamickej prírody a efektu počasia aj v spojení s čiernobielym filtrom dokázali priniesť osobitú art cestu jedného samuraja. Avšak príbeh vývoja hry je v tomto smere opäť trochu paradoxom, keďže nároky na jej výkon ani zďaleka nedosahujú také potreby, s akými pracovali v štúdiu Naughty Dog. Pritom druhá hra je odporčne oveľa rozsiahlejšia, ostatne u Ghost of Tsushima ide o sandbox. Cieľom navodenia dostatočnej kvality sa tak stala úroveň textúr u hlavných postáv



(ani tu to ale nie je tak detailné ako v prípade TLoU2) a všetko ostatné zhltno spomínané počasie či HDR efekt. Nebudem teraz riešiť kvalitu hrateľnosti u oboch týchto projektov, ale skôr sa vrátim k úvodu a vysloveným otázkam.

Práve projekt Ghost of Tsushima by bez akýchkoľvek problémov mohol prísť na PlayStation 4 ešte v polovicike jeho existenčnej linky a nikto by to nepovažoval za nejaký extrémny zážrak. Naopak druhé The Last of Us

je priam ukázkovým výsledkom tvrdej snahy o vyžmýkanie kompletného potenciálu železa, na akom beží. Máme tu tak samozrejme úspech u milovníkov grafických orgií a všetkého s tým spojeného a v prípade ostrova Tsushima nie práve presvedčivý grafický vizuál, ktorý zachraňujú art filtre a poletujúce kvietky. Obe hry od kritikov, ale aj laickej verejnosti, obdržali vysoké známky a obe sa viac než slušne predávajú, avšak jedna by pokojne mohla dostať ďalší diel bez toho, aby bolo nutné meniť

železa a druhá by svojou filozofiou sotva dokázala zopakovať to isté a navyše ešte vo väčšom na starej generácii.

Neistá budúcnosť

Počas toho, ako som recenzoval príbeh samuraja Jina a jeho brutálne sekание do srdca invázie nepriateľského národa, som si neraz povedal; tu chýba jedna vrstva efektov, nie? Tu sú animácie na úrovni éry PlayStation 3, umelá inteligencia je hlúpa a tak ďalej a tak podobne. Ale vo finále som sa vlastne bavil tak ako u vyššie spomínaného post-apokalyptického a takmer dokonalého The Last of Us.

A to je presne ten dôvod, prečo nedokážem suverénne povedať, že príchod next-gen platforiem je nutným vyslobodením a jedinou záchranou budúcnosti videohernej kultúry. Píšem to aj cez fakt, že milujem každý jeden nový hardvér a jeho špecifickú arómu len krátko po tom, čo ho vybalíte a najradšej by som hneď pobozkal manuál (zdravím kapitána). Všetko to jednoducho končí u softvéru a ten rozdiel medzi stropom formátu The Last of Us Part II a po stránke intenzívneho zážitku nejakej rovnako kvalitnej indie hry je dnes už tak malý, že po zistení, koľko stál vývoj jednej a naopak koľko tej druhej (času aj peňazí), sa musíte nad budúcnosťou začať oveľa viac zamýšľať a to nielen s ružovými okuliarmi na nose.

Filip Voržáček



TRENDY TÉMA

Ceny hier sa zvýšia. No bolo na čase...



Viem, toto nebude obľúbený názor, ale som presvedčený, že to priemyslu len prospeje a zároveň nikomu neublíži.

Informácia, ktorá posledné dni koluje na internete, rozdelila hernú komunitu na dve časti. Prvá (zároveň drvivá väčšina) finančne citlivých ľudí sa na smrť urazila, že nový Crash bude drahší o 10 eur. Druhá (kam patrí aj ja) to buď nejako odignorovala, alebo sa aj potešila.

Mnoho ľudí z prvej skupiny si totiž neuvedomuje, že zdraženie vo všeobecnosti neznamená zdraženie všetkých hier ako takých.

Pôjde prevažne o AAA či AA tituly, na ktorých sa pracuje tisíce hodín a dlhé roky, kým prídu na svet a užijú si kritiku ľudí, ktorí ju ani nehrali.

Nie, teraz nehovorím len o The Last of Us II, takže moralisti môžu zaliezť naspäť, odkiaľ práve vystrčili hlavy. Toto sa deje bežne, ale najviac je to vždy pri exkluzivitách – len aby bola vojna. Hold, niektorí ľudia proste musia svoje komplexy dať najavo... ale neodbočujme od témy. Áno Crash

má stáť 70 eur. A? Na internete sa už teraz dá kúpiť za menej, ako býva normálna cena, a navyše má obsahovať 100 levelov a nové mechanizmy.

Uvedomujú si tí kydači hnoja v komentároch, že to je viac úrovni, ako mali prvé 3 časti dokopy? Dostanete viac za viac peňazí, čo je podľa mňa úplne fér. Taktiež to platí aj pri veľkých a nových IP, ktoré stoja mnohých vývojárov okrem posledných síl aj duševné zdravie.

Cena hier sa nezmenila za posledných minimálne 15 rokov, čo to viac-menej aktívne sledujem. O koľko sa za ten čas zvýšili platy? Lenže ľudia si neuvedomujú, že sa zmenil aj životný štýl, ktorý ich stojí viac a viac peňazí a teraz neostáva nič iné, len si vybrať.

Pôjdem zbytočne na kávu do nákupného centra, kde stojí 3 eurá, alebo si ju dám doma, kde ma vyjde na 30 centov? Blbý príklad, no schválne, pred tým, ako sa pôjdete od jedu roztrhnúť kvôli 10 eurám, zamyslite sa, za čo všetko ste počas posledných týždňov úplne zbytočne vyhodili peniaze. Potom sa môžeme rozprávať. Druhá a veľmi

podstatná vec – kto vám káže kupovať hru v deň, keď vyjde? Keď už vás to tak trápi, počkajte si na zľavu, poprípade o pár mesiacov bude stáť oveľa menej, tak o čo ide? Ahaaaa, štandardy...

Ak chcem mať všetko hneď, no rozdiel 10 eur mi spôsobí vrede na žalúdku, tak to znamená, že nielenže by som si ju nemal kupovať za 70 eur, ale ani za 60 eur.

Mal by som počkať a kúpiť neskôr v zľave, prípadne z druhej ruky. Pozrieť sa však na seba sebakriticky je ťažké a priznať si, že na niečo proste nemám a ešte verejne...

Hold, to robia všetci, ktorí sa sťažujú, však dobre, nie každý zarába 1000 eur, lenže potom sa aj tak správam a nenadávam na štúdio, ktoré proste chce zarobiť a po pätnástich rokoch zdvihne cenu o necelých 17%.

Inflácia (kto nevie, čo to je, tak Google, zaujímavé čítanie, prečo nemať peniaze v ponožke doma alebo na účte v banke) sa pohybuje na úrovni 4% ročne. Za 15 rokov to znamená, že v roku 2005 bola hra o 43% drahšia, ako teraz po novom bude len stáť.

Šach-mat všetkým pokrytcom a veľkohubým hnojárom v komentároch. A to hovorím o období pätnástich rokov, keď viem, že nové hry stáli 60 eur. Koľko dozadu tak stáli, to presne neviem a zistiť ovať nejdem, myslím, že každý si názor na to urobí.

Samozrejme, očakávam, že sa do mňa zas pustia všetci, tak poviem aj toľko, že za tento článok som nič nedostal.

V Gamesite som ešte nezarobil ani cent, robím to zadarmo a rád. Mier všetkým, ktorým tento článok našiel pokoj v srdci a prestane ich trápiť blbých 10 eur.

Áno, viem, že sa nájdu štúdiá, ktoré budú pýtať tieto peniaze aj za recyklovaný odpad, no to je znamenie všetkým ľuďom, aby prestali tie ich braky kupovať a peniaze dali tam, kde si to zaslúžia.

Róbert Gabčík

Acer ukázal svoje najnovšie výrobky



007 medzi technikou

Môžete sa medzi sebou hádať do krvi o tom, ktorá hardvérová značka v súčasnosti dokáže udávať takzvané trendy, avšak opäť to skončí prevahou často osobných preferencií založenými na obrovskom množstve vedľajších faktorov. Sám som svojho času uvažoval, prečo som tak intenzívne priťahovaný viac k jednej firme než k tej druhej a opäť to skončilo u onoho viackrát spomínaného podprahového vnímania produktov z rôznych sfér, kam nemusí nutne spadať práve portfólio Acer. Paradoxne som však túto taiwanskú spoločnosť za poslednú dekádu vnímal v zmysle produkcie herného, ale aj takzvaného pracovného hardvéru ako firmu s raketovým progresom. Nebudem vám tu nič tajiť, v čase, keď som ešte ako malý písal tak maximálne sprejom na garáž u nás za domom, sa mi párkrát podarilo zaznamenať v tej dobe aktuálne letáky na notebooky značky Acer a aj keď som sa od mala považoval za jedinca, čo je

schopný doceniť akýkoľvek dizajn a istú urbanistickú formu punkového umenia (cítite ten pach zasychajúcej farby?), prenosné počítače od Aceru mi neprišli nijako sympatické ani zaujímavé. Roky však plynuli, hlúpe nápisy na garážach prerástol zelený mach a aj môj názor na aktuálnu produkciu spomínanej značky sa obrátil doslova o stoosemdesiat stupňov. Posledné štyri roky som totižto priam fascinovaný jedinečnosťou dizajnu u drvivej väčšiny osobných počítačov nesúcich logo, ktoré vám musia kamaráti uznať aj pri partii v scrabble. Progres, v zmysle čistých línií a minimalizmu podporeného správnym výberom materiálov, som si interne začal spodobovať s filmovou sériou o agentovi jej veličenstva a v duchu očakávania akéhosi vrcholu súčasného predstaviteľa 007 som preto s radosťou prijal pozvanie na prezentáciu najnovších výrobkov firmy Acer, ktoré by svojou eleganciou dokonalo pasovali aj do špiónážnej výbavy Jamesa Bonda. Dost' však bolo bizarných spodobnení,

radšej sa pod'te prostredníctvom mojich dojmov pozriete na budúcnosť výpočtovej techniky v podaní spoločnosti Acer.

Človek sa učí každý deň

Ako zástupca médií by som pochopil, že ne mal mať oveľa širší rozhľad, a to hneď v rôznych sférach. Preto mi nemajte za zlé, ak som doteraz o výraze „brunch“, na ktorý mňa Acer pozval, počul len pramálo a nikdy ma nenapadlo pátrať po vysvetlení. Som hold typ na desať deko vlašského šalátu a tri rožky. Človek sa však skutočne učí každý jeden deň a v súvislosti s príjemnou atmosférou istého pražského podniku som pochopil jedno. Môžete sa na všetky tie svetové náboženstvá hnevať akokoľvek silno, avšak vďaka viere si dnes aj človek milujúci dlhý spánok môže dopriať raňajky a obed v jednom bez toho, aby vyzeral ako nejaký poval'ač a potencionálny opilec. Akonáhle som si naplnil žalúdok, nastal čas pozrieť sa na spomínanú sériu noviniek z rôznych sfér výpočtovej



Acer pri tvorbe nového hardvéru dal za cieľ naplniť štandardy akéhosi neškodného pomocníka, a preto je aj rad Ezel opatrený antibakteriálnym povrchom a keďže ide o duo kompletne bielych zariadení, úprava povrchu prešla takzvaným vrstvením, aby biela ostala bielou aj po rokoch aktívneho používania. Nemusíte sa teda obávať zažltnutia ani zažratia špiny, ktorá by nešla jednoducho utrieť.

Gaming

Od náradia prináležiaceho priamo animátorom a kreatívnym tvorcom obsahu,

techniky a premiérovu dokonca razantnejší vstup spoločnosti Acer do nábytkárskeho biznisu. Bude vám to možno zníť divne, avšak práve na herné kreslo Predator Gaming Chair x OSIM som sa v súvislosti s prezentovanými novinkami z hernej sekcie tešil asi zo všetkého najviac. V poslednej dobe totižto mojimi rukami prešlo väčšie množstvo takto zameraných pomocníkov pre naše unavené pozadia a práve integrácia overenej masážnej technológie OSIM V-Hand by mohla napraviť nejedno stresom pokrútené telo nás dennodenne skúšaných hráčov. Acer pochopil, že už dávno vyrobil kreslo z radu Predator, avšak v prípade spomínanej novinky sa rozprávame o ekvivalente kapitánskeho kresla, aké by sa pokojne uživilo aj na palube vesmírneho korábu USS Enterprise (NCC-1701-D) a tentokrát aj s interaktívnym panelom pre reguláciu masáže krásne skrytým do pravej opierky. Nanešťastie som však opäť raz dostal kopanec do miešku, keďže na pražskej prezentácii sa mnou ospevované kreslo nakoniec neobjavilo. Teda nejaké tie stoličky, ako vidíte z priložených fotografií, tam boli a sadnúť sme si ako novinári pochopiteľne mohli (teraz ma napadá, bola tam vôbec toaleta?), ale na omakanie Predator Gaming Chair x OSIM si osobne budem musieť počkať až do ostrého testu. Necháme však teraz sedenie sedením a posunieme sa k už tak širokému portfóliu produktov Aceru na aktuálny a súčasne aj budúci rok.

ConceptD

ConceptD je presne tou reprezentačnou vzorkou pokrokového myslenia Aceru, ktorý sa dokáže adaptovať na flexibilné premýšľanie vlastných zákazníkov. Fakticky sa tu rozprávame o prenosnom počítači (nech už ide o klasický notebook alebo desktop), ktorého výkon je schopný uspokojiť unikátnu sortu umelecky založených užívateľov. Primárne stojí v strede tvorca akéhokoľvek digitálneho obsahu a je jedno, či práve kreslí ružové



prasiatko Pepu, alebo dotvára reprodukcii Hviezdnej Noci od Van Ghoga. Pôvodné verzie ConceptD by sa v zmysle použitých komponentov dali prirovnávať k hernej sekcie Predator (v istých bodoch z nej priamo vychádzali), avšak s aktuálnou ponukou novej generácie a magickou číslou 7 sa už môžeme rozprávať o samostatnej a jedinečnej architektúre. Už čoskoro si tak umelci z celého sveta budú môcť zakúpiť ConceptD 7 Ezel a ConceptD 700, kde jeden reprezentuje rýdzo prenosný notebook s otočným systémom dotykovej obrazovky a integrácie pera, a naopak druhý akúsi klasickú formu stolného počítača v krásnom dizajne. Venujme sa teraz skôr tej kompaktnejšej a prenosnej verzii.

Odlišnosť by sme u skratky Ezel a Ezel Pro (líšia sa kvalitou displeja, výkonom a technológiou snímania pera) našli pochopiteľne veľa, ale najviac tu vyskakuje akási transparentnosť prezentácie prác pomocou variabilnej obrazovky. Tá je schopná sa preklopiť na štýl tabletu okolo svojej osi a o telo zbytku prístroja je uchytaná pomocou magnetov. Tento prvok umožní očný kontakt viacerých ľudí skláňajúc sa nad prístrojom a zvlášť ak si zoberieme súčasný trend moderného vyzdávania v kaviarni a zdieľania nápadov naprieč celým spektrom kolegov. V súvislosti so súčasnou a stále nepríjemnou situáciou okolo celosvetovej pandémie si

čo nás tak často v éteri bičuje v tej či onej forme, sa teraz môžeme presunúť k rýdzo hernej sekcie. Tu má Acer rozbehnutých hneď niekoľko zavedených podznačiek a aj keď sa v prípade aktuálnych noviniek nemôžeme, na rozdiel od vyššie opísaného ConceptD, rozprávať o nejakých zásadných zmenách, bolo by trestuhodné sféru gaming vynechať úplne.

Ostatne aj pre budúce mesiace majú značky ako Predator, Triton, Orion a Nitro čo to ponúknuť, už len v zmysle výmeny najnovších procesorov a grafických kariet (napríklad procesory desiatej generácie Intel Core).

Pár maličkosťí som však mohol zbadat' aj na vlastné oči, kde asi najviac zarezonoval presun napájania elektrickej energie (u notebookov samozrejme) z bočnej strany na hornú hranu prístrojov. V tomto prípade dizajnéri spoločnosti Acer dokazujú, že reflektovať na komunitu a ich želania im nie je vôbec cudzie a všetky negatívne reakcie na ich hardvér si berú poctivo k srdcu a pre budúcnosť chcú prinášať čo najdokonalejšie zariadenia tak, ako to vidí platiaci zákazníci. Okrem toho musíme vyzdvihnúť jemne modifikovanú verziu Helios 700, čo je legendárny herný notebook s výsuvnou klávesnicou pre ideálne chladenie a s vymeniteľnými klávesmi, ktoré v prípade dôležitých

tlačidiel používajú snímanie tlaku pomocou laseru. Za ním sa tiahne rovnako upravený Helios 300 a Triton 300 (vedľa seba na nerozoznanie), ktorých obrazovky servírujú nadštandardných 240 Hz, čo je pre sféru gamingu priam rajskou manou. Fakticky každý jeden platiaci zákazník, ktorý ide do nákupu hernej mašinky s istým rozpočtom, má u Aceru vždy šancu vybrať si pre neho to ideálne. Kto nemá hlboko do kapsy a chce aby mu doma steny osvetľoval extrémne výkonný desktop, môže potom investovať do futuristickej beštie Orion 9000 s dvoma RTX 2080Ti a vodným chladením. K tejto zostave si následne vybrať monitor X25 s asi totálne nevyužitelnou frekvenciou 360 Hz a zakončiť to výberom originálnej klávesnice a myšky od rovnakého výrobcu. Na nejaké komplexné hodnotenia si z mojej strany budete musieť počkať až do momentu, kedy mi vysmiatey kuriér zazvoní u dverí aj s krabicou s nápisom Acer, ale do tej doby vám už vopred môžem garantovať, že úroveň vyhotovenia a kvality použitých materiálov nijako neupadá, ba naopak. Všetky novinky prichádzajú na náš trh práve v týchto dňoch.

ENDURO

Nastal čas trochu pritvrdiť, ako sa povie, keďže v prípade úplne nového radu prenosných zariadení série ENDURO sa môžeme doslova rozprávať o extréme za každého počasia. Acer sa rozhodol priviesť na trh dve verzie tohto vysoko odolného notebooku, kde N7 je určený skôr pre záchranárov a celkovo ľuďov vykonávajúcich prácu v nebezpečnom a často špinavom prostredí, a naopak N3 ide skôr skĺbením slušného vojenského krytia so zachovaním akýchsi moderných nárokov. Je tomu naozaj tak, keďže ak sa pozriete na N7, tak to je počítač hodný úloh vo filme s agentom 007, ktorý môže pokojne zväzdať Miss Moneypenny pomocou facebook

ku, zatiaľ čo v plnom daždi vyskočí z práve horiaceho lietadla. Ide o kufřík schopný pojať pády na zem, prežiť vysoké ako aj nízke teploty, fungovať plynulo bičovaný dažďom a tak ďalej a tak podobne. ENDURO N7 je totižto certifikovaným MIL-STD 810G výrobkom a to z neho robí niečo unikátne.

Na akcii v Prahe sme, aj vďaka českej pobočke Aceru, mohli tento skvost zobrať do rúk a hodiť ho kolegovi na nohu (just joke) a musím sám uznať, že ak by som pri svojej častej schopnosti hodiť svoj pracovný notebook aspoň párkrát do roka zem raz uvažoval o investícii do ultimátnej formy prenosného hardvéru, N7 by bol určite na prvom mieste môjho výberu.



Z komerčného pohľadu však ide skôr o vybavenie určené pre profesionálov, ako uvádzam vyššie, a sám Acer v tomto smere spolieha skôr na úspech predaja N3, ktorý disponuje rovnako certifikátom IP53 a je rovnako schopný vydržať silné nárazy.

Navyše vďaka unikátnemu chladeniu (ventilátor Aquafan) dokáže vypustiť z tela akúkoľvek vlhkosť. Spoločným menovateľom oboch je samozrejme aj vysoký stupeň bezpečnosti (TPM 2.0), celodenná výdrž batérie a v neposlednom rade vysoký výkon. O cenách zatiaľ nevieme nič konkrétne.

Swift

Na samotný záver (nie, to svoje vytúžené kreslo som nakoniec nenašiel ani na záchode) som si nechal sekiu Chromebookov, ktorá je pre firmu Acer nesmierne významnou a stále v nej vidia obrovský potenciál. Boli to totižto práve oni, ktorí v roku 2011 priniesli na trh vôbec jeden z prvých prenosných počítačov bežiacich na operačnom systéme Chrome. Dnes už je z pôvodnej myšlienky klasického

Chromebooku dost vecí pozmenených, každopádne aj naďalej ide o maximálne kompaktný hardvér určený do školských lavíc, ale aj za pracovné dosky rôzneho zamerania. Novinku s označením Spin 13 som si tak mohol nedávno osobne „zlomiť“ o koleno a doceniť unikátnosť QHD dotykového displeja s, pre prácu praktickým, pomerom strán 3:2.

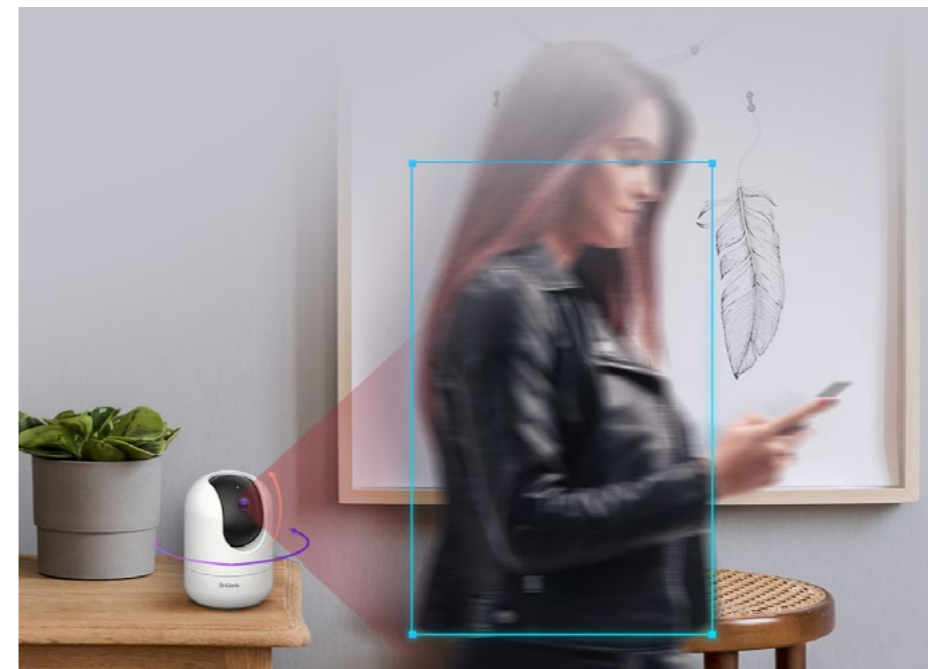
Už na prvý pohľad ma rovnako zaujala celková váha inak odolného hliníkového tela, ale hlavne integrácia výkonného Intel Core i5 procesoru ôsmej generácie, či podpora integrovaného dotykového pera. O nejakej antibakteriálnej povrchovej úprave sa potom ďalej rozprávať asi nemusíme.

Ako ste mali možnosť vyčítať z textu vyššie, firma Acer chce aj v nasledujúcich dvanástich mesiacoch zásobovať najnáročnejšie potreby spotrebiteľov v oblasti výpočtovej techniky, ale aj mimo nej. A z toho, čo som mal možnosť aktuálne len letmo ochutnať z ich kuchyne, tak je zase raz o čo stať.

Filip Voržáček

TRENDY PR

Kamery, bezpečnosť a Cloud Recording



Videozáznam bezpečnostné kamery zvyčajne ukladajú na pamäťovú kartu, ktorá je vložená priamo do kamery, buď ako nekonečnú slučku (nekonečný záznam, ktorý sa neustále prepisuje), alebo ako krátke klipy zachytávajúce každý pohyb pred objektívom. Z pohľadu bezpečnosti je však najvýhodnejší priamy záznam do cloudu, tzn. Cloud Recording. Prečo práve Cloud?

Čo sa môže pokaziť...

Pamäťové karty z dlhodobého hľadiska nie sú tým najvhodnejším médium pre záznam, pretože sa ich pamäťové bunky neustálym prepisovaním opotrebovávajú. Pri bežnom nasadení vo fotoaparáte, v smartfóne, alebo v akčnej kamere vydrží jedna kartička pokojne niekoľko rokov, no v prípade bezpečnostnej kamery sa video vo vysokom rozlíšení pri 30fps zapisuje na tú istú pamäťovú kartu prakticky neustále, takže sa bunky opotrebovávajú oveľa rýchlejšie. Mohlo by sa ľahko stať, že karta vypovie službu v tom najhoršom momente a vy nebudete mať zaznamenané práve to najdôležitejšie.

Zlodej sa však iste bude snažiť zničiť všetky stopy a kartička v kamere pre neho nebude žiadnou veľkou prekážkou. Keď však budete mať

video uložené na cloudovom disku „na internete“, budete mať svoju bezpečnú dobre chránenú zálohu.

Tarif pre Cloud Recording

Nové domáce bezpečnostné kamery D-Link podporujú službu Cloud Recording a pre každého ponúkajú bezplatný program FREE pre max. 3 kamery s archiváciou záznamov na 1 deň (neobmedzený priestor). To zvyčajne postačuje, pretože v prípade potreby si video z kamery viete do 24 hodín od záznamu ľahko stiahnuť do mobilu. V prípade, že chcete viac, môžete si za 2,49€ mesačne aktivovať program BASIC, pri ktorom každé video ostáva archivované po dobu 7 dní, alebo za 4,99€ program PREMIUM s archívom na 14 dní pre až 5 kamier, prípadne program PRO pre max. 10 kamier s archívom až na 30 dní za 9,99 mesačne. Tieto služby ponúka D-Link aj za zvýhodnené ročné predplatné s tarifom od 24,99€ do 99,99€ (pri každom tarife ročná úspora 16%).

Pokiaľ vám stačí 1-dňový archív pre max. 3 kamery D-Link, môžete využívať tarif FREE úplne bez obmedzení a zadarmo. Zo strany D-Linku je to smerom k zákazníkovi veľmi ústretový krok, pretože cloudové služby bývajú obvykle spoľatné, obzvlášť pokiaľ ide o archiváciu veľkých objemov

dát ako je video z kamery. Ich servery sú navyše umiestnené v Európe (Nemecko), kde platia prísne predpisy o ochrane osobných údajov a GDPR. Zabezpečenie je tu preto na špičkovej úrovni.



Jedna aplikácia na všetko

Na prístup, obsluhu a nastavovanie všetkých smart zariadení D-Link vo vašej domácnosti budete používať len jednu veľmi intuitívnu aplikáciu – mydlink. Váš digitálny život sa tým zjednoduší, pretože celý systém je navrhnutý s ohľadom na používateľov, ktorí nepotrebujú žiadne výnimočné znalosti alebo technické zručnosti. S jej pomocou získate vo svojom smartfóne okamžitý prístup ku svojim kamerám a cloudovým službám alebo záznamom Cloud Recording.



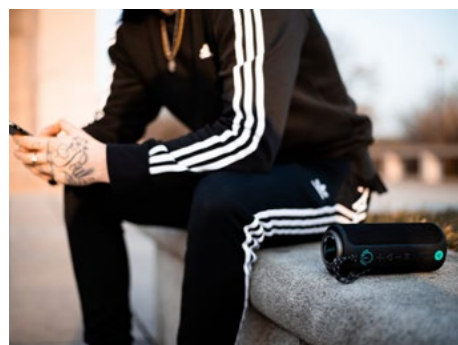
TIP NA ZÁVER: Pre lokálny záznam odporúčame voliť vždy kartu s väčšou kapacitou, pretože napr. pri 16 GB karte znamená 1 TB dát viac než 62 úplných prepísaní karty, zatiaľ čo pri 256 GB karte sú to len 4 prepisy. Používajte kvalitné SD karty renomovaných výrobcov, ktoré sú priamo určené pre kamerové systémy (označované napr. ako Endurance alebo Extreme). Sú prispôsobené pre časté prepisovanie a ponúkajú rozšírený rozsah prevádzkových teplôt, takže ich spoľahlivosť je zaistená aj pri použití v kamerách vonku.

Viac informácií o Cloud Recordingu a kamerách D-Link na stránke <https://eu.dlink.com/cz/cs/>

Cool hračky na leto

Slnecná sezóna je v plnom prúde. Pre všetkých čo si chcú leto vychutnať plnými dúškami a najmä štýlovo, sme pripravili niekoľko tipov na letné vychytávky, ktoré vám v tom rady pomôžu.

LAMAX Sounder2



LAMAX Electronics prichádza na trh s modelom LAMAX Sounder2. Ide o ďalší zo série prenosných Bluetooth reproduktorov, ktorými je značka preslávená. Aj tento rebrák sa opäť prezentuje vo vlajkových farbách svojej značky, teda tyrkysovej a čiernej. O bezchybný bezdrôtový prenos hudby sa stará technológia Bluetooth 5.0. Kompaktný reproduktor s rozmermi 180 x 75 x 75 mm a hmotnosťou 600 gramov je vybavený dvojicou meničov s celkovým výkonom 30 W. Samozrejmosťou je podpora technológie True Wireless Stereo (TWS), vďaka ktorej možno prepojiť ďalší reproduktor do stereofónnej zostavy, a celkový výkon tak ešte znásobiť. Na jedno nabitie vydrží až 12 hodín. *Cena: 49,99€*

Bose SoundSport Free



Aktívny pohyb je pre mnoho ľudí neodmysliteľne spojený s hudbou. Správne zvolený playlist pomáha totiž prekonať vyčerpanie a takmer každého motivuje

k vyšším výkonom. Bose SoundSport Free sú bezdrôtové a pohodlné slúchadlá legendárneho výrobcu, ktoré vydržia hrať na jedno nabitie 5,5 hodiny, držia pevne v ušiach a odolávajú vode i potu. Ich púzdro obsahuje dobíjaciu batériu, ktorá poskytuje energiu na dve ďalšie nabitia, teda na ďalších vyše 10 hodín počúvania. Za ich zvuk ručí už názov samotnej značky s tým, že mnoho recenzií vyzdvihuje ich zvukové vlastnosti ako najlepšie v kategórii športových slúchadiel vôbec. *Cena: 159€*

Kingston karty Canvas Plus



Keď sa niekoho spýtate, aký majetok by zachránil zo svojho horiaceho domu, jednou z najčastejších odpovedí je – fotoalbum, počítač alebo nejaké úložné zariadenia s osobnými dátami. Je to dokonca častejšia odpoveď, ako uchrániť cenné šperky. Fotografie zachytávajú dôležité spomienky našich životov – dnes už namiesto filmového pásu na malú pamät'ovú kartičku. Akú zvoliť? My odporúčame nejakého lepšieho výrobcu, napr. Kingston, ktorý má aktuálny modelový rad CANVAS rozdelený na tri základné rady (formátach SD alebo microSD) – SELECT Plus pre napr. smartfóny, tablety alebo mobilné aplikácie, Go! Plus primárne pre akčné kamery a REACT Plus pre aplikácie zamerané na vysoký výkon – napr. 4K a 8K video. BTW, ak potrebujete pamät'ovú kartu do kamery do auta, alebo domácej bezpečnostnej kamery, použite karty radu HIGH ENDURANCE, ktoré sú určené na časté prepisovanie. *Cena: podľa kapacity a modelu*



Jedna nabíjačka na všetko



Všetky tieto gadgety potrebujú nejakú energiu. Nosiť so sebou niekoľko nabíjačiek, aby ste si ich mohli cez noc rýchlo dobiť nie je práve najšťastnejšie riešenie, ale keď máte jednu, ktorá má dostatok energie a dobije naraz až 5 zariadení. Nabíjacia stanica ADATA CU0480QC je vybavená piatimi USB portami, z toho jeden je typu USB-A s podporou Quick Charge 3.0, tri sú štandardné USB-A a jeden je dokonca USB Type-C. Nabíjacia stanica dokáže inteligentne rozpoznať, koľko zariadení je práve nabíjaných, takže zvolí optimálny nabíjací prúd. Informačná LED dióda umožní sledovať priebeh nabíjania. *Cena je veľmi príjemná: 19,99€*

Stará dobrá klasika



A ešte niečo na cesty. Áno, zabíjať čas počas dlhých presunov na cestách môžete aj hraním na mobile, no čo tak skúsiť niečo „staré“? V ostatných rokoch sa doslova roztrhlo vreco s rôznymi retro hernými konzolami, do ktorých môžete nahráť desaťtisíce legendárnych starých hier. Starší si zaspomínajú na herné pecky svojej mladosti, mladší si vyskúšajú na čo tí starci stále spomínajú. Pomocou rôznych emulátorov si môžete bežne zahrať hry napr. zo starého Gameboy, Atari, Commodore, NES, SNES, ale aj PSP alebo PSX (PlayStation 1), N64, Dreamcast a ďalších. Vo vrecku môžete mať aj 40 retro herných konzol s 20K hrami na malej microSD karte a s tým sa už dá niečo podniknúť. *Cena: základné konzoly s asi 200 hrami kúpíte už za 10-15€, kvalitnejšie retro konzoly s vyšším výkonom cca za 50-200€. Ak chcete ušetriť, väčšina emulátorov sa dá nainštalovať aj do nejakého staršieho Android telefónu.*



Pomáhame Vašej škole, aby sa mohla sústrediť len na vzdelanie.

Dobry kamerovy system vie viac, než len zaznamenať udalosť. Zvyšuje možnosti prevencie a umožňuje účinnú kontrolu rizikových situácií. Zaoštaraním nových IP-kamier Axis radu M v kombinácii so systémom AXIS Camera Station, vytvoríte vysoko efektívne HDTV videohľadové riešenie za dostupnú cenu.

Jednoduchá inštalácia, intuitívne ovládanie a vysoká kvalita video záznamu z kamerového systému od Axis, Vám dodá jednoznačné dôkazy v prípade incidentu.

Možnosti rozšírenia a integrácie aj s ďalšími systémami na kontrolu vstupov, požiaru signalizáciu, školského rozhlasu a celkové začlenenie do školského intranetu, Vám umožnia výrazne skrátiť reakčnú dobu pre prípad neočakávanej situácie.

Pomocou prístupu cez mobilný telefón alebo tablet, viete v každom okamihu, čo sa deje a môžete sa tak plne sústrediť na to, čo je dôležité.

Buďte o krok vpred s technológiami Axis. Viac na www.axis.com/education



Microsoft predstavil hry pre Xbox Series X



Veľká konferencia Microsoftu bola teasovaná už niekoľko týždňov a sľubovala približne hodinu trvajúcu prezentáciu, počas ktorej budú predstavené známe, no i dovtedy neohlásené tituly pre Xbox Series X. Microsoft napokon ponúkol jednu zo svojich lepších relácií. Nebolo to však bez chýb. Hier bolo síce dostatok, no len priamych gameplay záberov bolo ako šafránu.

Začiatok patril Halo Infinite, ktorý predviedol svoj prvý gameplay vôbec. Hra negatívne prekvapila sterilne pôsobiacim svetom a celkovo nevalnou grafickou stránkou. Po konferencii tvorcovia napokon priznali, že predstavený bol starší build PC verzie a že s približujúcim sa dátumom vydania grafika naberie na kvalite. Herne má ísť o najotvorenejší a najväčší diel. Celkovo

bolo predstavených 10 hier od first-party štúdií. Po rozpačitom Halo Infinite nasledovalo ohlásenie State of Decay 3 a Forza Motorsport, ktoré ukázali len CGI videá. Následne sa pripomenul nádherne vyzerajúci Everwild od Rare. Iba cutscény predstavil aj Tell Me Why od Dontnod a Hellblade 2 sa taktiež zmožil len na pár sekúnd z cutscén. Prekvapením bolo ohlásenie S.T.A.L.K.E.R. 2, ktorý bude časovo exkluzívny pre Xbox RPG hráči mohli byť za prezentáciu vd'ační, keďže celkovo boli ohlásené tri nové RPG hry.

The Outer Worlds od Obsidian dostane veľkú expanziu Peril on Gorgon, predstavené bolo aj úplne nové RPG od rovnakých tvorcov s názvom Avowed, ktoré podľa všetkého bude hra na štýl Skyrimu a pre MMO hráčov bola ohlásená hra Phantasy Star Online 2: New Genesis. Na Xbox sa po prvýkrát dostane aj Dragon Quest XI. Záver patril dvom hrám. The Medium predstavil gameplay pozostávajúci z fixných kamier a atmosférou Silent Hill a posledná minúta sa niesla v znamení ohlásenia reštartu série Fable s názvom Fable.



GAME PASS

Xbox Series X | Windows PC



Remaster Shin Megami Tensei 3



Atlus nečakane potešil všetkých fanúšikov starej RPG série Shin Megami Tensei, keďže ohlásil HD remaster kultovej hry Shin Megami Tensei III: Nocturne, ktorá svojho času u nás vyšla pod názvom Shin Megami Tensei III: Lucifer's Call. Remaster priniesie vylepšenú grafiku a taktiež gameplay obohatený o nové prvky. Tieto prvky však nebudú žiadnou novinkou, teda maximálne tak na polovicu. Pôjde o vylepšenia, ktoré priniesla verzia Maniack Chronicle v roku 2008, no keďže tá sa svojho času nikdy nedostala za hranice Japonska, budeme ich môcť prvýkrát zažiť až v tejto remastrovanej verzii. Shin Megami Tensei 3: Nocturne HD Remaster vyjde budúci rok na Nintendo Switch a PlayStation 4. Atlus taktiež ohlásil, že Shin Megami Tensei V pre Nintendo Switch vyjde v 2021.

Skull & Bones reštartovaný



Pirátska hra od Ubisoftu, ktorá bola ohlásená pred niekoľkými rokmi, je podľa všetkého v problémoch. Podľa reportu webu VGC bol vývoj reštartovaný, pretože koncept hry nezapadal do súčasného portfólia hier od Ubisoftu. Po novom má na hre pracovať Ubisoft Singapur a má ísť o plne multiplayerovú hru kompletne bez singleplayerovej kampane. Nová verzia má t'ažiť zo štýlu Xbox hitu Sea of Thieves a svoje si má vziať aj z Fortnite, pričom je dokonca možné, že bude free to play s mikrotransakciami, live service elementami a podobnými prvkami, ktoré sú v súčasnosti tak radi súčasťou hier. Dočkáme sa raz tejto hry alebo nakoniec skončí ako iné podobné hry, po ktorých ostali len názvy, z ktorých nebolo nikdy možné odhaliť, čo sa za nimi v skutočnosti skrývalo?

Eiyuden od tvorcov Suikoden



Priamo od tvorcov legendárnej série Suikoden prichádza úplne nové taktické RPG nazvané Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes. Keďže práva na Suikoden vlastní Konami, tvorcovia sa rozhodli ísť svojou vlastnou cestou duchovného nástupcu, pre ktorého založia zbierku na Kickstarteri. Eiyuden Chronicle je o vojne a o sto bojovníkoch, ktorí majú na ňu rôzne pohľady. Tvorcovia sľubujú, že každá z postáv bude mať svoj vlastný jedinečný charakter a schopnosti. Budeme môcť mať vlastnú základňu, ktorá sa bude o dané charaktery rozširovať a tie budú taktiež slúžiť ako miestni kováči, kuchári a podobne. Tvorcovia hovoria o hre ako o ňu na klasické JRPG hry z PSOne. Čakajte t'ahovú súboje, 2,5D grafiku a pixelové postavy. Základným cieľom bude prekonať 500 000 dolárov.

Nová plošinovka od Square



Square Enix prekvapilo ohlásením novej plošinovky nazvanej Balan Wonderworld. Tá sa bude odohrávať v čarovnom svete plnom zvláštnych postavičiek a bizarných prostredí a hlavnými postavami tu bude chlapec Leo a dievča Emma, ktorí sa pokúsia vnieť do tohto groteskného sveta opäť raz šťastie a lásku. Gro hrateľnosti bude okrem tradičného skákania po rôznych objektoch stavať aj na kostýmoch. Tie budú Emme a Leovi prepožičiavať špeciálne schopnosti (napr. zastavenie času alebo chôdza po vzduchu), ktoré budú potrebovať pri prekonávaní environmentálnych prekážok. Tvorcovia uvádzajú, že hra ponúkne až vyše 80 rôznych kostýmov. Ak pôjde všetko podľa plánu, hra vyjde na PC, PS4, PS5, XONE, Xbox Series X a Nintendo Switch začiatkom budúceho roka.

Psychonauts 2 odložený



Pokračovanie excelentnej akčnej adventúry od legendárneho Tima Schafera bolo odložené na budúci rok. Táto Xbox exkluzivita je vo vývoji už nejaký čas a teraz je už známe, že nejaký piatok ešte stále bude. Dôvod odkladu nepoznáme, no dúfajme, že vývoj hry nie je v problémoch, keďže hra mala pôvodne vyjsť v r. 2019 a bola odložená na rok 2020 a teraz sa história opakuje. Psychonauts 2 bude priame pokračovanie VR titulu Psychonauts in Rhombus of Ruin z roku 2017 a bude sledovať osud psychonauta Raza, ktorého mentálne schopnosti Psi mu opäť raz pomôžu zachrániť deň. Psychonauts 2 to už od svojho vzniku nemá na ružiach ustlané, pretože Tim Schafer musel najprv vyzbierať dostatočné množstvo peňazí cez Fig. V produkcii sa hra nachádza už celých 5 rokov.

Zmena Pagan Online na Offline



Nepresvedčivé výsledky hranosti Pagan Online prinútili tvorcov konať razantným spôsobom. Toto akčné online RPG, ktoré vyšlo približne pred rokom, zhadzujú prívlastok online, a stáva sa plnohodnotnou single-player hrou. Hre sa po vydaní podarilo získať pomerne slušný počet hrajúcich hráčov, no nezadržateľný trend všeobecného poklesu záujmu donútili tvorcov zaujať bolestivé stanovisko. Celý prerod sa udeje 4. augusta, kedy budú vypnuté aj servery, a v ten istý deň tvorcovia vydajú patch, ktorý z hry spraví nový herný zážitok. Ako hra bude vyzerať, kolko bude stáť, ako sa bude hrať, a vôbec, či si ešte ponechá pôvodný názov, to zistíme pravdepodobne až vtedy. Hráči svoju nespokojnosť voči zmenám vyjadrujú bombardovaním hodnotenia hry na Steame.

Metroid PRIME

VESMÍR SI ŽIADAL TRETÍ ROZMER



Ak by sme v retro sekcii nášho magazínu spravili menšiu inventúru, čo do počtu zásahov od jednej konkrétnej spoločnosti by zatiaľ na celej čiare vyhralo štúdio Rareware. To však neznamená, že história okolo hardvéru značky Nintendo nemá ešte ďalšie často využívané a verejnosťou milované tímy, kam zvlášť v prípade unikátnej konzole GameCube spadá štúdio Retro z Texasu. Ich najvýznamnejším prínosom je dozaista prerod legendárneho univerza Metroid z druhého rozmeru na tretí, čím bolo zasadené ono povestné semienko kultu žijúceho dodnes. Práve vďaka nim sa tak v roku 2002 odštartovala nová trilógia s podtitulom Prime, ktorá si z pôvodnej hry (písal sa rok 1986) zobrala ústredný motív, hlavnú hrdinku a pár nepriateľov. Zrodila sa trojrozmerná mlčanlivá Samus Aran, bývalá vojačka galaktickej federácie, a jej charizmatiký sexepíl sa pri love vesmírnych pirátov stal len jednou z veľkého počtu nesmierne dôležitých zbraní.

Dozaista by ma dnes zaujímalo, akú výraznú úlohu v pôvodných plánoch zohral scenár využitia konceptu TPS, teda kamery z tretej osoby, keďže séria Prime nakoniec skončila vo forme FPS. Neberte to ako nejaké negatívum, keďže ústrednou zbraňou hlavnej hrdinky, okrem už spomínanej sexy postavy, je jej špeciálny skafander zvaný Power Suit aj s plazmovou zbraňou umiestnenou do oblasti ruky. A keďže sa tu rozprávame o ďalej budúcnosti plnej sci-fi technológie, kompletná ikonografia a HUD rozhranie krásne zapadlo do dizajnu ochrannej prilby, ktorú sledujete takmer po celý čas hrania. Zámerne píšem takmer, keďže strom vývoja schopností hlavnej hrdinky umožňuje, aj v spojení s uvedeným oblekom, špeciálne zmenšenie do tvaru lopty, čím sa pochopiteľne kamera musí automaticky vzdialiť. Tieto prvky hrateľnosti sú už priamo napojené na nenáročné puzzle momentky, ktorých si v sérii Prime užijete viac než dost. Pre pamätníkov pôvodnej 2D verzie by

sa teraz hodilo pripomenúť záverečnú scénu jednotky, kde sa Samus Aran odhalí len v spodnej bielizni a aj na tú dobu išlo o niečo vzrušujúce a nevídané.

Vývojári nielenže krásne premostili medzi hlavnými piliermi prvých dielov tejto IP po technickej stránke, ale zároveň dokázali viac než logicky vysvetliť dôvod, prečo je zrazu hlavná hrdinka takpovediac slabá ako čaj a prečo sa aj po jej boku musíte postupne pripravovať k vlastníctvu všetkých skúseností a schopností. Príbeh totižto začína zachytením nejasného signálu z pirátskej vesmírnej lode, na ktorú sa Samus aj so svojim plavidlom prihrnie ako veľká voda a ešte než si stihne uvedomiť, do akej šlamastiky sa vlastne vrhla, stretáva kybernetickú úpravu jedného z jej úhlavných nepriateľov menom Meta Ridley. Útek sa podarí len s odretými ušami a navyše s poškodeným oblekom, čo je onen oslí mostík na stratu dôležitých schopností. Núdzové pristátie následne presunie



hráčov na tajomnú planétu Talon IV, ktorého povrch skrýva odkazy na dávno neexistujúcu civilizáciu Chozo. Čím hlbšie hlavná postava pátra, o to viac dôkazov o nekalých plánoch vesmírnych pirátov na území Talon IV nachádza a rovnako tak musí čeliť nebezpečenstvu rôzneho druhu. Na jednej strane sú to práve večne prítomní vesmírni kriminálnici a na tej druhej zase často smrtiace environmentálne podmienky. Ak by som to celé mal po stránke hrateľnosti nejako zosumarizovať, tak Samus je ako kovová guľa hodená do komplikovaného bludiska s členitým terénom, ktorej sa snaží ublížiť nielen nehostinná planéta, ale aj v tomto texte už veľakrát spomenutí piráti. Tá zábavná niť, čo všetky tieto veci prepája, je potom priam závislá na postupnom vylepšovaní jej taktických schopností a podrobnom skúmaní terénu.

Hudba z inej planéty

Nielen soundtrack, ale aj kvalita efektov v pozadí navodzuje úžasnú atmosféru, ktorá v spojení s detailnou grafikou (myslené na pomery hardvéru v roku

2002) len umocňovala skutočnosť, že sa prechádzate po povrchu neprebádaných planét a palubách vesmírnych koránov. Na margo zvuku treba určite uviesť, že za hudbou do celej série Prime, ale aj hromady ďalších exkluzív z dielne Nintendo, stojí slávny skladateľ Kenji Yamamoto. Jeho meno by ste našli aj pod regulárnym tretím dielom série, ktorý vyšiel v deväťdesiatomštvrtom na Super Nintendo Entertainment System. Kenji mal tak ideálne predpoklady ako uchopiť špecifické tóny celej tejto značky a aj po prelome tisícročia ich preniesť do modernej podoby.

Nintendo GameCube bol v generácii svojho komerčne neúspešného súboju s PlayStation 2 po stránke výkonu o pár krokov napred a aj vďaka tomu sme sa práve v tejto konkrétnej hre mohli dočkať nádherných efektov. Za všetky uvediem neustále rosenie prilby hlavnej hrdinky, alebo priamy vplyv počasia na ono zaoblené sklo skafandra. Toto je len pár inovácií, ktoré pomáhali dotvoriť celú skladačku originálnej aury akčnej adventúry Metroid Prime. Ostatne sám



veľký Shigeru Miyamoto inicioval finálnu pečiatku na schválení dokončenia hry ako takej a ešte v roku 2000 sa stal hlavným producentom, keďže okamžite vedel, že práca štúdia Retro sa premení na niečo unikátne a pomôže to pri predaji novej platformy firmy, ktorú sám reprezentuje.

Dodnes bolo vytvorených celkovo desať príbehov zo série Metroid a práve na ten s poradovou číslou jedenásť sa aktuálne čaká zo všetkého najviac. Ide totižto o štvrtý radový diel série Prime, ktorý po jednom nútenom reštarte opäť vzniká priamo u pôvodných autorov. Retro Studios tak exkluzívne pre Nintendo Switch skúsi dokončiť akúsi tetralógiu vlastnej vízie a ak všetko pôjde konečne podľa plánu, vydanie by mohlo nastať v priebehu nasledujúcich dvoch rokov. Tento retro text som sa aj preto snažil formulovať ako istú formu lákadla pre každého, kto sa doteraz sérii Prime vyhýbal. Ak ste to robili nevedomky, alebo naopak ste mali pocit, že na základe bariéry ohľadom veku série, a teda istým limitom v technickej stránke, by vás táto značka nemala čím zaujať, určite to treba napraviť. V roku 2009 totižto vyšla kompilácia Metroid Prime: Trilogy (toho času na Nintendo Wii a o šesť rokov neskôr v digitálnej podobe na WiiU), ktorá už tak očarujúcu technickú stránku celej série povýšila zase o schod vyššie a vďaka pohybovému ovládaniu ju vlastne spravila ešte zábavnejšou.

Herná história venujúca sa žánru sci-fi a konkrétne vesmíru sa síce môže pochváliť pestrou ponukou rôzne kvalitných diel, ale len málo z nich je hodných postaviť sa čelu k sérii Metroid Prime. Ide o ekvivalent výbušnej zmesi tvorenej návykovou hrateľnosťou, špecifickou atmosférou, očarujúcou hudbou a v neposlednom rade grafikou s vysokým zmyslom pre detail.

Verdikt

Úžasná vesmírna dobrodružstvo.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Retro Studio	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Atmosféra	- Nič
+ Hrateľnosť	
+ Zvuk	
+ Grafika	

HODNOTENIE:

★★★★★

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

PRVÝ A POSLEDNÝ TÁBOR



V roku 1996 som sa zúčastnil svojho prvého a zároveň posledného letného tábora. Mal som vtedy dvanásť rokov a moje premýšľanie o dianí naokolo bolo silno zdeformované rôznymi naivnými faktormi. Hoci si dnes len ťažko vybavujem detaily toho celého pobytu a okolnosti ako také, jedno viem naisto – bola to pre mňa trpkosladká skúsenosť. Na jednej strane som sa hneval na rodičov, ktorí sa ma evidentne potrebovali zbaviť a užívať si pár týždňov pokoja, ale zároveň som čoby silný introvert musel tolerovať spanie na izbe s ďalšími kompletne cudzími vrstovníkmi. Cez tú hrubú stenu zaslaných spomienok sa ešte dnes vidím, ako stojím pri telefónnom automate a snažím sa neúspešne dovolať mamičku a oteckovi, zatiaľ čo si v hlave pripravujem krízový a, pochopiteľne, vymyslený scenár, ktorý by ma z toho pekla dostal preč. Nepodarilo sa a ako dni plynuli ďalej, tá škrupina nasrdenosti sa čoraz viac

menila na apatické zmierenie sa so stavom danej situácie. Za stenou dnes už vyblednutých spomienok, ktoré nedokáže oživiť ani pár skutočných fotografií komunistickej chaty zasadenej niekde do aleje z borovic, však predsa



len vnímam pár silných impulzov. Na tábore som sa okrem iného stihol raz pobiť, išlo o pár faciiek vyvolaných nemiestnou poznámkou o mojej váhe (vtedy som bol niečo ako prenosný súdok na gin), ale čo je dôležitejšie, našiel som

si tam dvoch kamarátov. Spoločne sme chodievali vysedať na deku k bazénu, kde mi jeden z nich prostredníctvom volkmenu prehrával pesničku GoldenEye od Tiny Turner bez toho, aby som vtedy čo i len tušil dve zásadné veci spojené s ním a s videohernou kultúrou. O štyri roky neskôr totiž samotná bondovka s Pierceom Brosnanom obdržala kultovú hernú adaptáciu od Rareware, v našej retro sekcii sa už, samozrejme, stihla objaviť, ale čo je pre lokálne vnímanie toho času dôležitejšie, z toho kamaráta, čo mi s takou radosťou narazil slúchadlá na hlavu, sa o pár rokov neskôr vylialohol najúspešnejší súťažiaci kultovej relácie Level majstrov. Aj vďaka týmto aspektom som tie dva týždne útrap nakoniec ako tak prežil a ak sú moje vlastné spomienky v tomto prípade deravé ako švajčiarsky syr, tak samotný odchod z tábora leží predom mnou, aj v mojom pokročilom veku, stále ako socha vytesaná z ľadu. Vidím mamu a otca, ako stoja pred strieborným autom. Ozlomkrky k nim bežím a po sérii nadšených výkrikov a nejakého toho objatia sa s rachotom hrniem na zadnú sedačku, zatiaľ čo otec strká môj kufor trpkých zážitkov do zadnej časti auta. Ešte než sa však stihnem zorientovať a uvedomiť si, že peklo posledných dní je definitívne za mnou, zrakom zachytávam typicky papierový prebal od hry na Super Nintendo a následná veľkosť môjho úžasu je v ponímaní matematickej terminológie nad akýmkoľvek zmerateľným limitom. Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest bola moja tisícšilingová odmena za vytrvalosť (na všetky tie telefonáty



a prosby sa razom zabudlo) a tatko presne vedel, po čom túžim bez toho, aby som mu to musel povedať. Dôvod, prečo vám v tomto texte viac než inokedy vykladám znova a zase karty z môjho pohnutého detstva, má v prípade tohto retro článku svoje pádne odôvodnenie. Než sa však k nemu dostaneme, podme si konečne zaspomínať na ďalší príspevok do zlatého fondu klasických plošinoviek z deväťdesiatych rokov.

Séria Country, ktorej prvá časť odštartovala ovela komplexnejšie univerzum mapujúce život rodiny dnes už nesmierne populárnych opičiakov,

sa pre Rareware stala najziskovejším produktom dekády. Druhý diel bol v prvej šesťke najpredávanejších titulov na Super Nintendo Entertainment System, a tak si asi viete predstaviť, s akou radosťou sa spoločnosť Nintendo aj ďalej vrhala do akejkoľvek spolupráce s anglickým štúdiom, dnešným Rare. Diddy Kong a jeho kamarátka Dixie Kong sa v tejto konkrétnej časti vydávajú na záchranu samotného Donkey Konga, ktorého uväznil notorický manipulátor a úhlavný nepriateľ celej rodiny, King K. Rool. Hnacími motorom tu, pochopiteľne, ostáva prvok kooperácie, ktorý u SNES umožňoval druhý vstup pre gamepad. Spoločné putovanie za záchranou opičiaka v červenej kravate ste si preto mohli užívať po boku skutočného spoluhráča, ako aj v kompletnej sólo jazde bez toho, aby ste museli niečo nastavovať. Jednoducho stačilo pripojiť ovládač a vraziť ho do rúk komukoľvek, kto sa práve nachádzal vo vašom okolí. Stručne si teraz otvorme malé technické okienko, na ktoré sa však v dôležitej miere viaže práve hráteľnosť. Donkey Kong Country 2 používal, rovnako ako jeho predchodca, Silicon Graphics efekt, teda akési predpripravené 3D obrázky, do ktorých sa premietal tradičný 2D pohyb zľava doprava a hore alebo dole. Čaro SGI spočívalo vo vytváraní ideálnej atmosféry, a to v prípade tejto značky znamenalo presúvanie sa po takzvanom ostrove krokodílov plnom členitého terénu. Jednotlivých levelov by ste tu našli cez päťdesiat, ale ovela dôležitejšie bolo ich rozdelenie do ôsmich sekcii, teda akýchsi separátne žijúcich prostredí. V každom tomto



samostatnom mikrosvete sa skrývali špeciálne predmety na prekonávanie komplikovaných partov, ktoré menili hlavných hrdinov na zvieratá. V tomto bode je úplne badať, ako sa autorské zoskupenie okolo zlatého loga Rareware doslova utrhlo z reťaze a vybuchlo v extáze plnej nápadov. Nie nadarmo je práve celá séria Country pasovaná za strop zábavnosti v druhom rozmere.

Každý má čo ponúknuť

Diddy Kong je schopný útočiť s pomocou mlynského kola, teda používa váhu vlastného tela, a nijako inak na tom nie je ani Dixie Kong, ktorá zase využíva svoje husté vlasy. Toto je však len jedna časť rozdielov. Jeden je rýchlejší, iný zase dokáže využívať gravitáciu, a tak ďalej. Paradoxom je však aj možnosť kombinovania hlavných hrdinov, kde jeden vyskočí na hlavu tomu druhému, pričom ten ho následne použije ako projektil a vrhne ho smerom na súpera.

Tento postup likvidácie prekážok je však podmienený inteligentnou analýzou samotnej prekážky, na ktorú svojho kolegu alebo kolegyniu hodíte, a teda určíte sa musíte vyvarovať použitiu takejto metódy v prípade, ak sa vám pod nohy pripletie niečo s vlastnou ochranou. To nás zase dostáva späť k tej pestrosti samotných úrovní, ktoré sú plné rôznych barličiek, vďaka čomu môžete súperov skoliť ešte skôr, než sa k nim vôbec priblížite.

Keďže je však zomieranie v tomto prípade viac než pravidelné, vývojári rovnako efektne využili samotný fakt, že po úrovniach sa premávajú vo dvojici. Ak teda jeden z hlavného dua zomrie, zatiaľ sa nič ne deje – druhý môže pokračovať ďalej a snažiť sa neskôr objaviť špeciálny sud, v ktorom už čaká oživený kolega. Tento efekt privádza do hrateľnosti krásnu plynulosť a zároveň aj taktiku počas skúmania terénu.

Ten vás (aj vďaka zbieraniu banánov, špeciálnych písmen, mincí či balónov) povodí po všetkých podlažiach a keďže terén je skutočne plný bonusov, odhaliť všetky skryté tajomstvá je otázkou tretieho až štvrtého prejdania celej hry.

Druhý diel Donkey Kong Country je rozhodne o kus ťažší než jednotka, a to hlavne vďaka oveľa komplikovanejšiemu postupom počas časovania pohybu. Dobrá svalová pamäť je v tomto prípade jasne výhodou, ale aj tento aspekt si vyžaduje znalosť pohybu a samotnej interakcie, ktorá sa pri tomto formáte



level dizajnu z roku 1995 dá pasovať za niečo jedinečné a unikátne. Aby tej komplikovanosti nebolo málo, tak na konci každého z tej osmičky separátne fungujúcich svetov vás čaká obrovský boss, ktorý je rozmerovo porovnateľný s rannou stolicou King Konga. Navždy mi utkvie v pamäti monštruózna osa vznášajúca sa len milimetre od mojich krehkých opičiek, zatiaľ čo som plánoval podliezť jej obrie a smrteľné žihadlo.

Vysvetľovať mladšej generácii, ako sa u hier umieralo na takzvané dva dotyky, je vec na dlhú trať, v každom prípade práve tento projekt je ideálnym modelovým príkladom. Apropos, ak už som v súvislosti s pachom medzi načrtnutým zvukom, tak sekcia hudby a zvukových efektov je rovnako silným pilierom opory ku kvalite hry. Už len úvodná znelka v gradujúcom tempe ma zase vracia späť do minulosti a do dňa, kedy som s nadšením vybehol z nášho auta talianskej výroby a letel sa posadiť pred malý a zaprášený CRT televízor.

V tejto súvislosti, a zvlášť ak ste prečítali úvodný odsek samotného retro článku, vám dlhujem onú pointu a vyvrcholenie. Text, čo ste si prečítali vyššie, je silno pod vplyvom smutných udalostí mojich posledných dní, kedy som musel odpovedať vlastného otca do jeho záverečného levelu. Človeka, čo ma ochraňoval od môjho prvého nádychu až do jeho posledného, si

preto budem navždy pamätať ako starostlivého patróna, ktorý ma podporoval v mojich koníčkoch a vďaka komu sa vám dnes prihovám týmto textom. Podporoval vo mne okrem iného lásku k interaktívnej kultúre a zato si zaslúži moju nekonečnú vďaka.

Verím, že aj vo vašom okolí máte minimálne jednu takto nastavenú osobu, vďaka ktorej si raz rovnako spomeniete na čokoľvek z retro sekcie svojho dospelovania. Život je totiž, aj cez skutočnosť ako trápne to možno znie, naozaj bonboniérou plnou rôznych chutí, ktoré vám len málokedy sadnú bez akýchkoľvek výhrad.

Verdikt

Originálna a jedinečná plošinovka plná prekvapení.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Plošinovka	Rareware	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Level dizajn		- Nič
+ Kooperácia		
+ Grafika a zvuk		
+ Hrateľnosť		
+ Obtiažnosť		
HODNOTENIE:		
		★★★★★



Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Ani neviete, že nás máte

Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise

JAPONSKÝ TWIN PEAKS POKRAČUJE



V roku 2010 sa toho na hernej scéne udialo, pochopiteľne, obrovské množstvo, avšak s týmto dnes už od slnka vyblednutým kalendárom sa v mojom prípade spája len jedno jediné dielo. Uhrančivo (ne)dokonalý survival horor Deadly Premonition z dielne japonskej spoločnosti Access Games vtrhol na scénu ako žiariaca hviezda plná neočakávanej originality a nie všetci sa dokázali pozerat' na jej horiaci chvost dost' dlho, aby nakoniec pochopili samotnú podstatu. Aj z tohto dôvodu nájdete projekt Deadly Premonition v Guinnessovej knihe rekordov pod kolónkou hra s najväčším nepomerom v hodnotení kritikov. Našli sa totiž médiá a stránky, ktoré životné dielo vývojára menom Hidetaka Suehiro zostrelili s bizarne nízkou známkou, rovnako tak sa však našli kolegovia, ktorým

nerobilo problém udeliť maximálny počet percent. Pochopiteľne, a nemôže za to len reakcia odbornej verejnosti, počas krátkej doby sa profil Deadly Premonition premenil na regulárny kult aj s dostatočným publikom bažiacim po priamom pokračovaní. Ja spadám práve do tejto skupiny konzumentov a musím sa vám hneď takto na úvod priznať, že po ohlásení podtitulu A Blessing in Disguise som neudržal svoje slzné kanáliky na uzde. Až takto silná môže byť láska k nejakej videohre.

Mnohých možno status exkluzivity pre Nintendo Switch prekvapil, ale z pohľadu producentov z Rising Star Games to celé dáva obrovský zmysel. Je to práve táto platforma, ktorá je dostatočne populárna ako na Západe, tak, samozrejme, aj na domácej pôde, aby sa akýkoľvek

investičný plán dokázal pokryť ešte skôr, než príde prípadný port iným smerom. Tak či onak, Deadly Premonition 2 prichádza ako regulárny sequel a hoci pre mňa bude v nasledujúcom texte nesmierne náročné vás zasvätiť do jeho obsahu tak, aby som neporušil ani jeden bod pomerne obsiahleho embarga, pokúsím sa o to zo všetkých síl.

Spomienky na mestečko Greenvale, v ktorom sa odohrával celý dej prvej časti, si hlavný hrdina Francis York Morgan nestihne ani poriadne vychutnať v dokonalej samote a už mu na dvere jeho bostonského bytu búchajú jemné hánky kolegyně z FBI.

Píše sa rok 2019 a York (ako by určite sám chcel, aby som ho volal) je starý šedivý pán, ktorý vyzerá, že má



minimálne vážnu poruchu stravovania a niekoľko psychických ochorení. Na vraždy v Greenvale nikdy nezabudol, avšak spomínaná dvojica - agentka Aaliyah Davis a agent Simon Jones - k jeho prahu prichádza na základe úplne iného prípadu. Svojho bývalého kolegu totiž podozrievajú z manipulácie okolo dôkazového materiálu, ako aj úmyselného zatajovania informácií súvisiacich s ich aktuálnym prípadom.

Starý dobrý Zac

Diskusia medzi kolegami je ako virtuálna vstupenka na cestu do minulosti. Vďaka nej sa pomocou systému kapitol presunieme do fiktívneho mestečka Le Carré, ktoré je zasadené do prostredia štátu New Orleans.

Ak sme teda v minulej časti mali možnosť čerpať z folklóru upršaného štátu Washington, tak v prípade Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise sa presúvame na nové pole nápadov. A kto iný by ich vo svetle minulosti tejto značky mal realizovať



podsunul ďalšiu záhadnú vraždu, ktorej nitky o necelých desiat' rokov neskôr zviažu jeho meno s už spomenutým vyšetrovaním, tentoraz v čase jeho dôchodku. Prečo tak komplikovane?

Pretože celé univerzum Deadly Premonition sa snaží aj naďalej vzdať hold legendárnej tvorbe Davida Lyncha a aj z tohto dôvodu sa pripravte na skutočnosť, že celá mapa v tejto komplexnej survival horor adventúrke je plná bizarností a lepkavej hrateľnosti.

Ak sme teda v roku 2010 definovali zrod DP ako niečo kompletne mimo akejkol'vek škatuľky, tak ani v tomto prípade sa nič nezmenilo.



než sám Swery65, čiže v tomto texte už spomenutý Hidetaka Suehiro. Malomesto Le Carré navštívil York krátko po prípade v Greenvale, pričom pôvodne si tam len chcel jednoducho oddýchnuť a relaxovať pri pití dokonalej kávy a jedení ešte dokonalejších pokrmov. Ale ako to už tak býva, osud mu priamo pod jeho FBI preukaz

Humor, hnus, skateboard a štatistiky

V rukách máte úplnú volnosť v pomerne rozľahlej oblasti, ktorá sa skladá z centra mestečka s pár rušnejšími ulicami, ale hlavne z obrovského kusu prírody naokolo. Členitosť terénu je síce minimálna, avšak cez to všetko sa svalstvo na nohách hlavného hrdinu len tak nezastaví.

Na rozdiel od prvej časti nás totiž tentokrát odstrihli od jazdenia na motorových vozidlách a nechali nám len drevenú dosku s kolieskami. York to však berie s jeho klasickým nadhľadom a z tejto negatívnej veci spraví hneď niekoľko pozitív. Pomocou jazdy na skateboarde máte totiž oveľa lepší prehľad o kompletnej interakcii. Navyše je to jednoducho zábava letieť cez park a v plnej rýchlosti strieľať agresívne veвериčky rovno medzi oči. Áno, toto je len jedna z mnohých minihier, ktoré si užijete počas pracovnej dovolenky v tajomnom mestečku Le Carré, ovládanom bohatou rodinou s logom vážky v erbe.

Deadly Premonition 2 je o vyšetrovaní a zbieraní dôkazov o nechutných zločinoch, ktoré v histórii toľko spomínaného mesta vytvorili akúsi sociálnu sedimentáciu zakorenenu v tamojších obyvateľoch. Aby to však bola dostatočná sranda, na jeden hororový part pripadne celá kopa humorných situácií, pričom geniálna na tom celom je skutočnosť, že celá tá zábava je vlastne zástupcom survival elementov. Jest', spať a umývať sa už nie je len nejakou nudnou povinnosťou.

Switch je malým ihriskom?

Nové DP som testoval prevažne v handheld režime, kde kvalita technickej stránky išla o nejaké to percento dole. Celkovo sa u hrania mimo doku asi najviac poškodí rýchlosť snímkovania, čím sa nám pri spomenutej jazde na skateboarde vytvára menšie negatívum. Mapa je však v zmysle nejakých NPC postáv dosť prázdna aj pri hraní v doku. Na jednu stranu sa to dá vysvetliť oblasťou ako takou (jednoducho malomesto s pachom hnoj), ale dôvod strohého level dizajnu pramení logicky práve v slabšom výkone konzoly Nintendo Switch. Autori sa vás však snažia zamestnávať desiatkami postranných misií tak, aby ste nemysleli na to negatívne a skôr sa sústredili primárne na hrateľnosť.

V tomto smere je už všetko viac ako nadštandardné. York sa lusknutím prsta premení na hrdinu zo série Resident Evil a pomocou špeciálnej zbrane likviduje hnusné príšery a ešte hnusnejších bossov, a to všetko aby prišiel na kíb záhadám skrytým za



tabuľou Le Carré. Čím viac sa začnete ponárať do kvalitne poskladaného scenára, o to viac zabudnete na nejaké technické limity platformy. Obrovský palec si suverénne zaslúži celý ansámbl dabingových hercov, keďže všetky dôležité dialógy tu sú sprevádzané reálnym hlasom, čo nesmierne pomáha atmosfére tohto diela.

Odkazov na filmovú kultúru tu opäť nájdete viac než dost'

Asi vám nemusím vysvetľovať tú mieru zodpovednosti, čo padá na hlavy vývojárov pri tvorbe pokračovania akéhokolvek kultového diela. Deadly Premonition si dodnes nesie obrovský kus jedinečnosti a od dvojky sme preto žiadali minimálne rovnakú porciu kvality. Po prejdení A Blessing in Disguise sa, našťastie, moje potreby ako milovníka prvej časti naplnili až

po samotný okraj, a hoci by som si hru ako takú vedel predstaviť s hutnejším grafickým obsahom, všetko ostatné tu funguje bez väčších problémov. Archaická grafika z pôvodného DP sa síce obliekla do oveľa modernejšieho kabáta, ale aj z nej tu ostal kúsok vibrujúcej struny s tónom nostalgie. Progres používaných predmetov sa dočkal oveľa lepšej komplexnosti a navyše aj s prímiesou reálnej histórie oblasti, kde sa dej odohráva.

Za predpokladu, ak pre svoj Switch hľadáte niečo jedinečné, schopné obsiahnuť aj desiatku žánrových charakteristík, a zároveň ste milovníkom tajomných príbehov, odporúčam vám investovať do Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise, ale ešte skôr si nezabudnúť prejsť The Director's Cut predchádzajúcej časti. Pre pochopenie komplexnej dejovej linky je to dosť dôležité a navyše tak (za predpokladu vašej doterajšej neznalosti tohto univerza) získate vstupenku do jedinečnej hernej série.

Verdikt

Pre mnohých kolegov rozporuplné sústo, pre mňa však opäť veľká pochúťka.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Survival horror	TOYBOX Inc.	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

- + Príbeh
- + Atmosféra à la Lynch
- + Soundtrack
- + Minihry
- + Humor
- Občasné technické problémy

HODNOTENIE: ★★★★★



VIKTOR DVOŘÁK ANNA GEISLEROVÁ MARTIN HOFMANN JIŘÍ BARTOŠKA

HAVEL

ČO BY STE OBETOVALI ZA PRAVDU A LÁSKU?

HRÁJ: VIKTOR DVOŘÁK ANNA GEISLEROVÁ MARTIN HOFMANN BARBORA SEIDLOVÁ STANISLAV MAJER JIŘÍ BARTOŠKA A DALŠÍ
 PRODUCENT: TVORBA FILMS | KOPRODUCENTI: ČESKÁ TELEVIZE VÁCLAV DEJČMAR PROKOP SVOBODA MARTIN BURDA MILAN KRATINA & KATEŘINA KRATINA ČERNOVSKÁ JAN BARTA ONDŘEJ TOMEK & TEREZIE TAUBELOVÁ GERALD BUTTERS
 S PODPOROU STÁTNÍ FOND KINEMATOGRAFIE CREATIVE EUROPE – MEDIA VÝKONNÝ PRODUCENT: TOMÁŠ ROTNÁGL CASTING: MIRKA HÝŽKOVÁ ZVUK: VIKTOR PRÁŠIL PAVEL REJHOLEC HUDBA: PETR MALÁŠEK KOSTÝMY: NATÁLIE ŠTEKLOVÁ MAŠKY: ADRIANA BARTOŠOVÁ
 MAŠKY: HAVEL RENÉ STEJSKAL ARCHITEKT: VLADIMÍR HRUŠKA SCÉNÁŘ: SLÁVEK HORÁK RUDOLF SUCHÁNEK DRAMATURG: PROF. JAN GOGOLA STŘIH: VLADIMÍR BARÁK KAMERA: JAN ŠTĀSTNÝ REŽIE: SLÁVEK HORÁK

V KINÁCH OD 30.7.2020



SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom - Rehydrated

ARE YOU READY, KIDS?



Remaster sem, HD remake tam. Súčasná doba praje vyhrabávaníu starých herných kúskov zo záhrobia, ktoré vývojári často iba oblečú do krajšieho, nového hávu, postarajú sa, aby fungovali na dnešných strojoch, a hor sa zarábať na nostalgické chtivých hráčoch. Občas to vyjde a výsledok je obdivuhodný (Command & Conquer Remastered), občas sa iba smutne pousmejete (Sniper Elite V2 Remastered). Ak chcete vedieť, ako dopadlo prerobenie dobrodružstiev naivnej a ukecanej žltej morskej hubky v šortkách s podtitulom Rehydrated, čítajte ďalej.

Titul Battle for Bikini Bottom vyšiel pôvodne v roku 2003 a hoci od recenzentov schytával v podstate iba priemerné hodnotenia, u mnohých hráčov titul nadobudol aj vďaka nostalgii až kultový status. Hra ťažila najmä z licencie, skvele

spracovanej seriálovej atmosféry, a z pohodovej hrateľnosti, pod povrchom sa však skrývala v podstate obyčajná a z radu ničím nevytŕčajúca 3D plošinovka.

Bol som preto celkom zvedavý, čo sa poľským vývojárom z Purple Lamp Studios podarí z predlohy vykúzliti, a tak nejak som dúfal, že sa vylepšení dočká nielen grafický kabátik titulu, ale (aspoň v niektorých ohľadoch) aj samotná hrateľnosť. Ale pekne poporiadku.

Farebné a vtipné dobrodružstvo

Ako som už spomenul, SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated (pre dobro nás všetkých budem používať iba názov remasteru) sa pýši licenciou populárneho animáku. Zhostíte

sa úlohy trojice postáv – vysmiatého SpongeBoba, ružovej a mierne prihlúplej hviezdovky Patricka, ktorý je jeho najlepším priateľom, a antropomorfickej veveričky Sandy. Spoločnými silami sa budete snažiť zastaviť besnenie vražedných robotov, za ktorým stojí zlomyseľný Planktón, o čom vedia už od začiatku všetci okrem naivného SpongeBoba. Nebudem klamať, príbeh tu je v podstate len na to, aby prepájal vtipné cutsceény do niečoho zmysluplného, a nečakajte od neho nejakú hĺbku či posolstvo. Kto by však čakal niečo podobné od licencovaného titulu zameraného na deti, že.

Potešujúcou správou je, že nemusíte byť fanúšikom seriálu, aby ste si užili skvelú atmosféru. Rehydrated je nádherné farebné a vtipné, v ktorej sa budete cítiť, akoby ste boli priamo v podmorskom

meste Bikini Bottom. Vývojári si za grafické stvárnenie remasteru zaslúžia veľkú pochvalu, oproti originálu je totiž omnoho jasnejší a verejnejší svojej seriálovej predlohe. To, samozrejme, súvisí aj s možnosťami, ktoré tu pred sedemnástimi rokmi neboli, ak si to však porovnáte s pôvodnou hrou, uvidíte to množstvo detailov, na ktoré sa tvorcovia zamerali, pričom niektoré levely sú jednoducho oveľa krajšie. Do tohto jednoducho išlo srdiečko a takto by mali vyzerať všetky remastery.

Rozmanitosť nadovšetko

Rehydrated je teda klasická plošinovka „se vším všudy“. Dočkáte sa tak kopy skákania, zbierania rôznych typov predmetov, využívania schopností troch hrateľných postáv, a aj jednoduchého bojovania. To všetko v rozmanitom podmorskom prostredí sveta SpongeBoba, ktoré sa skladá z deviatich celkom rozsiahlych levelov a troch súbojov s bossmi. Úroveň sú celkom rozmanité a každá je v podstate zasadená do úplne iného prostredia. Pochválím aj ich rozsiahlosť, hoci občasný backtracking bol trochu otravný a niektoré dizajnové rozhodnutia by už dnes asi neprešli. Celá hra vám zaberie približne 10 až 12 hodín plus pár ďalších, ak sa budete usilovať získať všetko, čo sa dá – je to však tak trochu grind, ktorý odporúčam najmä masochistom. Levely si odomykáte prostredníctvom zlatých obracačiek (fakt je to ich názov). Tie sú umiestnené – a často aj poskrývané – na rôznych miestach v samotných úrovniach. Získať ich môžete aj u Patricka výmenou za jeho ponožky, ktoré nájdete, a u pána Kraba, kde ich dostanete za farebné vecičky (áno, naozaj sa tak volajú), ktoré sú hlavným platidlom hry a v rôznych variantoch ich budete nachádzať úplne všade. Vypadávajú aj z nepriateľov, ktorých je niekoľko typov. Zo začiatku vám možno občas budú robiť problémy, časom sa však naučíte figle a z boja sa tak až na isté výnimky stane iba rutinná záležitosť.

Všetky tri hrateľné postavy majú rôzne schopnosti, ktorým sú prispôbené jednotlivé levely. Keď počas hrania natrafíte na autobusovú zastávku, viete, že je čas na zmenu postavy. SpongeBob je taký univerzál, Patrick je silnejší a po nepriateľoch môže vrhať napríklad melóny, zatiaľ čo Sandy je mrštná a jej hlavnou zbraňou je laso, ktorým sa obratne pohybuje medzi budovami a dokáže ním na menšiu diaľku zlikvidovať aj nepriateľov. Dizajn jednotlivých úrovní je prispôbený konkrétnym postavám, nemusíte sa teda báť, že by niektorá z nich nedostala šancu zažiť. Problémy však majú väčšinou iba jedno riešenie a na nejaké myslenie „outside the box“ zabudnite.



V roku 2003 by to nebol problém, dnes už sa nad tým možno zamyslieť.

Prichádzajúci stereotyp

Prečo teda pri hodnotení svietia iba tri hviezdičky? Nuž... Rehydrated je krásna hra a remeselne je zvládnutá výborne, rovnako ako originál je však z hrateľnostného hľadiska iba priemerná. Je zábavná a budete sa tešiť na otvorenie nového levelu, s postupom času však začne aj vďaka nemasťnému-neslanému boju začať nastupovať stereotyp. V niektorých úrovniach, ktoré ma až tak nechytli, som si dokonca uvedomoval, že robím stále to isté dookola a už ma to až tak nebaví. Ku cti hre slúži, že občas do mixu hodí osvieženie v podobe „kľúčkovej“ časti, prípadne výborného snového levelu, ktorý je poriadne rozmanitý. Na druhej strane, súboje s bossmi sú príliš jednoduché a je ich málo.

Z tejto stránky jednoducho SpongeBob nebol ternom už v roku 2013 a nie je ani teraz, hoci vzhľadom na stav žánru 3D plošinoviek a na to, že ide primárne o hru zameranú na deti, mu to asi kopa hráčov odpustí. Ruka v rukáve s týmito vecami idú aj niektoré mechanizmy, ktoré sú v dnešnej dobe jednoducho zastarané.

Už spomenuté vracanie sa v leveloch je niekedy naozaj otravné a neprehľadné, kamera dokáže občas spôsobiť nervy a stratu života, a aj skoky sú sem-tam o odhade, nie o vašom hráčskom umení. A minimálne na posledné dve veci sa vývojári mohli aspoň trochu pozrieť a upraviť ich.

Multiplayerové sklamanie, technická paráda

Vývojári lákali aj na novinku v podaní multiplayeru, v tomto prípade však ide o trpké sklamanie. Dočkali sme sa totiž iba akejsi kooperatívnej rubačky, kde sa

spoločne s vašim part'ákom snažíte prebiť arénami plnými nepriateľov až do konca. Chvilu to môže byť zábava, je však škoda, že toto je jediná hrateľnostná novinka. Rozhodne tu bol potenciál na niečo hlbšie. Hľadám jediným pozitívom tohto módu je fakt, že si môžete vybrať z viacerých postáv ako v kampani. Po technickej stránke môžeme byť spokojní. Aj na celkom priemernom stroji hra bežala úplne plynulo a vyhli sa jej aj bugy, padania hry a podobné nedostatky. Ako sme už spomenuli, grafika je veľmi pekná, farebná a poriadne detailná, čo ešte viac oceníte, ak Rehydrated porovnáte s pôvodným titulom. Ak by som predsa len mal čosi vytknúť, boli by to chýbajúce nastavenia grafiky v PC verzii, čo by dnes už malo byť naozaj štandardom. Dabing je, samozrejme, opäť fantastický, a to aj vďaka niekoľkým hercom, ktorí si zopakovali svoje úlohy zo seriálu.

Záver

Rehydrated je v konečnom dôsledku veľmi príjemná plošinovka, ktorá vás, prípadne aj vaše ratolesti na tých desiatich hodinách zabaví. Keď ju však prejdete, uvedomíte si, že toho bolo tak akurát a aj napriek úživému vizuálu hra ukazuje svoj vek. Farebné dobrodružstvo rozprávajúcej špongie teda odporúčam, hoci s niekoľkými ale.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
3D Plošinovka	Purple Lamp Stud.	THQ Nordic
PLUSY A MÍNUSY:		
+ krásna grafika	- stereotyp	
+ rôznorodé prostredie	- kvalita úrovní kolíše	
+ výborne prenesená atmosféra seriálu	- z času na čas neprehľadná kamera	
	- multiplayer	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Ghost of Tsushima

GHOST OF TSUSHIMA – NIE THE LAST OF US II – JE GRANDIÓZNOU ROZLÚČKOU GENERÁCIE PS4



Je to hra? Je to umelecké dielo? Nie, je to Ghost of Tsushima, to najlepšie z oboch svetov.

Ked' sa nad tým zamyslíte, je to až mierne poetické – že generácia skvelých exkluzív pre PS4 sa na konci svojho cyklu vracia do Japonska, „rodnej hrudy“ konzoly PlayStation a spoločnosti Sony.

Z hľadiska načasovania vydania mal však „Duch z Cušimy“ v mojich očiach jednoducho smolu. Hra vychádza 17. júla, teda už necelý mesiac po tom, čo sa na trhu objavil pre mnohých najočakávanejší titul roka: The Last of Us: Part II. Dve veľké exkluzivity v tesnom závесе pre nás môžu byť predčasnými hernými Vianocami, no neviem, neviem, či sa na to rovnako pozerajú aj vývojári zo štúdia Sucker Punch (séria inFamous).

Ghost of Tsushima má v tomto ohľade handikep. Hráčov sa snaží zaujať z pozície outsidera, nováčika, zatiaľ čo The Last of Us má už za sebou mimoriadne úspešný prvý diel. Aj napriek očividným kvalitám GoT, ktoré sme videli už v predchádzajúcich upútavkách, nie také ťažké túto novinku prehliadnuť, nehovoriac o tom, že rozpočet niekedy jednoducho nepustí. Nie každý si môže – alebo chce – dovoliť dve hry v horizonte jedného mesiaca za dokopy vyše sto eur.

Potom tu máme ten veľký tieň, ktorý TLoU II vrhá. Nečudo, že pre tisíce priaznivcov modrého tábora je práve táto hra „poslednou veľkou exkluzivitou pre PS4“. Otázkou teda zostáva, či Tsushima dokáže hráčov opantať natol'ko, aby „zabudli“ na The Last of Us a pri spievaní labutej piesne zabúdili myšlienkami

skôr do feudálneho Japonska než post-apokalyptických Spojených štátov.

Posledný samuraj, ktorý si poradí aj bez Toma Cruisa

Sucker Punch sa pri tvorbe svojej doteraz najambicióznejšej hry inšpiroval starými samurajskými filmami o japonských hrdinoch, ktorí ochraňovali slabších, nebáli sa pre svoju česť riskovať život a majstrovsky vládli umeniu meča. Myšlienka osamelého samuraja, ktorý na svojom vernom koňovi cvála lesom, len aby sa vzápätí tryskom vrhol na skupinu banditov, je všadeprítomná. Na rozdiel od Delsina z inFAMOUS Second Son však Jin Sakai nie je žiadnym „superhrdinom“. Aby ste časté boje s mongolskými hordami ustáli, budete sa musieť spol'ahnúť na svoje reflexy



a pozorne sledovať nepriateľov, ktorí budú takmer vždy v početnej presile.

Na život osamelého vlka si radšej zvykajte: zatiaľ čo svorky Mongolov, ktorých invazívna armáda zničila váš domov, ostrov Tsushima, hliadkujú takmer na každom centimetri, vy si budete musieť vystačiť len s umom, arzenálom zbraní a vernou katanou. Postupne tak však budete budovať svoju vlastnú legendu posledného samuraja.. a obávaného „Ducha Cušimy“.

Bud' budete precízni a rýchli, alebo mŕtvi

Cesta meča v Ghost of Tsushima je jednoduchá na pochopenie, no pomerne náročná na majstrovské zvládnutie. Ako virtuálny samuraj, ktorý namiesto katany v rukách zvierá ovládač, si nebudete musieť pamätať zložité kombinácie trojuholníkov, štvorcov a krúžkov, ale budete sa musieť naučiť pohotovo reagovať. Väčšinu súbojov – a to najmä v samurajských „boss“ dueloch – vyhráte najmä vďaka schopnosti odraziť



nepriateľov útok a okamžite zasadiť ten svoj. Ak však nebudete disciplinovaní a nebudete pozorne sledovať reakcie nepriateľov, náhodné stlačenie tlačidiel vás rýchlo pošle na hanbu k predkom.

Skúsenejší oponenti sa vašim výpadom bránia napríklad štítmami a hoci neustále búšenie a dotieranie dokáže zlomiť

nepriateľovu obranu, zriedkakedy si budete môcť takúto agresívnu taktiku dovoliť. Ak si chcete strety s oponentmi skutočne vychutnať, musíte sa naučiť disciplíne... takmer ako pravý bojovník.

Navýše, nie všetky útoky sa dajú vykryť. Odrážať šípy či výpady kopijou sa síce naučíte pomerne rýchlo, no odkotúľať sa pri hromadnom útoku do bezpečia a prehodnotiť postup je solídnu taktikou. Ráznym seknutím zo špruntu sa rýchlo zbavíte otravných lukostrelcov v pozadí a zvyšok je už na vašom uvážení.

Skupiny Mongolov, vašich úhlavných nepriateľov, ktorých vedie neúprosný generál Khotun Khan (Patrick Gallagher),

sú často zložené z viacerých druhov jednotiek: od základných šermiarov až po statných obrov, ktorých údery nedokážete blokovat'. Aby ste teda počas súbojov dosiahli maximálnu efektivitu, nebudete musieť len kombinovať útoky, parírovať a uhýbať sa, ale adaptívne meniť šermiarske techniky.

Na začiatku máte k dispozícii len jednu, no Jin je mimoriadne učelivý a postupne si osvojíte viaceré bojové postoje. Do istej miery sú všetky univerzálne, no skutočne vyniknú až pri súperoch, proti ktorým sú určené. Žiadny z nich nie je vo svojej podstate silnejší než ten druhý: záleží len na tom, ako ich použijete.

Napriek košatosti techník a prepracovanosti si súboje držia dynamiku a sú plynulé. Kedykoľvek si budete môcť pomôcť napríklad dymovnicou, ktorá zahalí váš ústup alebo ďalší útok, či dýkami „kunai“, ktorými omráčite nepriateľov a necháte ich odokrytých a zraniteľných. Jin sa totiž veľmi rýchlo naučí, že lepšie je radšej trochu podvádzat' a žiť než napochodovat'!



do mongolskej pevnosti a dúfať, že jej posádka bude mať zlý deň.

To, ako budete pristupovať k jednotlivým misiám či oslobodzovaniu dediniek spod mongolskej nadvlády, je poväčšine na vás, no ako samuraj musíte v prvom rade myslieť na životy zajatcov. Tie sa ale razom ocitnú v ohrození, ak vtrhnete medzi palisády hlavnou bránou.

Jinovo dobrodružstvo nie je len o boji za slobodu, ale aj osobnej transformácii. Začínate ako čestný samuraj, lípnúci na kódexe bojovníka – pozrieť sa nepriateľovi do očí, kým ho zbavíte hlavy a života. Postupne však budete musieť medzi svoje taktiky zahrnúť aj klam a útoky z tieňov či dial'ky.

Či už vstúpíte na bojisko hlavnou bránou ako samuraj, alebo si radšej nájdete diery v plote a budete skákať po strechách ako nindža, Ghost of Tsushima jez hľadiska hrateľnosti veľmi uspokojivou hrou.

Ak nemáte trpezlivosť na postupné vyradzovanie nepriateľov z prevádzky prostredníctvom bojového „tanto“ noža, jednoducho zosadnite z koňa a ak vám to situácia dovolí, vyzvite posádku Mongolov k súboju jeden na jedného. Alebo môžete naklusať do obsadenej dediny na koni, plynule z neho zoskočiť na nepriateľa a vrhnúť sa na zaskočenú presilu hlava-nehlava.

Aj strielanie lukom z vysokej trávy je alternatíva, rovnako ako kombinácia týchto postupov. Hra vám vo väčšine prípadov necháva voľnú ruku, aby ste sami praktizovali štýl boja, aký vám najviac vyhovuje. Výnimkou sú len už spomínané duely so špeciálnymi protivníkmi, v ktorých vám nôž ani luk nepomôžu. Ide o efektívne súboje jeden na jedného, náročnejšie než



bežné šarvátky s Mongolmi. Kým sa takpovediac „zladíte“ so svojou katanou, budú trochu nepríjemné, no ak Ghost of Tsushima dokáže niečo poriadne, tak jednoducho vás odmení pocitom dobre vykonanej práce – ak sa tak dá sekanie a bodanie nepriateľov nazvať.

Každú odomknutú schopnosť a objavenú techniku navyše Jin okomentuje, čo posilní váš dojem, že sa nevyskytla len tak, ale vaša postava sa ju naučila, tak ako v skutočnom živote, pozorovaním a cvičením. Niekedy, keď splníte úlohu, čas v hre sa o niečo posunie a vy pristihnete Jina, ako oddychuje v tráve, opretý o svojho koňa. Inokedy zasa dialógy v hre reagujú na to, v akom poradí plníte vedľajšie misie. Nejde o nič prevratné, ale práve takéto detaily zvyknú – aspoň v mojich očiach – odlišovať dobré hry od tých výborných.

Japonský Zaklínač?

Osamelý šermiar na koni, ktorý nestrpí krivdu na bezbranných a tvárou v tvár čelí vojne. Tento opis sa hodí



ako na Jina, tak aj na hrdinu inej hry, Geralta z Rivie. Paralela so Zaklínačom je síce neúmyselná, no zjavná, a to nielen v prípade hlavných postáv.

Dychberúce vizuály prostredia hry Ghost of Tsushima mi nadovšetko evokujú krásu, na akú si spomínam v Zaklínačovi 3. Západ a východ slnka, búrky aj jasné noci, nech sa už nachádzate v ktorejkoľvek časti Tsushimy, nebudete schopní odtrhnúť oči od okolitého prostredia. Ostrov je popretkávaný lúkami s vysokou trávou, lesmi s padajúcim listím, riekami, vodopádmi, poliami, plážami a útesmi. Úprimne si nepamätám, ktorá hra ma od roku 2015, kedy Zaklínač 3 vyšiel, vizuálne viac očarila.

Tsushima má však aj svoju temnú stránku, ktorá pripomína vojnou zmietané Severné kráľovstvo od Sapkowského a CD Projektu RED. Na tomto kúsku zeme sa krása ukrýva v rozľahlých poliach zaliatých západom slnka a aj vo vypálenej dedine, ktorou klusom prechádzate počas divokej búrky. Atmosféra hry je neskutočná, bez ohľadu na to, kde ste a čo robíte. Padajúce listy, svetlušky v noci, hejná vtákov, krdle vrán – časticové efekty sú povýšené na umelecké dielo, ktoré v kombinácii s harmonickým a dynamickým soundtrackom, ktorý reaguje na to, čo práve robíte, vyvolávajú nezabudnuteľný a jedinečný dojem.

Česť hre robia aj animácie. Jin si bude pridržovať meč na opasku, aby mu pri behu neprekážal, a keď budete cválať alebo kráčať cez pampovú trávu, natiahne dlaň, aby ju cítil na vlastnej koži. Po vál'aní sa v blate budete špinaví a keď skočíte do potoka, zasa mokri.

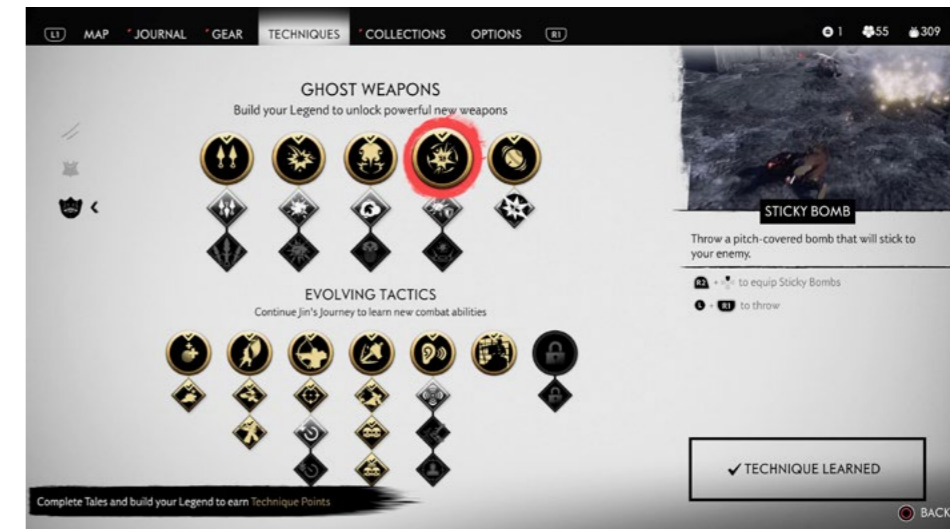
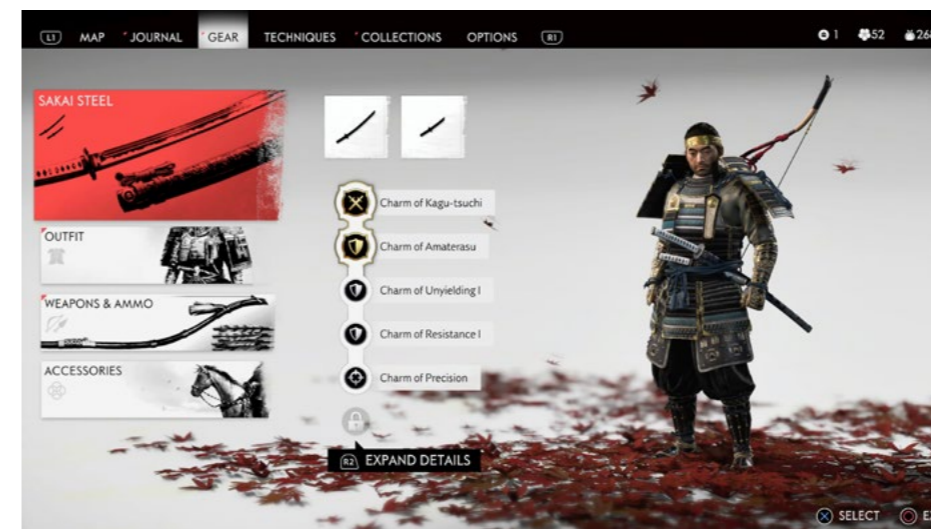
Atmosféru hry dotvára plejáda netypických aktivít, ktoré však do hry výborne zapadajú. Kedykoľvek si počas

jazdy na koni či prechádzke môžete vytiahnuť píšťalu a zanôtiť melódiu, ktorou potešíte bohov a zmeníte počasie. V Ghost of Tsushima nie je nič len pre efekt. Rozjímanie v horkých prameňoch vám trvalo zvýši zdravie a minihra so sekaním bambusu zasa vaše odhodlanie, ktoré využívate nielen na liečenie, ale aj špeciálne, smrtiace útoky. Pomodlením sa pri oltároch, ktoré však nie je ľahké nájsť, získate amulety a talizmany, a skladanie poézie „haiku“ vás zasa odmení kozmetickým doplnkom v podobe čelenky.

Vo väčších dedinkách sa nachádzajú remeselníci, ktorí vám, výmenou za suroviny ako bambus, drevo, zlato či ocel vylepšia vaše vybavenie alebo zvýšia kapacitu munície. Jin je vylepšiteľný a upraviteľný od vrchu až po spodok: outfity skladajúce sa z helmy, masky a šiat dokážete vzájomne kombinovať a zberanie rastlín vám zasa sprístupňuje možnosť alternatívnych farebných odtieňov.

Tsushima je plná možností, úloh a vedľajších aktivít, ktoré vás zamestnajú na desiatky hodín. Niektoré opakujúce sa mechaniky však, bohužiaľ, rýchlo omrzia, ako napríklad hľadanie líščích nor a s tým spojené sledovanie zvierat a až ku svätyni.

Uvítal by som tiež, keby autormi tak veľmi avizované objavovanie bolo viac odmeňujúce a o niečo vzrušujúcejšie. Vývojári viackrát zdôrazňovali, aká je exploračia dôležitá a že radšej pôjdu cestou menšej, ale „plnšej“ mapy. Nehovorím, že Tsushima je „prázdna“ alebo že by v nej nebolo čo nachádzať. Často nájdete len tak, zničoho nič, prostých ľudí, ktorí potrebujú vašu pomoc – rybárov, mníchov a iných, pre ktorých je samuraj stelesnením spravodlivosti



a sily. Pri voľnej jazde Tsushimou mi však akosi chýbali tie drobné príbehy, odkazy a narážky, ktoré človek našiel len tak, absolútne nečakane. Svet Red Dead Redemption 2 to, napríklad, zvládol bravúrne. Bol síce masívny, no súčasne plný zaujímavostí. Tsushima je taktiež obrovská, no ak jej niečo chýba, tak určite tie malé črepinky zaujímavostí, miesta, ktoré hovoria príbehy samy o sebe.

Otvorenému, rozľahlému svetu jednoducho škatulkovanie v podobe repertoára tých istých činností nesvedčí a nezaškodilo by, keby vývojári niektoré veci len tak pohodlivo v prírode. Spontánne, tak, aby ste museli nakloniť hlavu bližšie k televízoru, či dobre vidíte.

Kostry uprostred lesa? V takejto polohe? Čo sa tu asi stalo? Prečo? Nuž, takéto otázky sa v Ghost of Tsushima zrejme počas jazdy lesom pýtate nebudete. A to je škoda. Tsushima je fantastická, nádherná a grandiózna, ale súčasne aj trochu sterilná a po pár hodinách vás už, okrem panorámy, neprekvapí. Jin síce nie je bohvieako výraznou hlavnou

postavou, no oproti ostatným stále exceluje. Hre jednoznačne chýbajú silné, zapamätateľné charaktery. Možno to tak autori zamýšľali a ide o povestnú japonskú odmeranosť, no všetky dialógy a správanie hrdinov je akési odt'ažité, nie príliš uveriteľné a chladné.

Príbehová hra by vás mala k postavám a ich motívom priblížiť čo najviac, aby ste si mohli vybrať, ktoré budete nenávidieť, ktoré milovať a ktoré vám budú ľahostajné. Ghost of Tsushima v tomto smere kolíše na jednej vlne. Raz lepšie, raz horšie, je tam nejaká dynamika, no žiadny výrazný posun. Keď sa vám po prvých hodinách najviac pozdáva hlavná záporná postava v podaní herca Patricka Gallaghera, niečo je asi zle.

Ale to nič nemení na tom, že budete chcieť vykopnúť ten jeho mongolský zadok z Tsushimy tak d'aleko, ako sa len bude dať!

Verdikt

Ghost of Tsushima v sebe kombinuje to najlepšie z filmov a videohier, a to len s minimálnymi chybami či nedostatkami. Titul „hra roku 2020“ odrazu pre The Last of Us II už nie je taký istý...

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Sucker Punch	Sony
PLUSY A MÍNUSY:		
+ vizuálne orgie	- mierne „sterilný“ svet	
+ napínavé, prepracované a dynamické súboje	- opakujúce sa modely NPC a zvierat	
+ adaptívny, vkusný soundtrack	- miestami neposlušná kamera	
HODNOTENIE: ★★★★★		

Beyond a Steel Sky

BEYOND A STEEL SKY JE NAJLEPŠOU HROU REVOLUTION SOFTWARE OD ČIAS BROKEN SWORD II



Hoci sme si už všetci dobrých 26 rokov od vydania kultovej cyberpunkovej adventúry Beneath a Steel Sky mysleli, že je mesto Union City po porazení umelej inteligencie LINC kompletne zbavené zákerného kybernetického zla, vzostupu novej hrôzy nakoniec nezabránil ani všetkých slovami zotierajúci robot Joey. Ten bol na konci pôvodného dobrodružstva dosadený na miesto zosadenej umelej inteligencie, aby priniesol mestu rozkvet a lesk a nasmeroval ho tým správnym smerom. Ak sa v pokračovaní Beyond a Steel Sky dostanete priamo do mesta, zistíte, že sa tak síce stalo, hoci... No pod' me pekne poporiadku.

Robert Foster, hlavný hrdina Beneath a Steel Sky, žil celých 10 rokov od záchranu Union City v pohodlí svojho

púštného domova nazvaného Gap, až kým jeho a ostatných obyvateľ'ov tejto nehostinnej oblasti d'aleko za múrmi pretechnizovaného mesta nevystrašil únos miestneho chlapca Mila. Deň sa zdal krásny, bol čas rybárčenia, no z jazera namiesto statných rýb vyšiel obrovský stroj, ktorý ako keby vedel, že pred ním stojí chlapec, a veľkým chápadlom ho v sekunde vtiahol do svojich útrobov a rýchlosťou blesku unikol za veľké piesočné duny. Foster neváhal a okamžite vyrazil za únoscami, v tej chvíli ešte nevediac, že ho osud opäť raz privedie k spomínanému osudovému mestu.

Ak ste hrali pôvodný titul z roku 1994, zistíte, že mesto sa zmenilo na nepoznanie. Joey svoju novú úlohu vzal smrteľne vážne a z industriálne ladeného mesta vytvoril technicky vyspelú mikro-

civilizáciu s rozvinutými pravidlami, umelou inteligenciou, zákonmi, a technickými vymoženosťami. Nebol by to ale Joey, ak by z toho nechcel vyt'azit' (hlavne pre seba) čo najviac, a tak sa sám pasoval za Boha, za spasiteľa a záchrancu miestnych ľudí. A tí ho začali ako Boha aj uctievať. Joey si túto rolu vsutku (akoby aj nie) vychutnával, a ako budete mať možnosť zistiť, aj stále vychutnáva. Prírodzene, hádam ste si nemysleli, že tvorcovia na drzého robota zabudli. S Joeyom tu opäť spojte svoje sily a znova budete svedkami úžasného podpichovania medzi ním a Fosterom.

Oproti Beneath a Steel Sky je komunikácia hlavných predstaviteľ'ov v Beyond a Steel Sky omnoho bohatšia, vtipnejšia (a to až tak, že sa budete za brucho chytat') a celkovo lepšie



napísaná. Dialógy medzi Joeyom a Robertom patria medzi to najlepšie, čo hra z tohto hľadiska ponúka, a nové (výborné) postavy im v tomto paradne sekundujú. Spomeniem napríklad trocha metrosexuálne pôsobiaceho a podozrievavého mentora Ministerstva blahobytu Alonsa, ktorého scény budete priam hltat'. Pasáž, v ktorej Alonso vypočúva Fosteru ohľadom detailov života istého iného muža, o ktorom Foster predstiera, že on je tým mužom, pričom Alonso tuší, že Foster klame, no aj napriek tomu sa s ním rozhodne hrať jeho „hru“, je jedna z najlepších vôbec.

Ako to bolo aj v predchádzajúcej adventúre, aj v tejto je skôr menej postáv (hoci stále viac než v Beneath a Steel Sky), s ktorými môžete priamo interagovať, no na druhej strane majú hlbšie prepracované charaktéry. Nájdete tu robotov - sluhov, z ktorých napríklad jeden miluje umenie a dáva to patrične najavo, namysleného básnika, ktorý je hlavnou atrakciou veľkej udalosti Aspiration Day a ktorého básne využijete nie práve najčistejším spôsobom, a napríklad aj jedného muža, ktorý vo Fosterovi jeho fóbiu z dotýkania sa skenerov vlastnou dlaňou ešte viac prehĺbi (jedna z najprekvapivejších scén v Beyond a Steel Sky).

Ak si Union City pamätáte ako industriálne ladené mesto plné špiny, strojov a hrdze, tak teraz ho ani nespoznáte. Všetko je čisté, doslova sterilne čisté. Po náznaku nejakého zločinu, krívd a nepravosti nie je ani stopy. Namiesto Joeyho tu však teraz vládne Council (Rada), a tá dohliada na to, aby boli všetky ulice upratané a nablýskané, všetci obyvatelia spokojní, a aby mali všetci úsmev na tvárach. Najdôležitejší zákon? Dodržiavať pravidlá, neustále sa usmievať a mať

stále dobrú náladu. Ak to splníte, ako občan budete dostávať body a postupovať tak v rebríčku občanov vyššie a vyššie. Teda, v prípade tejto hry, respektíve série, je to nižšie a nižšie. V Union City totiž tí najvyššie postavení bývajú v tých najnižších poschodiach a všetka odnož a neprispôsobiví na samom vrchu.

Musím povedať, že samotná náplň a nálada mesta nie je práve z tých najoriginálnejších. Miest, v ktorých sa všetci tvária spokojne a šťastne, no napokon vysvitne, že to až tak prirodzená a nenásilná spokojnosť nie je, bolo už kopec.

Asi najznámejšie je Columbia z BioShock Infinite, kde pod rúškom nábožensky založenej spoločnosti dochádzalo k veľkej korupcii a zločinom. Nehovorím, že v prípade Union City to bude také ako v tret'om BioShocku, no už po pár minútach si uvedomíte, že táto šťastná spoločnosť musí mať v niečom šrámy, to povestné „ale“. Nové Union City nie je vôbec zlé, ved' aj keby, v jednej časti

sa dostanete aj na samý vrch, kde je to stále také, aké si to pamätáte (špinavé a hrdzavé), takže každý si tu nájde to svoje, no súčasná podoba mesta je na môj vkus až priveľmi sterilná. Tá až nezdravá čistota prostredia mi pripomínala svet vykreslený v State of Mind, čo, bohužiaľ, pochvala nie je.

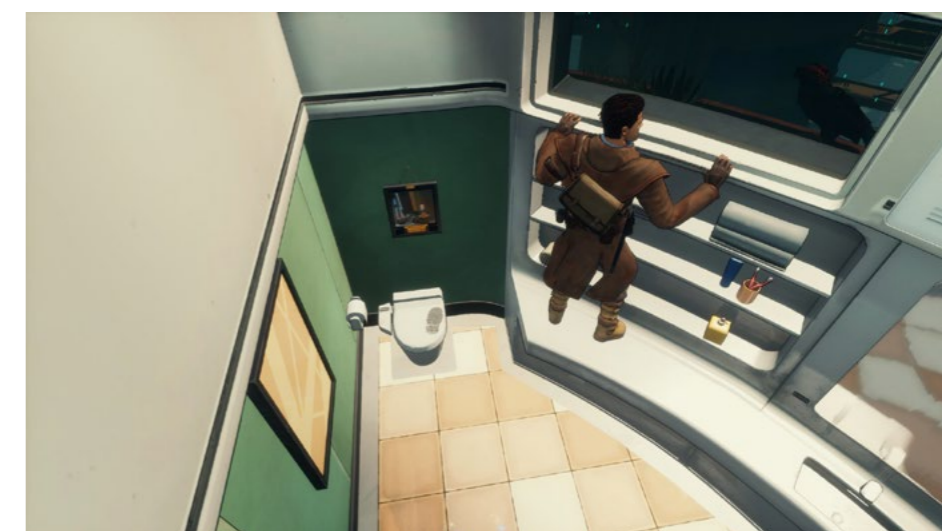
Postupom príbehu sa vám bude otvárať stále viac lokalít, pričom do už sprístupnených sa budete môcť ľubovoľne vrátiť. Vlastne aj budete musieť, keďže Fosterov osud nakoniec skrýžia aj také postavy, navôkol ktorých ste predtým možno len prešli, alebo rozhovor s nimi vám „nedal“ ešte nič konkrétne.

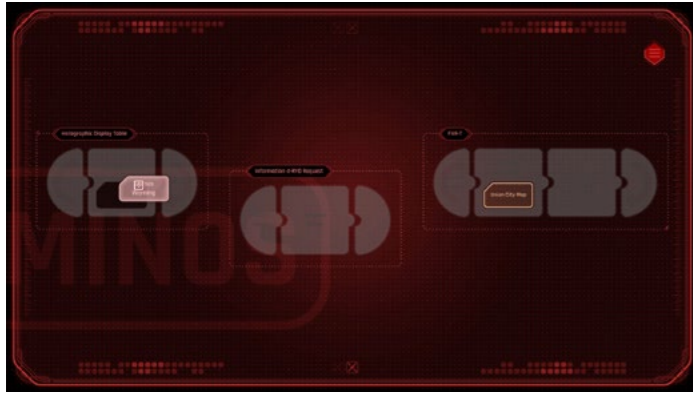
Preto hra celkovo pôsobí aj napriek mohutnej veľkosti mesta dosť komorne a časté navštevovanie tých istých prostredí vo vás bude vyvolávať domácky pocit. S rovnakým štýlom pracoval aj Beneath a Steel Sky, ktorý na pomerne malej ploche zloženej z malého množstva obrazoviek dokázal vyrozprávať celý dej.

Počiatočnou úlohou Roberta Fostera je nájsť Mila, no zisteniami a spoznávaním miestnych zvyklostí si uvedomí, že tak jednoduchá úloha to nebude. Rozhodne to neboli obyčajní únoscovia, to musela byť dobre organizovaná skupina, ktorá vedela, prečo robí to, čo robí.

Výšetovaním sa Robertovi (a teda aj vám, hráčom) začne pomaly odmotávať kľbko zastierania, klamstiev a hmlistých vyjadrení. Príbeh je vynikajúci a preto viac určite nepoviem. A už ani o postavách. Povedzme si teraz radšej niečo o hrateľnosti.

Dizajnér a režisér Charles Cecil pôvodný Beneath a Steel Sky nepojal ako nejako obzvlášť ťažkú adventúru,





ktorá by frustrovala nezmyselnými kombináciami predmetov. Hádanky tam boli v drivej väčšine založené na logických súvislostiach a rovnako je to aj v Beyond a Steel Sky. Obťažnosť je tu vo všeobecnosti nastavená príjemne, nepotrebuje trápiť hlúpymi kombináciami vecí v inventári a radšej preveruje dôvtip hráča realistickejšími situáciami.

To na Beyond a Steel Sky veľmi obdivujem a páči sa mi taký prístup, hoci adventúrni harcovníci môžu občas začať pociťovať nedostatok skutočnej výzvy. A ja súhlasím. Hra mohla byť o niečo ťažšia, keďže všetky rébusové situácie v prvých hodinách pôsobia stále ako výukové, ako keby vám hra veľmi neverila a bála sa ponúknuť niečo zložitejšie. S približujúcim sa koncom, našťastie, obťažnosť prituhne a objavia sa aj komplexnejšie situácie, u ktorých musíte umne oslovit' viacerých ľudí a vykonať viacero vecí, aby všetko do seba patrične zapadlo a vám sa podarilo prekonať šlamastiku (napríklad ako zamotaná situácia okolo priepustky na miestny galavečer), no takéto „zákysové“ situácie sa mohli objaviť už skôr.

Keď už som spomenul inventár, ten tu na prekvapenie až tak veľmi často využívať nebudete. Teda na pomery



tak, aby sa po jeho aktivovaní spustil bidet v záchode. Nejde o žiadne náročné programovanie, len o posúvanie a spájanie rôznych blokov, no funguje to parádne! Na druhej strane rovno upozorním, že hackovanie tu neponúka toľko neobmedzených možností ako napríklad v takom Watch Dogs. Je to predsa len klasická adventúra (hoci sa neovláda klikmi myšou, ale ako bežné third-person hry) a tie bývajú lineárne s možnosťou interakcie zväčša spojenou len s príbehovým postupom vpred. To zasa neznamená, že vaša kreativita bude striktno obmedzená. Objektov, do ktorých sa môžete nahackovať, je pomerne dost', a tak vaša fantázia určite nebude limitovaná. Len radšej neočakávajte, že si ľubovoľne hacknete miestny transportný systém a prinúтите nejakú kapsulu, aby sa aj s ľuďmi v nej zrútila. Alebo že robota naprogramujete tak, aby niekoho zhodil z rímsy. To určite nie. Takéto veci tu robiť rozhodne nemôžete.

Čo ma však počas recenzovania zaskočilo v negatívnom zmysle najviac, je početnosť bugov. Hra mi párkrát padla, niekedy som kvôli bugu musel načítať predchádzajúci save, postavy sa o seba zasekávali, alebo som nemohol vziať jeden určitý predmet. Mal som síce od tvorcov k dispozícii zoznam



známych bugov, ktoré budú opravené v prvom patchi, no ja som ich zažil určite viac než len tie, čo boli vymenované v dokumente - napríklad čudné správanie sa postavy po vypnutí skenera. Preto si myslím, že jeden patch určite stačiť nebude. Pozitívnu správou je, že všetky bugy, na ktoré som narazil, sa dajú bez problémov opraviť. Dizajn hry ako taký, našťastie, chybný nie je, a to je pre mňa to najdôležitejšie.

S negatívami však budem pokračovať, aj čo sa týka audiovizuálneho spracovania. Grafika má pekný cel shade štýl a do hry pasuje, no z nejakého zvláštneho dôvodu pôsobí mierne rozmazane, a to aj keď máte škálovanie rozlíšenia na 100%. Titulu by určite prospeli výraznejšie

textúry, keďže tie, čo má, nie sú žiadna sláva. To má možno príčinu v tom, že bola vyvíjaná a vydaná najprv na Apple Arcade, no rozhodne by to nemalo byť ospravedlnenie súčasného stavu. Chýba taktiež možnosť nastavenia kláves. Grafických nastavení je tu však pomerne dost', čo chválím, a nechýba ani možnosť vypnutia hintov. To vám určite radím. Hudobne je hra pomerne nevýrazná. Pôvodný titul bodoval výraznými veselými melódiami, no v Beyond a Steel Sky je hudba čisto orchestrálna, veľmi vážna a navyše hrá len sporadicky. Nie je zlá, len je o dost' iná, než by ste, ak ste fanúšikmi pôvodnej hry, čakali.

Pred hraním Beyond a Steel Sky rozhodne odporúčam najprv dohrať

Beneath a Steel Sky. Teda priam prikazujem! Nielenže vám toto pokračovanie dá takto iný rozmer, akoby ste do hry skočili bez vedomostí o Beneath a Steel Sky, ale taktiež vám neuniknú rôzne brilantné narážky na predchodcu, ktorých tu je požehnané.

Beneath a Steel Sky môžete získať na GOG úplne zdarma, čiže nie je čo riešiť. Beyond a Steel Sky je pravá adventúra zo starej školy s napínavým príbehom a výbornými postavami, a zároveň lepšia hra než Beneath a Steel Sky. Ďakujem ti za ňu, Cecil!

Mimochodom 1: V tejto hre môžete, ak si nedáte pozor, aj umrieť!

Mimochodom 2: Hra ponúka niekoľko koncov v závislosti od vášho počínania. Takéto kritické miesta ale hra lišiacky skrýva a nedá vám o nich vedieť!

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner: 3D adventúra	Výrobca: Revolution Soft.	Zapožičal: Revolution Soft.
PLUSY A MÍNUSY:		
+ vynikajúci príbeh	- kopec bugov	
+ skvele napísané a zahraničné postavy	- technický stav	
+ excelentné dialógy medzi Joeym a Robertom	- nevýrazná hudba	
	- mohlo to byť o niečo ťažšie	
HODNOTENIE: ★★★★★		

Mortal Kombat 11 Aftermath

PODÁVAM TI TVOJU RUKU NA ZNAK PRIATELSTVA



Po recenzovaní pôvodného MK11 som nečakal, že ešte niekedy budem písať článok o tejto hre. Dôvod je ten, že moja pracovná náplň mi veľmi nedovoľuje písať novinky a ja som nečakal nejaké pokračovanie. Stojí ale za to? (40€)

Úprimne, naozaj ma prekvapilo, koľko stojí toto príbehové rozšírenie. Nevie si ani predstaviť, čo štúdio viedlo k tejto cenovke, zvlášť v dobe krízy. Je to ale tu a musíme sa s tým nejako popasovať, tak sa pozrime na to, čo za spomínané peniaze dostaneme.

Nové postavy, nový príbeh... Teda nie veľa nových postáv a už vôbec nie úplne nový príbeh. Skôr je to taký doplnok. Z vizuálneho hľadiska, ktorému sa venujem pravidelne ako prvému, môžeme povedať len toľko, že sa skoro nič nezmenilo – čo samozrejme nemôžeme považovať za mínus, nakoľko hra vyzerať skvele. Cut scény sú plynulé a na PS4 Pro vo Full HD prejdete celým DLC bez jediného zaváhania (teda ak nerátame to vaše). Súbojový systém ostal zachovaný, no

po dlhšej dobe, čo som MK11 nehral, som zo začiatku dostával pekne na prdel. Cesta rozhodne nevedla znížením obtiažnosti, takže neostávalo nič iné, len sa do toho znova dostať a to sa viac-menej podarilo. Musím sa ale pozastaviť nad postavou

Sheevy, ktorá mi prišla strašne nemotorná a akoby nereagovala na moje povely, takže som dospel k momentu, kedy som už neriešil kombinácie a proste skúsil staré dobré – stlačaj všetko naraz a vyhráš... áno, pomohlo to a bol som prekvapený, aká je



táto postava v režime „netuším čo stlačám“ agilná! S ostatnými som taký problém nemal, takže tu tiež všetko na výbornú.

Čo ale samotný príbeh? Lebo o tom to vlastne celé je, nie?

Áno. Tak ako originál hry, tak aj rozšírenie funguje na princípe filmu, do ktorého hráč vstupuje len ako účastník bojov za rozličné postavy, ktoré sa v danom filme „povadili“. Funguje to plynule a nelogicky, čiže o zábavu je postarané. Zvlášť som sa zasmial, keď som ukončil nejaký súboj BRUTALITOU a môj protivník rozsekaný na kašu ležal po celej miestnosti, zatiaľ čo moja postava povedala: „Tvoje rany sa zahoja.“ Zmysel pre humor tu nechýba. Vráť sa späť k príbehu, ktorý



začína prakticky okamžite po tom, čo končí MK11. Z miesta mimo času prichádzajú traja bojovníci – Fujin (Raiderov bráško – boh vetra), Nightwolf (domorodý Američan) a Shang Tsung (čarodej). Zvlášť posledný menovaný je asi najmenej obľúbená postava v príbehu. Chce zachrániť čas a nikto ho nemá rád. Keď poviem nikto, tak nikto, ani jeho spojenci. Vážne, každá scéna, kde stretnete nové postavy začína – „Tento tu čo hľadá? Zabite ho!“... ehm... ok, čo tak trochu fantázie? Nevadí, zvyknete si. Každopádne, po ich príchode sa dozviete, že sa niekto musí vrátiť v čase, aby Kronike zobral

korunu času pred jej zničením. Dohodnú sa, kedy a kto pôjde a do akého času. Niekde sa stala chyba, ako vždy, a oni sa dostanú do obdobia, kde majú veľmi málo času na to, aby korunu získali. Pochopiteľne...

Ďalej ale prezrádzať nejdem, spomeniem len toľko, že ako aj základná hra, aj tu očakávajte napätie, akciu, dejové zvraty a celý tento balíček má dĺžku niečo medzi 3-4 hodinami, čo je celkom slušné. Okrem samotného rozšírenia príbehu tu nájdeme aj tri nové hrateľné postavy a 4 nové prostredia. Jednu postavu som už spomínal, Sheeva –



štvorrúk kráľovná Shokanov, Fujin – Boh vetra a Robocop. Posledný menovaný je tam skôr len do počtu. Ak vás trápilo ovládanie Sheevy, tak tu to je 2x horšie. Mal som pocit, že tá postava tam je len preto, že musí.

Do hry tiež prišla novinka v podobe Friendship – čo je presný opak Fatalit, čiže svojho protivníka nenasekáte na drobné ale rozosmejete a samozrejme, nesmie chýbať dúha! Zaujímavý prístup a absolútne som to nečakal a takto krvavej hre, no určite sa nájdú ľudia, ktorí to ocenia, respektíve sa im to bude páčiť.

V konečnom dôsledku ide o veľmi podarené rozšírenie po takmer všetkých stránkach. Jediné, čo mi kole oči, je cena, ktorej absolútne nerozumiem a verím tomu, že nie som jediný. Nemám problém so zdražovaním hier, no toto je trošku cez. Vysvetľujem si to tým, že asi mali herci vysoké honoráre...

Verdikt

Mortal Kombat 11 Aftermath je výborné a zábavné rozšírenie, ktoré skvele dopĺňa pôvodnú hru až máte na konci pocit, že až teraz je kompletná. Navyše má dva rôzne konce, takže si ho môžete zahrať znova. Čo však zamrzí je prestrelná cena a to sa zrejme odrazí aj na predajoch.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Boj	NetherRealm Stud.	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ vizuál		- niekedy Sheeva
+ brutálnosť / priateľstvá		- nereagovala na povely
+ príbeh		- cena
+ postavy		
HODNOTENIE: ★★★★★		

F1 2020

LEPŠIA AKO TÁ SKUTOČNÁ



Well it's great to be back at your headquarters. And, I've got to say, an awful lot's changed since we were last here. Let's

V poslednom období sa nemôžem donútiť sledovať Formulu 1. A to ju sledujem od roku 1997. Nevie, či je to nudou na okruhoch alebo dominanciu Mercedesu, alebo jednoducho faktom, že táto sezóna sa kvôli COVID-19 nezačala tak, ako mala. Faktom ale je, že celý kolotoč ma už netráhá, tak ako to bolo ešte možno 5 – 6 rokov dozadu.

Paradoxom celej tejto situácie je, že zatiaľ čo záujem o reálnu Formulu 1 u mňa rapídne upadá, tak záujem o tú virtuálnu u mňa každým rokom narastá.

Možno mám v sebe nejakú prázdnu diery s nápisom Formula 1, ktorú potrebujem naplniť, a keď mi to nedodá reálny kolotoč, tak jednoducho si svoju zábavu nájdem s gamepadom v ruke. Alebo je to jednoducho preto, že kvalita F1 hier od britského štúdia

Codemasters sa každým rokom zvyšuje. Alebo je to kombinácia jedného a druhého.

To druhé je však pravdou, ktorá v posledných rokoch platí. Pamätám si, keď vyšla F1 2015 a Codemasters prešli na nový engine.

Obrovskú kopu zaujímavých „fíčuriek“ nechali všetky podstatné vlastnosti série napospas osudu, lebo jednoducho ich nestihli zapracovať do nového engine. Odvtedy však séria každoročne robí kroky vpred a prináša nové a zábavnejšie prvky a F1 2020 je ďalším vrcholom, vďaka ktorému okamžite zabudnete na predchádzajúci diel.

A nejde iba o kozmetické zmeny. Samozrejme, piloti sa popresúvali, tímy pomenili názvy a to všetko sa odrazilo na aktualizovaných súpisníkoch. Športové pravidlá sa až tak nezmenili, a preto

až tak nepocítite, že hráte novú hru. Všetko pod kapotou je však nové.

Asi najdôležitejšou zmenou v F1 2020 je nepochybne úplne nový herný mód s názvom My Team. Ten vám totiž umožní vytvoriť si 11. tím štartového pol'a, najat' vášho spolujazdca a pokúšať sa preraziť „medzi dospelými“. A práve prepracovanosť tohto režimu je najväčším víťazstvom nového ročníka pretekania sa na tých istých okruhoch dookola.

Podobne ako v manažérskych režimoch iných športových hier, aj tu máte na starosti nie iba jazdenie, ale aj všetky činnosti súvisiace s fungovaním tímu. Áno, na začiatku dostanete solídny budget, no ten musíte rozdeliť medzi jedného zo štvorice dodávateľov motorov a taktiež musíte zaplatiť svojho tímového kolegu. A, samozrejme, vám



musí niečo zostať aj na fungovanie tímu. Na starosti máte úplne všetko od výberu sponzorov cez alokáciu finančných zdrojov do jednotlivých oblastí tímu až po zameranie sa pri vývoji monopostu. Nikto vám nedá nič zadarmo. Peniaze od sponzorov sú do veľkej miery podmienené plnením vopred stanovených cieľov, R&D body slúžiace na vývoj monopostu si zas musíte poctivo vyjadziť počas piatkových tréningov plnením jednotlivých úloh od vášho tímu.

A aby toho nebolo málo, k dispozícii máte aj kompletný kalendár a vy určujete, čomu sa počas dní medzi pretekmi bude váš tím venovať. Počet dní je veľmi obmedzený a vy musíte starostlivo zvážiť, do čoho investovať a do čoho nie. Body sa však rozdeľujú až v nedeľu, čiže aj

za predpokladu, že svoj tím manažujete dobre, tak bez dobrej jazdy v nedeľu a počas kvalifikácie sa úspech jednoducho nedostaví. Ak vám však táto manažérska pozícia nevyhovuje, stále existuje klasická kariéra, kde ste čisto v pozícii jazdca a snažíte sa dosiahnuť vrchol v podobe získania titulu svetového šampióna. Akurát to bude bez prepracovaných vedľajších prvkov.

Keď sme sa už dotkli R&D systému. Ten sa oproti minulým ročníkom nezmenil prakticky vôbec. K dispozícii máte šesť druhov tréningov a za splnenie každého dostávate R&D body navyše, ktoré môžete investovať do vylepšovania monopostu. K dispozícii máte štyri segmenty, ktoré môžete zlepšovať (aerodynamika, motor, šasi a výdrž) a všetko je plne vo vašich rukách. Zaujímavá situácia

však prichádza koncom sezóny, keď sa „akože“ idú meniť pravidlá a súčasti, do ktorých ste investovali čas a body, môžu prísť navonok, a tak musíte pristúpiť k ich ochrane. Je to skvelo prepracovaný systém, ktorý vám dáva obrovské množstvo flexibility, a v kombinácii so spomínaným módom kariéry je správne komplexný bez toho, aby vám prerástol cez hlavu. Len keby už konečne priniesli trochu variability do tréningov.

A keď sme ešte pri kariére, tak sa trochu povenujem úprave vašej hernej identity. Pretože nakoľko budete jedenástym tímom F1, tak logicky si musíte navrhnuť identitu tímu. Systém úprav monopostu, kombinéz, tímového loga a farieb je skutočne skvelý, aj keď úplne na zadok z neho nepadnete. Plne však postačuje potrebám, ktoré sú od hry vyžadované. Okay. Kampaň je teda zvládnutá skvelo. Lenže to je iba jedna časť hry. Druhou, omnoho dôležitejšou je samotné jazdenie. Tam však žiadne obavy nepanujú a ani nepanovali, pretože jazdný model malo Codemasters v malíčku už niekoľko posledných rokov a platí to aj v F1 2020. Opäť si však musím trochu postarať na umelú inteligenciu, ktorá je občas ako keby slepá a nevidí vás, aj keby vás vidieť mala. A v momente, keď dostanete napomenutie od komisárov za kontakt, ktorý ste nezavinili, pretože do vás zozadu napáral Max Verstappen, tak pochopíte, o čom hovorím. Jemného zjednodušenia sa dočkal systém ERS, ktorý teraz môžete vypustiť „boost“ tlačidlom ako za čias KERSu. Inak je to ale totožný zážitok, kde hrajú najdôležitejšiu úlohu vaša pamäť,

Driver	Team	Acclaim	Market Value	Rating
Lewis HAMILTON	Mercedes-AMG Petronas	17	\$18m	95
Sebastian VETTEL	Ferrari	13	\$12.02m	89
Valtteri BOTTAS	Mercedes-AMG Petronas	13	\$12m	90
Max VERSTAPPEN	Red Bull Racing	12	\$10.52m	91
Daniel RICCIARDO	Renault	11	\$9.02m	89
Charles LECLERC	Ferrari	11	\$9.02m	87
Sergio PEREZ	BWT Racing Point	11	\$9m	86
Lando NORRIS	McLaren	11	\$9m	80
Daniil KVIAT	AlphaTauri	10	\$7.5m	81
Carlos SAINZ	McLaren	10	\$7.52m	83
Pierre GASLY	AlphaTauri	10	\$7.52m	80
Alexander ALBON	Red Bull Racing	10	\$7.5m	80
Kevin MAGNUSSEN	Haas	10	\$7.5m	78
Callum ILOTT	Lotus	7	\$2.5m	63

Daniel RICCIARDO

89 Rating

79 Exp +10

91 Rac +9

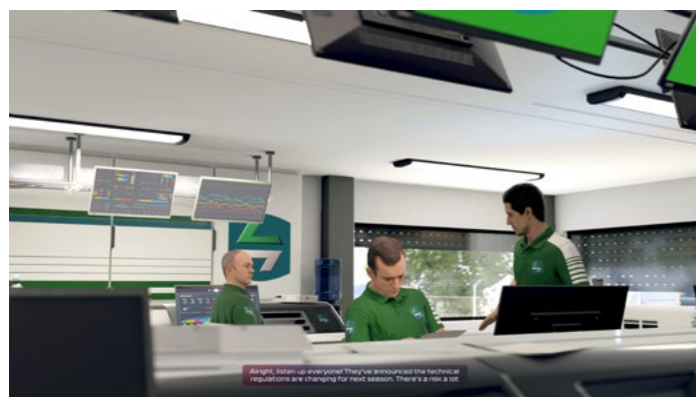
87 Awa +10

91 Pac +5

\$9.02m Market Value

\$6.02m Base Salary

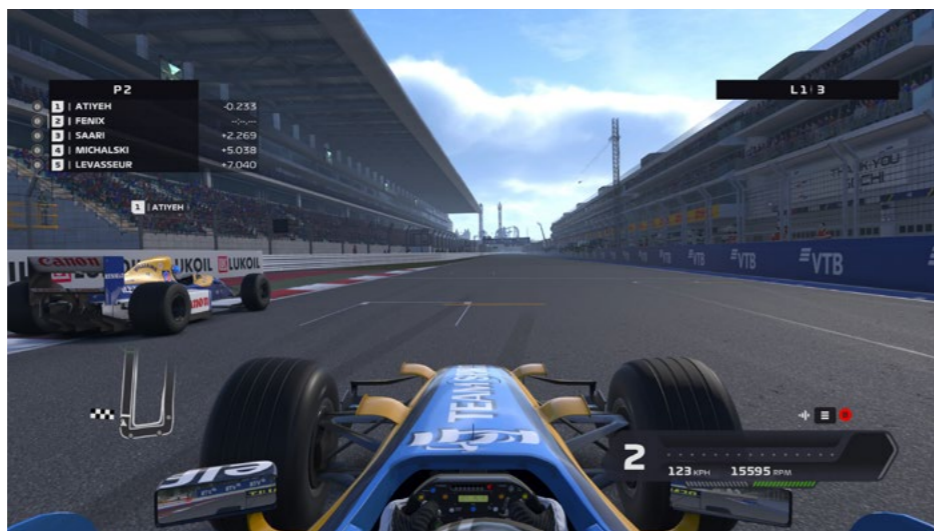
\$3m Buyout



ktorá si dokonale pamätá každý kúsok trate, manažovanie všetkých dostupných zdrojov od spomínaného ERS cez pneumatiky a palivo až po spôsob prístupu k jazde. Totižto počas dlhých pretekov jednoducho nemôžete celý čas tlačiť na píl. Počas pretekov musíte vedieť, kedy je čas šetriť pneumatiky a ďalšie časti monopostu a kedy je tzv. Hammer time. Teda, za predpokladu, že si nenastavíte náročnosť na Easy a nenadelite všetkým protivníkom 4 sekundy na kolo.

Aj v ďalších častiach je F1 2020 skvelá. Okrem klasických pretekov a súťažení o čo najlepší čas vás čakajú aj vopred nachystané šampionáty a herné módy, ktoré vás zabavia v prípade, že vás kariéra omrzí. A ak ste odvážni, tak určite dáte šancu aj multiplayeru, ktorý ponúka nehodnotené a hodnotené preteky, systém vlastných lig a, samozrejme, aj možnosť sledovať preteky ostatných. Prakticky je tu všetko, na čo si pri slovnom spojení Oficiálna F1 hra pomyslíte.

To znamená, že aj nové okruhy vo Vietnamskom Hanoji a Holandskom Zandvoorte. Je však zaujímavé, že na týchto okruhoch sa môžete previesť napriek tomu, že v reálnom kalendári sa kvôli pandémie COVID-19 nenachádzajú. Už klasikou v F1 hrách sú legendárne monoposty histórie tohto športu a v tomto roku sa nesú hlavne v znamení 7-násobného majstra



sveta, Michaela Schumachera. Nájdete tu tak jeho Jordan, Benneton a Ferrari.

Po technickej stránke asi neexistujú voči hre žiadne výhrady. Hra znie a vyzerá skvelo a obzvlášť skvelo vyzerá počas dažďa a premenlivých podmienok, kedy vám počasie spraví zo života peklo, no na druhej strane sa odmení nádherným vizuálom. Spracovanie taktiek žiari počas nočných pretekov, ktoré sa konajú niekoľkokrát v roku. Prakticky jedině, čo by som vytkol tomuto aspektu hry, sú komentátori, ktorí by nutne potrebovali nové hlášky a hlavne

trochu súdnosti. Mat' za sebou preteky, kde ste sa z 13. miesta na štarte prepracovali k celkovému víťazstvu a oni za „jazda dňa“ označia pilota, ktorý skončil na piatom mieste, to je trochu mimo. Určite to však nepatrí ku kl'účovým aspektom hry, a preto z toho nebudeme robiť veľkú drámu.

Verdikt

Opäť jeden krok vpred. Sérii F1 od Codemasters sa každým rokom darí pridávať nové a zaujímavé prvky, ktoré sériu neustále posúvajú vpred. Zopár drobností by sa opäť našlo, no s čistým svedomím môžem vyhlásiť, že ide asi o najlepšiu licencovanú F1 hru v histórii videohier. A už teraz sa neviem dočkať, s čím prídu vývojári nabudúce.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
pretekárska hra	Codemasters	Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+ skvelý mód MyTeam	- protivníci sú	
+ prepracované	občas slepí	
online možnosti	- tréningové módy	
+ vizuál za dažďa	by bolo fajn osviežiť	
HODNOTENIE: ★★★★★		



chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV
progamingshop.sk

Creative Aurvana Trio Wireless



Creative oznámilo uvedenie Creative Aurvana Trio Wireless, najnovší prírastok do dobre prijatej série slúchadiel Aurvana. S hybridným systémom trojitého meniča môžu Aurvana Trio Wireless upútať poslucháčov křišťáľovo čistým zvukom kedykoľvek a kdekoľvek.

Skladajú sa z dvoch presne vyvážených meničov pre detailné stredy a výšky a z meniča z biocelulózy pre výkonné, ale čisté basy, ktoré zachytia každý malý detail a vdýchnu nový život každému hudobnému žánru. Pripojením cez Bluetooth 5.0

prostredníctvom kodekov aptX Low Latency, aptX HD a AAC môžu poslucháči očakávať čistý zvuk prakticky bez oneskorenia.

Aurvana Trio Wireless sú vybavené vstavaným mikrofónom s technológiou Qualcomm cVc 8.0, ktorá umožňuje lepšie snímanie hlasu počas telefonických hovorov, takže si používatelia môžu vychutnať křišťáľovo čistý zvuk pri konferenčných hovoroch v práci alebo s priateľmi cez video hovory.

Ďalšou prednosťou je viacbodové pripojenie, ktoré umožňuje spárovať Aurvana Trio Wireless s dvoma zariadeniami súčasne.

V neposlednom rade je tu aj vynikajúca výdrž batérie, vďaka ktorej Aurvana Trio Wireless vydrží až 20 hodín na jedno nabitie, a udrží zvukový rytmus celý deň bez straty jediného taktu.

Aurvana Trio Wireless sú dostupné za 99,99 EUR.

Logitech MX for Mac



Logitech ohlásil nové prírastky do svojho prémiového radu Master – myš Logitech MX Master 3 for Mac a klávesnicu Logitech MX Keys for Mac, ktoré sú optimalizované pre Mac a náročných používateľov produktov Apple.

Najobľúbenejšia profesionálna myš a klávesnica spoločnosti Logitech sú ponúkané vo farebnom prevedení Space Gray a boli prispôbené tak, aby čo najlepšie dopĺňali ekosystém Apple a uľahčili prácu

miliónom digitálnych tvorcov pracujúcich na Macoch a iPadoch.

Špecifické profily myši MX Master 3 for Mac optimalizujú prácu s aplikáciami Adobe, Google Chrome alebo Safari a ponúkajú aj ďalšie možnosti prispôbenia.

Batéria vydrží až 70 dní prevádzky a dá sa dobíjať aj počas používania myši. Senzor Darkfield s rozlíšením 4000 dpi umožňuje pracovať prakticky na akomkoľvek povrchu vrátane skla a triať sa vždy do správneho pixelu, napríklad pri tvorbe detailných grafík v Photoshope. Klávesnica MX Keys for Mac má firmware optimalizovaný pre systémy Mac, je vybavená nabíjajúcim káblom s USB-C konektorom a umožňuje jednoduché prepínanie medzi MacBook, iPad alebo iPhone.

Obe novinky budú k dispozícii od augusta. Odporúčané maloobchodné ceny sú 109 EUR za myš MX Master 3 for Mac a 109 EUR za klávesnicu MX Keys for Mac.

Creative BT-W3



Creative oznámil vydanie svojho najnovšieho zvukového adaptéra BT-W3, ktorý využíva pripojenie Bluetooth 5.0.

Kontrolné svetlo a tlačidlo výberu kodeka sú kľúčové funkcie, vďaka ktorým Creative BT-W3 skutočne vyniká z davu. Používatelia si môžu bez námahy prepínať a vyberať najvhodnejší kodek pre rôzne prípady použitia kedykoľvek a kdekoľvek.

Zatiaľ čo aptX HD je ideálny pre pôžitok z hudby, aptX LL ponúka dokonalý zážitok z filmov a hrania s oneskorením iba 40 ms. S týmito užívateľskými prívětivými funkciami je Creative BT-W3 ideálne Bluetooth plug-and-play zvukové riešenie pre používateľov PS4, Nintendo Switch, PC a Mac.

K dispozícii je za 39,99 EUR.

Trust GXT 877 Scarr



Klávesy GXT 877 Scarr majú pri údere rýchlosť reakcie iba 1 ms a sú dimenzované na 50 miliónov úderov.

Funkčné klávesy sekundujú aj ako multimediálne tlačidlá. Klávesnica má 7 režimov RGB podsvietenia, medzi ktorými si možno ľubovoľne vybrať a v tmavej miestnosti tak vytvoriť príjemné herné prostredie.

Gamingoví nadšenci ocenia aj vybavenie pokročilým anti-ghostingom s funkciou N-key rollover. Tá umožňuje stlačiť naraz väčšie množstvo klávesov. V balení je aj 8 náhradných, najčastejšie používaných klávesov, a to 4 smerové a klávesy WASD. Praktický je tiež režim, pri ktorom sa deaktivuje tlačidlo Windows.

Trust GXT 877 Scarr je k dispozícii za 59 EUR.

Logitech G PRO X LIGHTSPEED



Logitech G prichádza s novým bezdrôtovým hráčskym headsetom Logitech G PRO X LIGHTSPEED. Tieto slúchadlá pridávajú k predchádzajúcemu oceňovanému modelu

PRO X, vytvorenému podľa náročných požiadaviek svetovej elity profesionálnych e-sportovcov, špičkovú bezdrôtovú technológiu LIGHTSPEED.

Slúchadlá PRO X LIGHTSPEED, vytvorené na základe obľúbených herných slúchadiel PRO X, vynikajú kvalitou použitých materiálov, pokročilou komunikáciou, precíznym zvukom, viac než 20-hodinovou výdržou batérie a úplnou slobodou bezdrôtového pripojenia pomocou 2,4 GHz technológie LIGHTSPEED

Nové slúchadlá majú ľahkú konštrukciu s pohodlným polstrovaním z pamäťovej peny na príjemný mnohohodinový hráčsky tréning alebo súťaže a sú tiež vybavené pokročilým softvárom Blue VO!CE, vďaka ktorému dosahujú dobrú zrozumiteľnosť hlasu a vysoko kvalitnú komunikáciu pri hraní alebo streamovaní, akustickými meničmi PRO-G s priemerom 50 mm s čistým profesionálnym zvukom a priestorovým zvukom DTS 7.1 pre lepšiu orientáciu v hernom prostredí.

Bezdrôtový hráčsky headset Logitech G PRO X LIGHTSPEED by mal byť k dispozícii v auguste za odporúčanú maloobchodnú cenu 199€.

Mamibot Mopa 580

AKO V AMERICKOM FILME

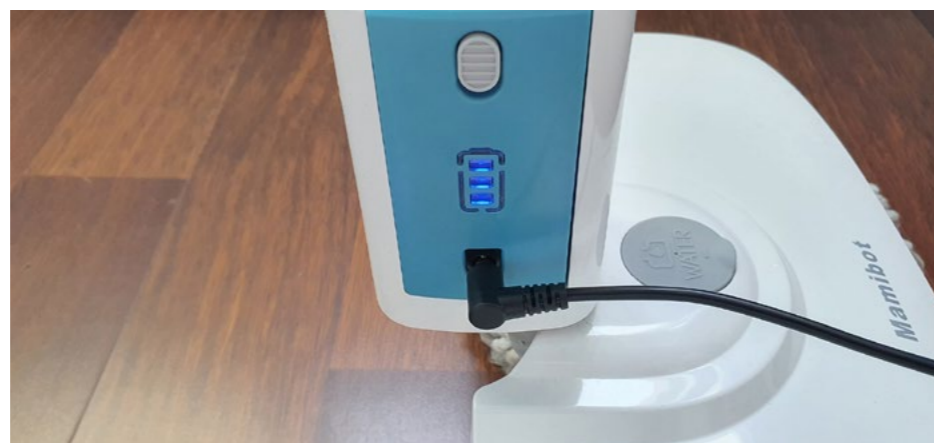


Toto si už nedokážeš obhájiť žiadnou vtipnou historkou z vlastného života, vravelo mi moje druhé ja, zatiaľ čo som na otázku distribútora „a nechcete zrecenzovať náš nový mop?“ prikyvoval ako ten pes v aute, čo má namiesto krku kovovú pružinku. Sú totiž veci, na aké neviem povedať ono nemenej magické slovíčko nie, a takisto sa považujem za človeka, čo sa dokáže tzv. vykecať zo všetkého. V prípade elektrického mopu od spoločnosti Mamibot, ktorý je zároveň multifunkčným nástrojom na čistenie a voskovanie tvrdých podláh, som sa pri skladbe môjho klasického úvodu do diskusie skutočne zapotil, ale nakoniec mi to celé docvaklo. Vedť kol'kokrát sme ešte ako deti či dospelávajúci jedinci pri sledovaní zámorskej filmovej a seriálovej produkcie žasli nad tou jedinečnou



technikou Západu. Kol'kokrát sme si predstavovali, že v sobotu nemusíme kl'ačať na kolenách s handrou v ruke a čistiť zaschnuté blato s otláčkom vlastných topánok, ktoré nás rodičia pod hrozbou krutého trestu predsa len donútili vyčistiť? Že ani raz? Neverím, vedť aj majster Miyagi svojho času tvrdil: Wax on, wax off.

Zatiaľ čo budete teraz premýšľať nad kultovým filmom The Karate Kid a premietat' si, či tam niekto behal s mopom, ja zatiaľ pozvoľna prejdem k meritu testu Mamibot Mopa 580. Ako som uviedol vyššie, ide o elektrického pomocníka do domácnosti, ktorý dokáže sklbiť tri často využívané funkcie, do ktorých spadá umývanie, leštenie a voskovanie. Najväčšia prednosť mopu spočíva v ekologickom šetrení vodou (bežne miniem na jeden byt vedro plné vody so saponátom), keďže nádobka o objeme 300 mililitrov



mi nakoniec bohato vystačila. Ale kto si potrpí aj na komplexnejšiu úpravu drevených parkiet, práve spomínané leštenie a voskovanie sa pre neho môže stať istou formou obsesie. Samotný opis procesu čistenia si však teraz na moment zametieme pod koberec a pôjdeme sa spoločne pozrieť na obsah balenia.

Kompletne bez káblov

Americká spoločnosť Mamibot sa po stránke akejsi štedrosti opäť vyznamenala (u nich sme na to už vlastne zvyknutí), keďže do krabice vložila umne poskladaný prístroj (konštrukcia je z drsného hliníka a bieleho plastu, jej zloženie je jednoduché ako scenár k vyššie spomenutému filmu), dve leštiace a dve umývacie handry, akumulátor, špeciálny prípravok na umývanie a rovnako jeden na voskovanie. Ak by som chcel byť možno prehnane



kritický, tak ja by som prihodil ešte jeden náhradný adaptér, keďže samotný prístroj dokáže na jedno nabitie fungovať len niečo málo cez tridsať minút, čo je u väčších plôch v domácnosti príliš málo. Kto by však chcel samotnú investíciu rozšíriť, tak slot na batérie funguje na jednoduchej výmene kus za kus a zo zahraničia je možné objednať aj náhradné akumulátory. Mimochodom, doba nabíjania atakuje hranicu dvoch hodín, čo je rovnako menšie negatívum, zvlášť ak chcete mať akékoľvek upratovanie čo najskôr za sebou.

Pod'me teraz priamo do akcie. V prípade, ak sa rozhodnete zvoliť umývanie, tak vstupný otvor pre nalievanie do nádrčky je pomerne úzky, pričom každému, komu

sa trasú ruky, odporúčam požiadať o pomoc najbližšiu osobu z okolia (v balení je ešte odmerka s presnou ikonografiou hladiny nádrčky). Samotné čistenie je už však vec viac ako jednoduchá. Na ovládači poháňanom dvoma alkalickými batériami (trocha čudné, čo?) nájdete len dve tlačidlá - jedno slúži na aplikovanie vody, druhé klasicky na zapnutie alebo vypnutie prístroja. Aktivácia trysky s vodou spustí dostatočne široký prúd vami namiešaného prípravku (pomer so saponátom je už vec úsudku) a následne rotujúcimi kefami. Otáčky sa pohybujú na hranici 250 za minútu a to všetko pri hluku okolo 60 decibelov. Osobne som čakal, že prístroj tohto formátu bude oveľa hlučnejší, takže som bol v tomto smere príjemne prekvapený. Menej už potešila dĺžka samotnej teleskopickej tyče, ktorá ma nútila hrbit' sa ako starú babku (mám skoro dva metre), keďže celková dĺžka zariadenia je na hranici 113 centimetrov. Nevieť teraz, kto je tu diskriminovaný, či veľké slečny alebo veľkí muži, v každom prípade cítim závan momentálne obľúbeného sociálneho kritizovania, a tak si tiež príhodím svoje polienko do ohňa.

Stačí len postrčiť

Mopa 580 s prehľadom a za pár sekúnd vyčistil aj zaschnutú špinu okolo vchodových dverí a ak si predstavím, kol'kokrát by som ju musel drhnúť pomocou klasického mopu a kol'ko vody by som na tento proces obetoval, tak v tomto

bode Mamibot poráža zavedené konvencie ľavou zadnou. Umývanie, ale aj leštenie sú skutočne hlavnými prednosťami prístroja ako takého, avšak počas prekonávania terénu treba pamätať na pár dôležitých vecí. Rotačná hlava vám síce dokáže posvietiť aj v tmavých kútoch domu (to všetko pomocou malého LED pásu na prednej hrane), prístroj však nedokáže vliezť do užších a nízkych priestorov, kam klasický tyčový mop vlezie bez väčších problémov. Rovnako si treba uvedomiť, že samotné čistiace utierky, ktoré sa na rotačné motory pripevňujú pomocou suchého zipsu, nevydržia večne a skôr či neskôr ich budete musieť vymeniť. Pochopiteľne, dajú sa prať ručne a zbaviť nahromadených nečistôt, ale práve týmto spôsobom sa po istom čase opotrebovávajú.

Investícia do Mamibot Mopa 580 sa momentálne pohybuje na hranici 130 eur, čo je adekvátna cenovka za jeho služby a obsah balenia. Ide o vhodného pomocníka na umývanie, leštenie a voskovanie tvrdých povrchov s pár menšími prekážkami. Tou prvou je nutnosť dokúpiť druhý adaptér, keďže jeden s kapacitou 2 200 mAh je skutočne málo na jednorazové upratovanie. Tou druhou je celková dĺžka teleskopickej tyče. Pre vyšších používateľov ide o rýdže nepohodlie, čo je tak trochu paradoxom, keďže samotný prístroj bol vyrobený na zjednodušenie inak otravných procesov čistenia domu.

Verdikt

Výborné výsledky v oblasti čistenia kazí hlavne slabá výdrž batérie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Mamibot	130€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Čistí, leští, voskuje	- Slabá batéria
+ Obsah balenia	- Pre menších ľuď
+ Šetrenie vody	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Xiaomi Redmi Note 9 Pro

ZELENÁ ALEBO MODRÁ?



V zmysle zaujímavých mobilných telefónov, čo do použitých technológií súčasnosti (ohybné obrazovky ma už prestali toľko fascinovať), je pre mňa testovanie vlajkovej lode série Redmi Note od Xiaomi istým krokom späť k normálu. Nepíšem to za účelom nejakého zhadzovania samotného produktu, ale skôr ako žiadaný návrat do

normálu, a to hlavne v zmysle pomeru medzi cenou a výkonom. Aj keď sa oproti poslednému modelu finálna cenovka trochu nafúkla, ostatne združuje sa dnes a denne, tak vo finále tu stále stojí ono tvrdenie, že Xiaomi je aj naďalej jedna z posledných a spoľahlivých spoločností, ktorá vás nenechá priplácať si stovky



eur len za samotné logo. Pod'me sa teraz spoločne pozriete, čo môžete očakávať od tejto smartphone novinky z dielne populárneho čínskeho výrobcu.

Redmi Note 9 Pro vás oberie o 300 eur

Návrat do strednej triedy som úprimne čakal o dosť horší, ale možno je to skôr skutočnosťou, že sa mi práve portfólio značky Xiaomi v testoch doteraz vyhýbalo.

Tak či onak, Redmi Note 9 Pro sa po stránke dizajnu a celkového spracovania v zmysle materiálov dá pokojne definovať ako uspokojivý a s istým prekvapením na chvoste. Na test som totižto obdržal jasne definovanú zelenú farbu pre zadný kryt, ktorá sa však po rozbalení ukázala skôr ako modrá. Iste, ide tu len



na samotnú veľkosť telefónu ideálna váha pre pocit, že držím v ruke niečo, čo by nemalo letieť k zemi. Paradoxne som v čase testu Redmi Note zároveň recenzoval aj Galaxy S20 ultra, ktorý to v nejakom nepodstatnom porovnaní prestrelil o pár gramov a milimetrov.

Keď som si však oba tieto cenovo nesmierne rozdielne výrobky vložil do oboch rúk, jazýček istoty lepšieho držania a manipulácie sa naklonil skôr na stranu Xiaomi. To sú však opäť dosť subjektívne veci s ohľadom na odlišné proporcie rúk a možno aj skúsenosti ohľadom manipulácie s takýmito veľkými telefónmi. Vycúvajme preto z tejto slepej uličky a vráťme sa k tomu

o detail a možno moju vlastnú a zatiaľ nediagnostikovanú farbosleposť, ale mal som potrebu sa s vami o ňu podeliť. Keď som si totižto neskôr prezeral aj oficiálne promo fotografie, tá istá verzia tohto telefónu vyzerala o dosť inak než v skutočnosti. Za to sa ale nijako nestrelia, ostatne, či už ide o modrú, alebo zelenú, obe tomuto hardvéru slušia a pasujú, nech už sa telefón práve leskne vo vašich rukách, alebo naopak so strachom vo vašich očiach padá k zemi. Tu sa chytím evidentnej skutočnosti, ktorá spočíva v nulovej tolerancii vplyvu prachu a vody na zariadenie. Chce to buď poriadne puzdro (jedno je súčasťou balenia), alebo obrovské št'astie.

Fotoaparát by potreboval priklepnúť?

Váha zariadenia sa zastavila na cifre 209 gramov, čo je z môjho pohľadu



podstatnejšiemu. Z vrchnej strany totižto dominuje krásny IPS panel vo veľkosti 6,67 palca s hrubším rámkom okolo obvodu a naopak na spodnej strane 64 Mpx fotoaparát v efekte, ktorý ja s obľubou nazývam poklopom od kanálu, čo niekto zabudol zavrieť. Samozrejme, nemám v pláne vás teraz zat'azovať diskusiou o trende vystupujúcich hrán šošoviek, avšak to musím minimálne spomenúť.

4K áno, ale len ak sa vám netrasú ruky

Hlavná obrazovka v rozlíšení Full HD Plus (2400 x 1080) má v rámci svojej triedy schopnosť pekného jasu a podanie celej palety farieb nenesie žiadne výrazné výkyvy, ktoré by vám mali prekážať. Akonáhle sa mi do rúk oprela ostré slnko, orientácia v menu značne utrpela, ale nie je to nič fatálne, rovnako ako absencia dnes pre mobilné zariadenia často zbytočne

proklamovaných vysokých hertzov. Apropos výkon je presne tá kategória, ktorú sa teraz hodí načat'. Snapdragon v kombinácii s 6 GB RAM definujem ako slušne upravenú dráhu pre plynulú prevádzku s možným problémom v momente, keď toho v počte operácií naložíte telefónu až cez príliš. Predstavte si situáciu, keď vám do ruky vložím telefón s viac než dvojnásobnou operačnou pamäťou a zároveň vás nechám pracovať aj s Redmi Note. Je pochopiteľné, že ten rozdiel v rýchlosti vám udrie rovno do zubov, avšak akonáhle by ste mali k dispozícii iba predmet tejto recenzie, rozhodne by ste si nest'azovali na jeho nedostatočný výkon. Úplne bezproblémovo som stíhal editovať články aj v jednom z mojich redakčných systémov a zároveň si na pozadí prehrával hudbu.

Reproduktor spadá skôr do priemeru

Z čoho som bol d'alej pomerne nadšený? Rozhodne z interaktívneho tlačidla pre snímání odtlačkov prstov. To dizajnéri umiestnili na pravú stranu telefónu a rýchlosť reakcie jeho odomknutia je nadpriemerná (porovnatel'ná napríklad s Galaxy Flip Z), ostatne nie som zrovna fanúšikom odtlačkov na obrazovke, čomu sa však dnes u prémiových telefónov asi nevyhne.

Ďalšou veľkou výhodou je rozhodne objemná batéria s kapacitou 5020 mAh, ktorá vás pokojne aj pri výraznejšom vyt'ažení podrží celé dva dni. Osobne beriem s úsmevom všetko, čo je v zmysle akumulátora nad dvadsaťštyri hodín, takže si asi viete predstaviť moju spokojnosť. Kto by však predsa len neustále prebiehal od jednej nabíjačky k druhej a nevydržal



u jednej dlhšie než dvadsať minút, určite ocení rýchlejšie nasávanie št'avy (30 W).

Čím viac svetla, tým viac iskričiek v očiach

Samotná bodka za recenziu sa bude snažiť zatlačiť ten pomyselný poklop alias vyčnievajúci hrb plný šošoviek. Dominantou tu je 64 Mpx fotoaparát od spoločnosti, ktorú som v tomto texte už vyššie spomínal a ktorý dokáže s prehľadom pokryť všeobecné nároky na strednú triedu. Cez deň dostávate fotky plné detailov a priemerne vykreslených farieb a čím viac sa zotmieva, o to skôr prichádza staré dobré rozostrenie. Neodporúčam sa pokúšať o nejaké približovanie, keďže tu už si Redmi Note musí pomôcť softvérom a výsledok je nevalnej kvality. Všeobecne zase platí ono odveké a nadnesené pravidlo,

že za krásneho počasia spraví príjemne pôsobiacu fotografiu aj ruský zemiak, avšak tento čínsky vám navyše ponúka dokonca prednú 16 Mpx šošovku s opät' slušnou schopnosťou pokryť vaše sociálne výlevy.

Spoločnosť Xiaomi to má celkovo všetko pekne vyvážené. Ešte než som sa vôbec pustil do recenzovania Redmi Note 9 Pro, rýchlo som si prebehol ich jednotlivé produkty mobilných telefónov a usúdil, že nech už chcete investovať do prémiových modelov, alebo ostať v takzvanom strednom prúde, na oboch týchto cestách je možné stretnúť uspokojivú kvalitu a práve Note 9 Pro je toho dôkazom. Ponúka vysokú výdrž batérie, pôsobivý IPS displej, krásne fotografie (podľa podmienok) a decentný dizajn. Zamrzí snáď jedine nulový stupeň ochrany a absencia stabilizácie 4K videí. Preto ak momentálne hľadáte niečo spoľahlivé so štandardnou výbavou, nevidím dôvod, prečo by ste si zo zoznamu prípadných nákupov mali vyhodit' túto novinku od značky Xiaomi. Jeho cena je totižto maximálne adekvátna.

Verdikt

Ideálny zástupca pomeru cena/výkon.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Xiaomi	Cena s DPH: 300€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ IPS displej	- Žiadny stupeň ochrany
+ Batéria	- 4K videá bez stabilizácie
+ Čítačka odtlačkov	
+ Dizajn	
HODNOTENIE: ★★★★★	



RECENZIA HARDWARE

Trust Urban EXP010

KOLÍSKA, Z KTOREJ SVOJ TELEFÓN VYBERIETE VŽDY DOBITÝ



V modernej dobe, keď je bezdrôtové nabíjanie Qi v prémiových produktoch už takmer štandardom, prináša spoločnosť na trh svoju nabíjačku EXP010. Novinka podporuje Qi verziu 1.2.4, čiže rýchle bezdrôtové dobíjanie telefónov, a to s výkonom do 10W. Tento nabíjací stojan zavítal do našej redakcie a my sme našim telefónom dopriali, nech si v ňom trochu oddýchnu a dobijú baterky.

Obal a jeho obsah

Nabíjačka prichádza zabalená v jednoduchej papierovej škatuli, na ktorej je napísané všetko podstatné o tomto produkte.

Vnútri sa nachádza samotná nabíjačka, micro USB kábel dlhý jeden meter, a produktová dokumentácia. Balenie pôsobí priemerným dojmom.

Prvé dojmy a spracovanie

Dizajn nabíjačky je minimalistický. Na prednej strane sa nachádza nabíjacia plocha, na ktorej nájdeme logo spoločnosti s označením Qi, a plošinku s LED diódou. Noha, na ktorej nabíjačka stojí, obsahuje

micro USB port, pričom na dolnej strane konštrukcie sú štyri protišmykové gumové podložky. Celé telo nabíjačky je vyrobené z tvrdého matného plastu, ktorý síce nepôsobí tak prémiovo ako napríklad nabíjačky Baseus či Mcdodo, v tejto cenovej kategórii je to však úplne v poriadku.

Používanie

EXP010 je konštruovaná tak, že má zabudované dve nabíjacie cievky, aby používateľ mohol telefón umiestniť horizontálne i vertikálne, a nabíjal sa tak v oboch polohách. Podpora rýchleho nabíjania do 10W pre Samsung a do 7,5W pre iPhone je užitočná, pričom EXP010 automaticky zapína najrýchlejší možný režim na nabíjanie konkrétneho telefónu.

Veľmi nás potešil aj ďalší malý detail. Nabíjačka má aj tzv. Nočný mód, keď sa po 20 sekundách automaticky vypne LED dióda, aby nevyrušovala svojím pulzovaním alebo svietením.

Pochváliť môžeme aj bezpečnostnú funkciu tejto nabíjačky - detekciu nepoznaných objektov, ktorá zabraňuje nežiadanejmu zapnutiu nabíjačky v prítomnosti cudzieho

predmetu na nabíjacej ploche. Taktiež chráni pred prehriatím, skratovaním, prebitím (prílišné nabitie akumulátora telefónu), či nadmerným prúdom. Treba podotknúť, že stojan je neohybný a hoci je nabíjačka sklonená vo veľmi dobrom uhle, niekomu možno bude chýbať možnosť nastaviť uhol.

Zhrnutie

EXP010 je výbornou voľbou pre ľudí s väčšími telefónmi, ktoré podporujú bezdrôtové nabíjanie. Spracovanie je na dobrej úrovni, funkcionálnosť je vynikajúca, a pomer cena (25 eur) a výkon poteší tiež.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Trust	Cena s DPH: 25€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ podpora rýchleho nabíjania (Samsung 10W, Apple iPhone 7,5W)	- nemožnosť nastaviť sklonu
HODNOTENIE: ★★★★★	

TP – Link 4G Mobile Wi-Fi

SIETOVÝ PAVÚK DO VRECKA



Aké výsledky by sme asi dostali špeciálne z mojej osobnej štatistiky nadávok, ktoré som za celý svoj život adresoval ku všetkým Wi-Fi rozbočovačom, čo mi skrížili cestu pri rôznych príležitostiach? Tie čísla by sa dozaista dali priradiť k počtu farebných odtieňov na bohato zdobenom tureckom koberec. Skutočnosť je hold taká, že práve tieto pomocné mašinky na šírenie bezdrôtového internetu, si väčšina z nás často berie do úst, a aj keď v drvivej väčšine prípadov vlastne nemôžu za nič, berieme ich ako pešiakov v boji so zlým pripojením. Prvý skutočný IP router pritom vznikol v rukách výskumníčky menom Virginia Strazisar a to sa písal rok 1975, čiže ak pred vás dnes položí, tak trochu symbolicky, jednu z jeho moderných a bezdrôtových evolúcií, môžete si byť viac ako istý, že cesta tohto progresu sa nerodila na základe nejakej nekontrolovateľnej náhody.

Možnosť zdieľať pamäťovú kartu s kapacitou 32 GB

Čínska spoločnosť TP – Link, ktorá sa mimo iného špecializuje aj na produkciu užívateľsky variabilných routerov

(majú v portfóliu aj niekoľko bizarných ježkov s obrovským množstvom antén), sa rozhodla pritlačiť aj na segment prenosných Wi-Fi rozbočovačov, čoho výsledkom je kompaktná čierna skrinka s označením M7350. Jej primárnou



schopnosťou je ponúknuť 4G siete čerpanú z klasickej SIM karty, ku ktorej je možné pripojiť až 15 chobotov.

Predstavujem si to ako scénu zo slávneho animovaného filmu o neposlušnom levíčati, keď sa skupinka vysmádnutých sloníčat primotá ku jazierku striebisto čistej vody, aby ukojili svoje primárne túžby. V prípade predmetu tejto recenzie ide asi skôr o ekvivalent pätnástich priateľov bez dát, ktorý sa na vás prisajú ako hladná skupinka komárov, čo saje a saje, až vám mesačné vyúčtovanie dá facku zrovnaťnú nahnevanou partnerkou



po poriadnom fláme. Spoločným menovateľom tu ale ostáva dostatočná spoľahlivosť a tá je v prípade produktu TP – Link maximálne dodržaná.

Hranica 25 metrov stabilného signálu

Zabudnite však teraz na moje farbisté prirovnania a pod'me sa stručne pozriť na samotné balenie. Za sumu prijateľných sto eur, dostanete miniatúrnu základňu s príslušenstvom v podobe jedného káblu pre nabíjanie (opäť musím vyjadriť moje sklamanie nad absenciou USB-C vstupu, ale to už je môj večný boj s veternými mlynmi), ako aj dva adaptérov pre rôzne veľkosti

SIM kariet. Nech už teda disponujete akokoľvek starým mobilným telefónom, nebudete musieť siahnúť po nožniciach a zahrať sa na nekvalifikovaného chirurga.

Na jedno nabitie vám prístroj poskytne viac než desať hodín chodu, čo som otestoval viackrát po sebe a cifra ako taká sa vo finále zhodovala s oficiálnym údajom od výrobcu (dokonca ho o hodinku predbehla). Oveľa dôležitejší aspekt testu ale visel nad chuťou spolaťnúť sa počas prenosu dát aj pri maximálnom počte pripojených účastníkov, alebo zariadení. Tu som rovnako nemusel kriviť tvár od sklamaní, keďže prístroj beží aj na menej využívanom pásme 5GHz.



Možnosť meniť typ siete od 2G cez 3G až po 4G

Ďalšou zaujímavou pomocnou rukou je malý OLED displej, cez ktorý si jednak nastavujete všetky potrebné údaje, ale hlavne cez neho čerpáte dôležité informácie o stave zariadenia a chodu siete.

Pomocou funkčnej aplikácie od výrobcu, je možné navyše definovať obmedzenia prenosu (ekvivalent dlane drviacej huf otravných komárov) a zakročiť v momente, keď by vás chcel niekto z okolia troška zneužiť. Mobilný Wi-Fi router od TP – Link je tak ideálnym pomocníkom na cesty, nech už sa vyberiete na výlety, alebo musíte zorganizovať improvizovaný míting v teréne.

Jeho dostatočne silná batéria vás podrží viac než desať hodín a kompaktné rozmery vám nestiahnu nohavice ani pri bežnom prenose vo vrecku. Vďaka podpore LTE je prenos dát dokonca možné vytiahnuť až na rýchlosť 150 Mbps a celkové nastavenie prístroja je užívateľsky maximálne prístupné (pomocou spomínanej aplikácie je to otázka pár sekúnd).

Verdikt

Spoločnosť TP – Link predstavuje Wi-Fi router do vrecka, ktorý posúva hranice svojho segmentu zase o kus ďalej.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
TP – Link	100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kompaktnosť	- Nič
+ Spoľahlivosť	
+ Batéria	
+ Jednoduché rozhranie	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Lamax Soul1

DIZAJNOVÝ REPRODUKTOR DO DOMÁCNOSTI



Spoločnosť Lamax asi veľa z vás pozná. Ide o výrobcu Bluetooth reproduktorov, kamier, slúchadiel a inej drobnej elektroniky, ktorú možno aj vy máte doma. Ak nie, určite ich produkty aspoň občas vidíte v meste alebo niekde inde, čo len zodpovedá o tom, že ide o známu spoločnosť, ktorej sa darí. V tejto recenzii sa pozrieme na ich bezdrôtový reproduktor, ktorý je určený predovšetkým do interiéru a má označenie Soul1.

Balenie

Reproduktor prišiel v dizajnovej škatuli, na ktorej som typicky našiel obrázok produktu, logo, krátke špecifikácie a názov spoločnosti. Viac zaujímavé je však vnútro škatule.

Tam som našiel dva káble, používateľský manuál, textilné puzdro produktu a, samozrejme, samotný reproduktor.

Spracovanie a dizajn

Na začiatku som spomenul, že Soul1 je určený predovšetkým do interiéru, čomu zodpovedá aj jeho dizajn. Na rozdiel od iných reproduktorov, ktoré spoločnosť vyrába, má špecifický, elegantný a tak trochu prémiový dizajn, ktorý sa dá ľahko zašpiniť alebo poškriabať. Treba si preto naň dávať pozor. Drevená predná strana

vyzerá naozaj super a vďaka svojmu retro dizajnu tak pasuje do každého interiéru.

Reproduktor, jeho dizajn a spracovanie sa mi veľmi páčili a nemal som im čo vytknúť, ak teda nerátame textilné bočné strany, ktoré boli veľmi náchylné na zašpinenie.

Používanie

Soul1 hrá veľmi dobre. V podstate všetko, čo si o ňom na stránke výrobcu prečítate, je pravda, a po jeho vyskúšaní ostanete príjemne prekvapení. Vysoký výkon 35 wattov tvorený aktívnym subwooferom a dvoma reproduktormi sa postará o príjemné basy, prenikajúce výšky a trochu aj stredy.

Čo sa týka dĺžky používania, jeho 4400 mAh batéria sa postará o 12 hodín hrania na priemernej hlasitosti, pričom ak zostane viac ako 10 minút nepripojený, automaticky sa vypne. Ako na svojej stránke spomenul výrobca, dĺžka nabíjania je približne 3 hodiny. Reproduktor je vybavený technológiou TWS (True Wireless Stereo), ktorá vám umožní spojiť až dva reproduktory Soul1 naraz a doceliť tak ešte lepší zvukový zážitok.

Pripojenie mobilu k reproduktoru je naozaj svižné, za čo výrobca vďaka najmä bezdrôtovej technológii Bluetooth



4.2, ktorá má dosah až do 10 metrov. Prekvapením (teda aspoň pre mňa) bolo, že Soul1 má v sebe zabudovaný mikrofón, a teda môžete cez neho volať.

Zaujať by vás mohla aj jeho hmotnosť, ktorá je prekvapivo nízka v porovnaní s ostatnými modelmi od Lamaxu. Váži totiž iba 1,39 kg, pričom jeho rozmery sú 240 x 130 x 80 mm.

Záverečné hodnotenie

Reproduktorom Lamax Soul1 som bol príjemne prekvapený. Spoločnosť odvedla skvelú prácu s retro dizajnom, ktorý pôsobí naozaj super, a taktiež sa celkom vyhrala aj so zvukom, ktorý síce za tú cenu mohol byť o čosi lepší, no snáď sa výrobca poučí a do budúcnosti na tom popracuje.

Tento Bluetooth reproduktor si môžete zaobstaráť aj vy, a to za cenu 79,90 eur na oficiálnej stránke spoločnosti. Ja ho vrelo odporúčam každému, komu záleží na dizajne a zvuk môže ísť mierne (ale len veľmi mierne) stranou.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lamax	Cena s DPH: 80€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- zvuk
+ spracovanie	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Genesis Xenon 220

MYŠ, KTORÁ NEKLIKÁ



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

Dizajn

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

Pohodlnosť

Dĺžka a tvar Xenon 220 spôsobujú, že držanie myši nie je až tak pohodlné, ako by mohlo byť. Mne nevyhovovala predĺžená zadná časť, do mojej ruky je myš, zjednodušene povedané, príliš veľká. Tiež mi trochu prekážalo rozmiestnenie

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

Výkon

Konečne sa dostávame k hlavnej výhode tejto myši. Xenon 220 je navrhnutá tak, aby pri stlačení kláves nevydávala zvuk, a pri práci a hraní tak nikoho nevyrušujete klikaním. Na zvuk (respektíve jeho absenciu) som si zvykla veľmi rýchlo, lebo pocitovo je stlačenie to isté ako bežne. Zaujímavé však je, že tlmenie zvuku platí len pre spínače pod hlavnými tlačidlami, ak však stlačíte koliesko alebo niektoré z ostatných tlačidiel, tie vydávajú bežný zvuk. Ak sa teda myš prezentuje ako tichá, mám z tohto tvrdenia zmiešané pocity. Myš má spodné plochy z teflónu, a pekne sa šmýka na rôznych povrchoch. Nie je ťažká a aj pri dvíhaní sa s ňou dá rýchlo manipulovať.

Verdikt

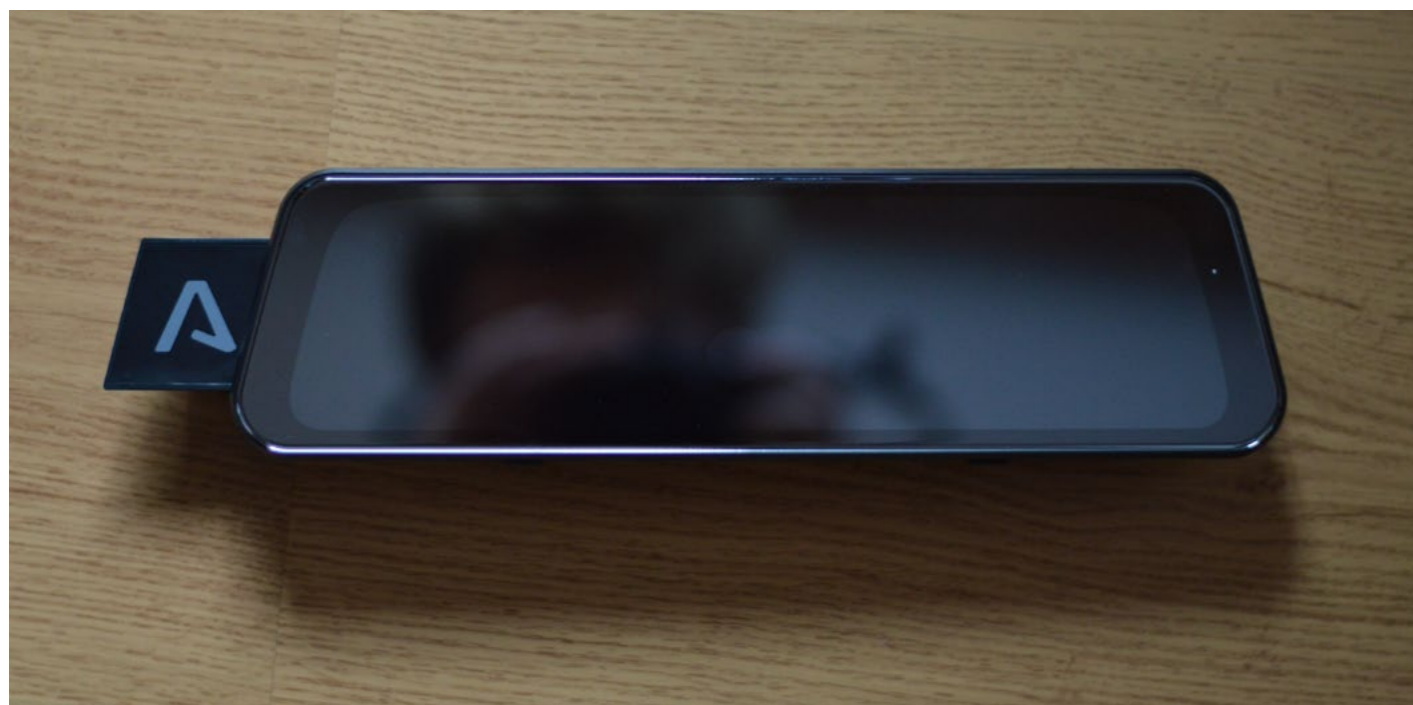
Úprimne, pripadá mi zvláštne stále hodnotiť veci na 4 hviezdičky z piatich. Myš Xenon 220 je však presne taká. Jej hlavná výhoda je úplne tiché stlačenie hlavných tlačidiel, veľmi pekné RGB podsvietenie a dizajn, ktorý umožňuje tomuto podsvieteniu vyniknúť. Hlavný mínus vidím v dost' dlhom tele, ktoré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

Zuzana Tarajová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 14€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ RGB podsvietenie	- Úchop môže byť nepohodlný
+ Prismo efekt	
+ 7 nastavitel'ných tlačidiel	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Lamax S9 Dual

KEĎ VAŠE AUTO POTREBUJE PREDNÚ AJ ZADNÚ KAMERU



Neraz sa stáva, že pri cestovaní autom zachytí kamera v aute dôležitú situáciu. Havária, ktorá nemusí byť spôsobená vašim pričinením, „tukanec“ na parkovisku a následný útek páchatel'a, či jednoducho si chcete pomôcť pri parkovaní. Množstvo áut už parkovaciu kameru má od výroby, čo však v prípade, že máte staršie auto, alebo ste si za túto vymoženosť nepriplatili? Vtedy prichádza na rad kúpa parkovacej kamery. A jednou takou je aj Lamax S9 Dual.

Aj predná, aj zadná kamera – to sa len tak nevidí!

Ked' som pred pár rokmi bol na výlete na Floride, prenajali sme si auto, ktoré malo cívaciú kameru. Verte či nie, mne, vtedy ako nie príliš skúsenému vodičovi, táto kamera pri parkovaní mnohokrát pomohla. Od tej doby som vždy tak tajne dúfal, že d'alšie auto, ktoré budem vlastniť, túto parkovaciu kameru bude mať. Čo však čert nechcel, d'alšie auto ju nemalo. A tak som hľadal možnosti, ako niečo takéto dostať do auta. Na trhu je množstvo možností. Od vyrezávania dier do karosérie, kde vám kameru namontujú,

až po výmenu osvetlenia poznávacej značky, ktoré cívaciú kameru obsahuje. Všetky tieto riešenia sú však pre bežného človeka o niečo komplikovanejšie. Teda, nehovorím, že by som nevedel vymeniť osvetlenie poznávacej značky, ale niečo elegantnejšie by určite prišlo vhod.

A práve vtedy sa nám do redakcie dostala kamera Lamax S9 Dual. Jednoduché riešenie so zaujímavým s'ubovaným výsledkom. Ako to ale vyzeralo v praxi?

Balenie je pomerne bohaté

Balenie je naozaj štedré a obsahuje samotnú kameru vo forme spätného zrkadielka, cívaciú kameru s dostatočne dlhým káblom, GPS modul, gumene úchytka, USB na čítanie SD kariet a ešte pár drobností ako, napríklad, úchytka káblu či nástroj na otváranie plastov vo vnútri auta.

Škoda len, že chýba MicroSD karta, a tak si ju musíte zohnať vo vlastnej réžii. Mimochodom, Lamax S9 Dual potrebuje dostatočne rýchlu MicroSD kartu. Akonáhle tam vložíte niečo pomalšie, kamera vám povie, že máte smolu. A

ani sa nečudujem, ukladať dvojicu Full HD záznamov v čase nie je sranda.

Inštalácia kamery je pomerne nenáročná, no ak máte hrubšie spätné zrkadlo ako ja, zo začiatku sa trochu natrápíte. Konštrukcia však sedí celkom dobre. Čo ma však počas jazdy veľmi rozrušovalo, boli jemné vibrácie spätného zrkadla pri vyšších rýchlostiach. Tie, musím povedať, sú veľmi nepríjemné a vodiča pri jazde vyrušujú. Možno to bola len chyba v uchytení kamery, no pri inštalácii som postupoval podľa návodu.

Ďalšou vecou, ktorá má ihneď znepokojovala, bola kamera, ktorá vyčnieva na ľavej strane zrkadla. Tá sa vysunie tak, aby nezasaňovala do pôvodného zrkadla, no jemne sa niektorým vodičom môže dotýkať ich zorného poľa. A to je pomerne nebezpečné. Nastavenie sedačky a menšia úprava samotnej kamery pomôže.

Lamax S9 Dual obsahuje aj cívaciú kameru. Tá sa inštaluje pod plasty v aute a budete na prácu potrebovať trochu zručnosti a nervov. Balenie obsahuje malé „dláto“ na tieto plasty a to vám relatívne pomôže.

Zadná kamera sa lepí na sklo, a tak sa pripravte, že záznam a premietanie kamery môže byť jemne skreslené. Pri parkovaní si aj tak budete musieť dávať pozor na to, čo robíte. Našťastie, ja mám parkovacie senzory! Výhodou však je to, že pri jazde vidíte ŠPZ-ky áut. A tak máte pri prípadnej nehode eso v rukáve. Poist'ovne totižto záznam z kamery veľakrát berú do úvahy a nie je nič lepšie ako niečo takéto mať.

Výstup z kamery je veľmi kvalitný

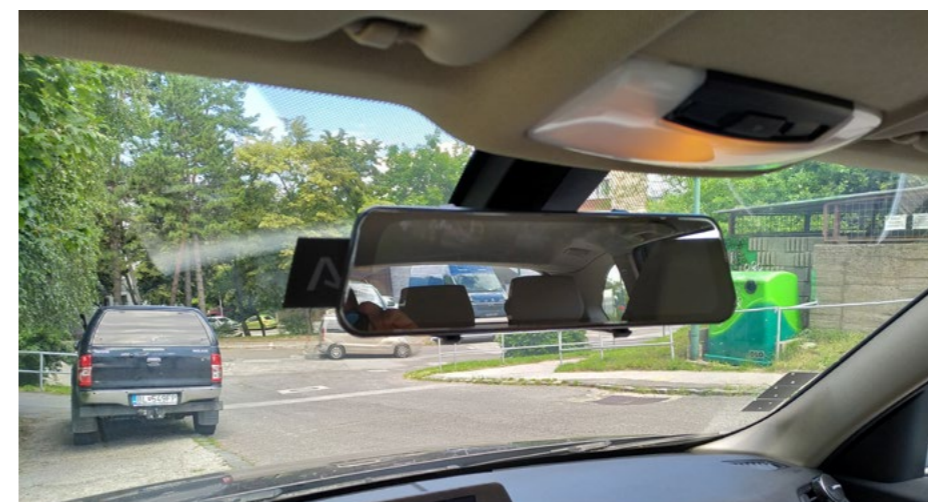
Počas testovania kamery som si všimol, že záznam je veľmi kvalitný v maximálnom Full HD rozlíšení pri 30 snímkach za sekundu. Či už spätnej kamery alebo prednej. Ako si však môžete všimnúť, na testovacom videu je na zázname jemný filter.

To je spôsobené tým, že som si nevšimol ochrannú fóliu na kamere. Odhliadnuc od tohto faktu je aj napriek tejto chybičke krásy záznam veľmi kvalitný, čitateľnosť poznávacích značiek vynikajúca. A ako som spomínal už vyššie, pri zázname vám vie táto kamera veľmi pomôcť.

Bez displeju v aute je to skvelá alternatíva

Predstavte si situáciu, že máte staršie auto, ktoré nemá na palubnej doske displej. A teda, nevíete si jednoducho namontovať kameru. V tomto momente sa javí Lamax S9 Dual ako vynikajúca alternatíva a ona ňou aj v podstate je.

Ak však máte v aute viacero elektroniky ako multifunkčný displej s rádiom a navigáciou, klimatizáciu a d'alšie dôležité „prkotiny“, tak potom d'alšia elektronika vo forme spätného zrkadla so zabudovaným displejom by vám mohla spôsobiť bolesti hlavy. Totižto, starať sa o viacero zariadení sa podpíše na vašej



schopnosti šoférovať a vnímať okolie na 100%. A to je pre všetkých účastníkov premávky dosť problém. Zo začiatku sa budete učiť ako kameru ovládať, mne sa dokonca pri jazde dala do akéhosi režimu, ktorý som nevedel prebudit'. A tak som musel dúfať, že naozaj natáča. Kamera obsahuje aj hlasové možnosti ovládania, ktoré sú fajn. Ja ich však využívam len málokedy, a to nielen pri kamere, ale aj pri akomkoľvek inom zariadení.

Mimochodom, kamera obsahuje databázu radarov v Európe a upozorní vás na ne. A tak sa môžete tešiť tomu, že vás pri rýchlej jazde nenamerajú. Ak chcete počuť tajný trik – nejazdte nad rámec maximálnej rýchlosti. V prípade, že radi riskujete, táto databáza radarov isto príde vhod.

Výsledky z jazdy si viete pomocou mobilnej aplikácie pozrieť ihneď, a tak nemusíte neustále vyberať MicroSD kartu a presúvať súbory hore-dole. Ide, podľa mňa, o výborné riešenie. Čo by som ešte vypichol, je to, že Lamax S9 Dual obsahuje

dvojicu skvelých funkcií: nekonečnú slučku ukladania záberov a uzamknutie záberov. Ak potrebujete súrne nejaký záber uzamknúť, tak buď stlačíte tlačidlo, alebo to jednoducho kamere povieť hlasovým ovládaním. A to je naozaj vec, ktorú by som od kamery čakal, že bude mať.

Záverčné hodnotenie

Z kamery Lamax S9 Dual mám zmiešané pocity. Na jednej strane sa nám predstavuje elegantné riešenie v podobe spätného zrkadla s možnosťou mať aj zadnú kameru a GPS modul, na druhej strane vidím rôzne problémy. Jemné vibrácie, vyčnievanie kamery a d'alšia elektronika v aute vám môžu spôsobiť najmä zo začiatku problémy. Ak si na to všetko zvyknete, dostanete za pomerne slušný peniaz nielen prednú, ale aj zadnú kameru do auta.

Inštalácia je pomerne jednoduchá a zvládne ju každý, čo i len trochu zručnejší človek. Nemáte čas, peniaze alebo jednoducho nervy na klasickú parkovaciu kameru? Tak vám odporúčam siahnuť po tejto. Ak to je však naopak, potom sa predsa len zamyslite nad inou možnosťou.

Ľubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lamax	Cena s DPH: 199,90€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitné spracovanie	- kamera môže
+ možnosť zavesiť na zrkadlo	vyšším vodičom zavádzať vo výhl'ade
+ elegantná možnosť cívacej kamery	- slabý čitateľný displej na slnku
HODNOTENIE: ★★★★★	

Sound Blaster X3

NA ZVUKU ZÁLEŽÍ



Pojem externá zvuková karta môže byť pre vás aj dnes veľkou neznámou, každopádne, neexistuje fundovanejšia spoločnosť než práve Creative Technology so sídlom v Singapore, ktorá by vás aktuálne mohla do celej veci viac než len povrchno zasvätiť. Ostatne, práve táto značka je na scéne virtuálneho zvuku od počiatkov masovej výroby stolných počítačov a existuje teda už 38 rokov. Od čias ich prvej 8 bit karty (tá bola, zhodou okolností, aj vôbec prvou zvukovou kartou použitou v PC) pretieklo našimi zvukovodmi nemalo tónov a desiatky rokov ich poctivej práce dnes asi najlepšie zastrešuje notoricky známe logo Sound Blaster. Pod týmto pojmom si môžete predstaviť celú rodinu zvukových kariet rôzneho druhu a zamerania, z čoho jedna z tých najnovších spadá pod už spomenutý externý hardvér. Sound Blaster X3 však nie je len tak obyčajnou „zvukovkou“, o čom sa vás pokúsím presvedčiť v nasledujúcom texte.

Začnime od toho najatraktívnejšieho, čo tento prístroj vlastne dokáže. Za označením X3 sa skrýva podpora technológie Super X-Fi, čo by samo o sebe zase nebolo nejakým šokujúcim faktom, avšak Super X-Fi je dnes výhradným štandardom klasických a nie externých kariet, čo z tohto

výrobku automaticky robí unikát a medzník. Sound Blaster X3 je totižto prvou externou zvukovou kartou, ktorá má možnosť servírovať úžasne čistý priestorový zvuk prostredníctvom zosilňovača D/A. Pýtate sa, pri čom a kde niečo takého využijete? Tu je využiteľnosť síce viazaná na pripojenie



kvalitných slúchadiel, reproduktorov alebo, v prípade videohier, kvalitného headsetu, avšak ak dokážete vytvoriť práve takúto combo, razom sa sledovanie filmu a hry stáva šialene intenzívnym zážitkom. Ak v akejkoľvek reklame výrobca tejto karty tvrdí, že vďaka jeho produktu vás doslova posadí do centra diania a budete sa cítiť ako v kine pri štarte dopravného lietadla, tak mu to môžete pokojne veriť. Je to skutočne tak.

Aby bolo možné naplno ochutnať všetky tie sladké plody zvukovej palety X3, je nutné si do pripojeného zariadenia nainštalovať jednu z oficiálnych aplikácií výrobcu. Vďaka nej sa vám budú automaticky sťahovať všetky balíčky vylepšení, ale čo je dôležitejšie, po vytvorení osobného profilu sa z tejto zvukovej karty razom stáva váš nerozlučný kamarát.

Nastaviť, vypnúť, zapnúť a prepnúť sa tu dá všetko, čo vás len napadne a ešte niečo navyše. Sám som sa tej škále možností čudoval, a to s ústami otvorenými dokorán. Spoločnosť Creative Technology je jednoducho takým silným pojmom plným skúseností, že ani po stránke softvéru nechcú zákazníka nechať tápať v šedej zóne nevedomia. Pre užívateľov, čo celiu na online gaming segment, nemám lepšie odporúčania a v prípade, že si chcete doma vytvoriť najdokonalejšiu zvukovú kulisu, ktorá vám vaše herné

zážitky pozdvihne na novú úroveň a zároveň vám bude schopná pomáhať pri akčných multiplayer projektoch, tých 100 eur za X3 berte ako bagatel.

Ak by som mal nejakú stručne opísať dizajn u X3, tak tu dominuje minimalizmus s modernou eleganciou. Fakticky ide o malý štvorec s oblými hranami po obvode, ktorému kraľuje interaktívne koliesko v strede. Ním si môžete jednoducho regulovať hlasitosť zvuku, ale rovnako tak jednoducho prepínať medzi tromi hlavnými režimami (hra, film, hudba). Toto všetko zvládnete aj bez spomínanej inštalácie dodatočného softvéru, ktorý však ponúka oveľa hlbšiu škálu úprav. Vôbec najkrajším efektom dizajnu je kombinácia kruhového LED svetla s hliníkovým výbrusom hrany kolieska.

Nech sa už na prístroj pozriete v úplnej tme alebo za asistencie ostrých slnečných lúčov, X3 vyzerá vždy jednoducho krásne. Každý jeden vyššie spomenutý modus sa odlišuje svojou farbou a jediné, čo by som možno dizajnérom trochu vytkol, je trojica prehnane veľkých tlačidiel umiestnených pod spomínané koliesko, ktoré mohli byť pokojne posunuté na dolnú, už tak dostatočne vysokú hranu zariadenia. Ide však skôr len o menší detail.

Z prednej strany je možné pripojiť separátne externý mikrofón, ako

aj slúchadlá a, naopak, z tej zadnej ukojiť všetkých milovníkov klasického analógového prepojenia. Primárne sa totižto X3 páruje pomocou priloženého USB-C kábla, ktorý môžete strčiť ako do PC, tak aj do konzol PlayStation 4 a Nintendo Switch.

Xbox One má v tomto prípade smolu. Aby som zachoval faktickú úplnosť, tak karta ako taká sa môže spárovať so zariadením aj pomocou Bluetooth, čo má využiteľnosť pri prenose vašich obľúbených profilov zo zariadenia na zariadenie (zahŕňa aj Android a iOS).

Ešte pred spustením testu na túto novinku z dielne Sound Blaster som nemal žiadne veľké očakávania.

Avšak táto externá karta sa ukázala byť dokonalým nástrojom pre vášnivých milovníkov zvuku, ako aj bežných konzumentov, ktorých by nejaké podrobné regulovanie nastavení príliš otravovalo.

Za predpokladu, že vás externé zvukové karty doteraz skôr obchádzali, ale viete si aj vo svetle tohto textu predstaviť ich využitie, nákup X3 vám jednoznačne odporúčam.

Verdikt

Dokonalá externá karta pre každého, kto sa rád nechá unášať priestorovým zvukom najvyššej kvality.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Sound Blaster	Cena s DPH: 100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ autentický zvuk	- bez podpory Xbox One nastavení
+ široká škála nastavení	
+ dizajn	
+ jednoduchá obsluha	
HODNOTENIE: ★★★★★	

ASUS Dual GeForce RTX 2070 SUPER EVO 8GB GDDR6

GEFORCE RTX 2070 SUPER JE V PREVEDENÍ OD ASUS STÁLE SKVELOU VOLBOU PRE NÁROČNÉHO HRÁČA.



Skvelá grafická karta určená pre náročnejšieho hráča počítačových hier. Má dostatok výkonu pre mnoho hier aj v 4K rozlíšení a veľa pokročilých grafických funkcií na čele s ray tracingom. Bonusom je vynikajúca konštrukcia s tichým a účinným chladením.

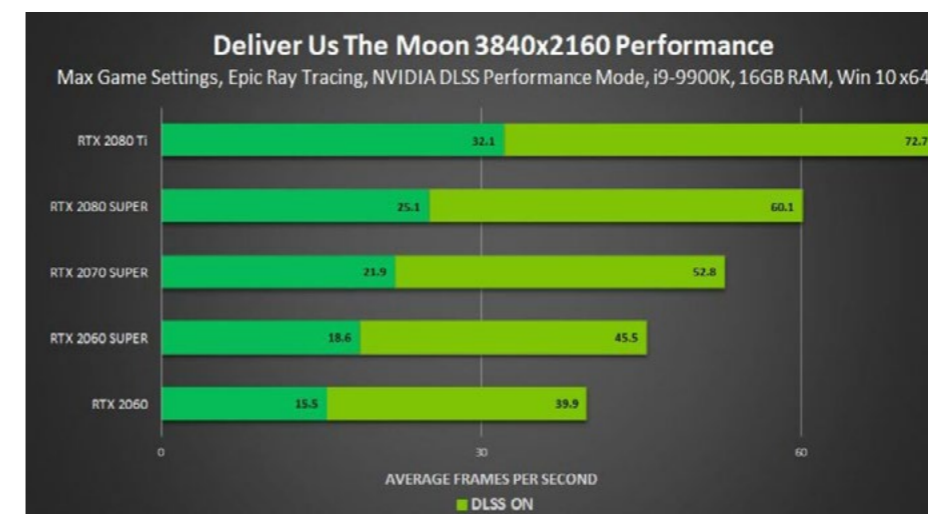
Písať o rok starom GPU je tak trochu neobvyklé, no s ohľadom na súčasný stav trhu a vývoj možností týchto čipov však stále dáva zmysel. Po prvý krát sme videli modely RTX 2060, 2070 a 2080 Super začiatkom júla v roku 2019, teda približne trištvrte roka po uvedení prvých kariet prelomovej série GeForce RTX.

Ak by sme sa posunuli o dekádu dozadu, bola by situácia úplne odlišná. No séria RTX grafických kariet je stále v podstate bezkonkurenčná v mnohých pohľadoch, teda presnejšie v pohľadoch na obrazovky monitora. Ich hrubý výkon

je totiž na takej úrovni, že sa súboj z počtu snímok za sekundu presunul k tomu, ako dokážu zobrazit' moderné hry.

V tomto smere je Nvidia priekopníkom, ktorému mohol raytracing zlomit' väz. V skutočnosti to bol veľmi riskantný

krok, keďže firma prišla s veľmi odvážnou cenou a minimom hier, ktoré by dokázali nové možnosti kariet aj reálne využit'. Hráči si tak museli počkat' na prvé viditeľné vylepšenia a stále nie je pravidlom, že aj každá nová hra ich vôbec podporuje. V



našej recenzii sa preto nepozrieme len na samotnú kartu a jej výkon v hrách, ale veľká časť bude venovaná možnostiam a funkciám, ktoré ponúka.

Dokonalá karta

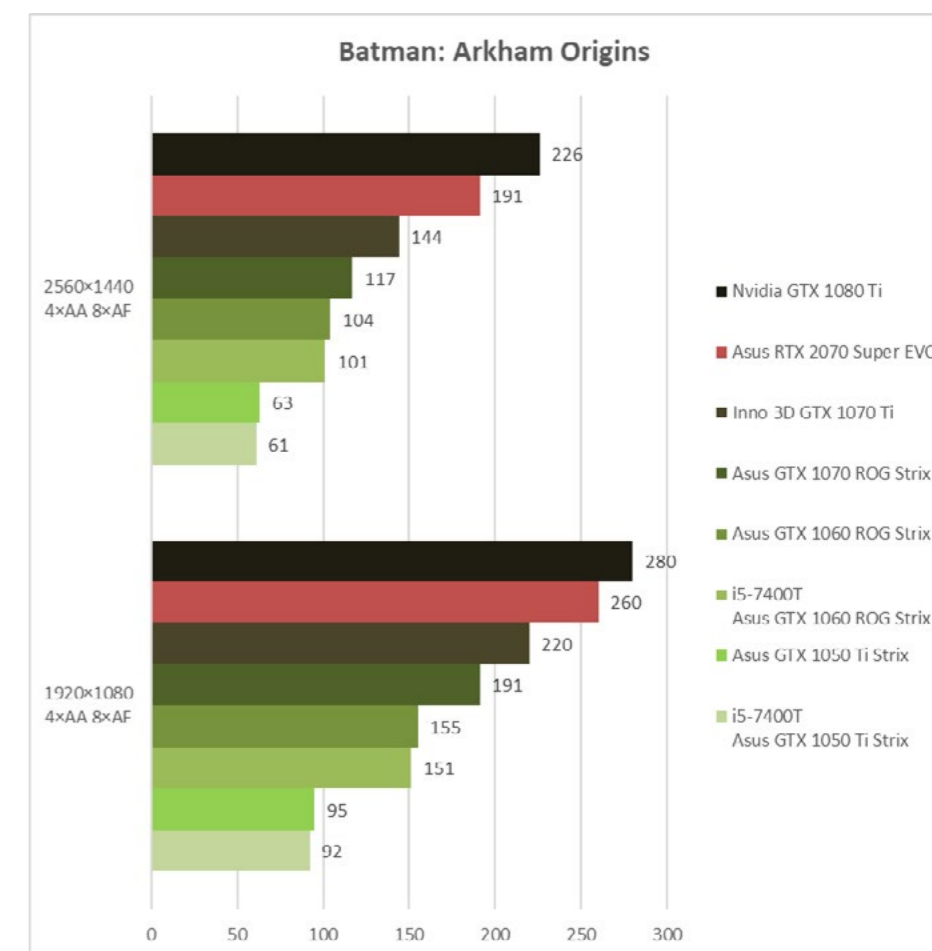
Nami testovaná karta patrí k tomu lepšiemu, čo má Asus v ponuke. Úprimne, pri tejto investícii by sme určite siahli po takomto modeli, nakoľko referenčný dizajn je síce účinný, no opozieraný a nie veľmi zaujímavý. V skrinke si pripravte voľné dva sloty, čo je už dlhú dobu štandardom. Samotné rozmery PCB nie sú prehnané, aj keď určite nie najmenšie. Do našej stredne veľkej skrinky sme však kartu vmestili bez najmenších problémov.

Použitý chladič je dostatočne masívny, prikrytý plastovým krytom a vybavený dvojicou špeciálnych ventilátorov. Asus ich dizajn označuje ako Axial-tech ventilátory, ktoré vďaka väčšej ploche lopatiek a ich špecifickému tvaru dokážu efektívnejšie smerovať prúd vzduchu na rebrá pasívnej časti chladiča. Kovová časť so šiestimi masívnymi heat-pipe trubicami má veľkú plochu, väčšiu, akú poskytujú väčšina konkurencie.

Samozrejmosťou je úplne tichá prevádzka, pokiaľ teplota jadra nedosiahne 55 stupňov. Až po tejto hranici sa zapínajú samotné ventilátory, samozrejme s automaticky ovládanou rýchlosťou otáčok. Tu nemáme čo vytknúť, výrobca sa s chladením popasoval ukázkovo a karta bola veľmi tichá aj počas niekoľkohodinového testovania. Teploty sa pritom vyšplhali na približne 74 stupňov počas hrania graficky náročných hier v 4K rozlíšení a pri práci v systéme boli ventilátory vypnuté. Karta je teda lepšia, ako referenčné riešenie od Nvidie.

Firma pri jej výrobe používa technológiu Auto-Extreme, čo je vlastne pokročilý

automatizovaný výrobný proces s kompletným spájkovaním v jedinom kroku. Znižuje sa tak tepelné namáhanie súčiastok a odstraňuje nutnosť použitia drsných čistiacich chemikálií. To má za následok menší dopad na životné prostredie a nižšiu spotrebu elektrickej energie. Každý jeden kus karty prechádza špeciálne navrhnutým 144 hodinovým overovacím programom, pri ktorom je karta testovaná počas reálnej prevádzky. Testujú sa všetky jej parametre pri najobľúbenejších hrách ako je Fortnite či Overwatch a nechýba ani poriadna



zát' až v teste 3DMark. GeForce RTX 2070 Super je založená rovnakom generácii GPU ako RTX 2070 – Turing. Rozdiely tu samozrejme sú, či už z pohľadu počtu CUDA jadier (2560 namiesto 2304), SM jendotiek (40 namiesto 36), vyšší je počet texturovacích jednotiek, L1 vyrovnávacia pamäť, vyššie sú pracovné frekvencie a bohužiaľ aj nároky na energiu. Zo zdroja preto potrebuje dvojicu káblov, jeden 8-pin a jeden 6-pin. Výrobca odporúča kvalitný 650-wattový zdroj.

Osem gigabajtov rýchlej GDDR6 pamäte stačí aj pre hranie v 4K rozlíšení, no maximom je až 7680 x 4320 bodov. Obrazové výstupy sú tu štyri, jeden HDMI verzie 2.0b a trojica DisplayPort vo verzii 1.4. Pri iných kartách môžete nájsť aj doplnkový USB Type-C konektor, nám ale vôbec nechýbal. Celá zadná strana karty je spevnená kovovou platňou, ktorá zabraňuje poškodeniu PCB pod hmotnosťou samotnej karty (ako sme už spomínali, samotný chladič je pomerne masívny).

Ku karte si určite nainštalujte doplnkový softvér GPU Tweak II, ktorý nájdete na stránkach výrobcu. Nie je to síce nutné a karta funguje bez problémov aj len s ovládačmi. No aplikácia vám umožní

jednoduché pretaktovanie, presnejšie zvýšenie pracovných frekvencií jadra, pamäti a aj úpravu napätia. Zároveň máte k dispozícii monitorovanie a detailnú úpravu správania sa ventilátorov. V základnom režime (tu označený ako Gaming Mode) pracuje jadro na frekvencii 1605 Mhz, respektíve 1770 MHz pre Boost. OC režim zvyšuje frekvenciu na 1635 MHz, respektíve na 1800 Mhz pre Boost.

Je Raytracing už využiteľný?

Revolučné novinky pre hráčov počítačových hier prichádzajú len raz za niekoľko rokov. V roku 2001 sme sa po prvý krát mohli kochať na realisticky stvárnenou vodou vďaka Pixel shaderom, čo bol prvý výrazný posun od rozmazaných kociek. O necelých šesť rokov neskôr prišla najväčšia revolúcia, vďaka ktorej nás dnes hry trápia hroznými HDR efektami, ale aj tešia dokonalejšou vodou, reálnejšie spracovaným povrchom a rôznymi efektami.

Poslednú významnú zmenu sme zažili pred desiatimi rokmi a odvtedy nám hry ponúkajú len detailnejšie objekty, vyššie rozlíšenia a komplexnejšie scény. Vďaka úspešnej optimalizácii sa časť pôvodne exkluzívnych technológií nakoniec dostala aj do smartfónov a tabletov. Práve preto si dnes môžeme

skrátit' nudnú cestu autobusom hraním graficky pekných hier – kedysi rémiové grafické čipy za stovky eur sa stali základom pre dnešnú mobilnú technológiu. Dokonalé odrazy svetla, skutočne pôsobiace tieň a svet, ktorý konečne nepôsobí umelo. Na ray tracing v hrách sme čakali desiatky rokov a na jeho masívne rozšírenie si ešte nejaký čas počkáme. Musíme byť úprimní a preto naša kritika smeruje k Nvidii, ktorá by mala vo svojom ťažení za lepšou a lepšou grafikou v hrách ešte pritrvať. Dostupné tituly s podporou ray tracingu sa stále rátať len na desiatky, navyše už sme v dobe, keď túto jedinečnosť ukradnú nové generácie herných konzol od Microsoftu a Sony.

Ak si však spustíte aspoň jednu z podporovaných hier, tak uznáte, že ste svoje peniaze investovali dobre. GeForce RTX karty sú pre ray tracing priamo navrhnuté a ich čip obsahuje špeciálnu časť, určenú na nový druh výpočtov. Tie sú veľmi náročné, keďže pre každý lúč svetla musia správne určiť jeho chovanie na konkrétnom povrchu. Zjednodušene, úlohou je správne zobrazit' odrazy svetla na dreve, vode, skle, či kove.

Aké hry si teda môžete na svojej RTX karte zahrať s ray tracingom? Medzi tie prvé patrí dnes už legendárne Metro Exodus a Shadow of the Tomb Raider.

Tieto dve hry nám ukázali možnosti vylepšenia grafiky a boli vlastne jediným dôvodom pre kúpu prvej generácie RTX kariet. Za ten čas nám pribudol skvelý Battlefield V, CoD: Modern Warfare, Control, či pre pamätníkov dokonalý Quake II RTX. Rozdiely v grafike si môžete pozrieť na fotografiách nižšie a treba uznať, že ray tracing za to stojí.

DLSS 2.0

Tensor jadrá v RTX grafických čipoch majú univerzálne využitie, napríklad aj pre vyhadzovanie hrán využívajúce umelú inteligenciu a strojové učenie. Nvidia aktuálne používa už druhú generáciu svojej technológie s označením DLSS (Deep Learning Super Sampling). Jej podstatou je práca s obrazom v nižšom rozlíšení ako je hráčom zvolené, čo samé o sebe zvýši snímkovaciu frekvenciu.

Chýbajúce dáta doplní grafická karta s pomocou umelej inteligencie, využívajúce Tensor jadrá v grafických čipoch kariet GeForce RTX. Výsledok by mal byť teda rýchlejší, v kvalite blížiaci sa zvolenému rozlíšeniu.

Predstavy Nvidie sú v tomto smere teda zaujímavé hlavne pre majiteľov základných kariet série RTX, ktorých výkon je v 4K rozlíšení nedostatočný. V realite by tak aj základná GeForce RTX 2060 mohla pri niektorých hrách s ray tracingom zvládnuť vyššie, ako len Full HD rozlíšenie.

Pri prvej implementácii sa Nvidia učila za pochodu, takže výsledky neboli vždy úplne dokonalé. Mohla za to nutnosť tréningovania modelov pre každú konkrétnu hru, bez čoho niekedy nevideli hráči na obrazovke, to očakávali.

Bez riešenia v podobe univerzálneho modelu schopného pracovať s akoukoľvek hrou by sa Nvidia s technológiou DLSS nikam neposunula. V druhej generácii sa zmenil princíp fungovania, keďže karta už nepracuje len s jednou snímkou, ale analyzuje hneď niekoľko snímkov za sebou. To má pomôcť odstrániť zobrazovaniu artefaktov a vylepšiť obraz lepšou ostrosťou.

Model pre použitie v hrách je už z veľkej časti univerzálny a na výber sú tri režimy fungovania zamerané na kvalitu a rýchlosť, kedy dokáže zvýšiť kvalitu z Full HD rozlíšenia až na 4K. Bohužiaľ, samotnú technológiu nemožno použiť v každej jednej hre, musí ju tam implementovať samotný vývojár. Zoznam hier tak nie je veľký, počíta sa

na desiatky a postupne rastie. Dôvodom pre nutnosť implementácie je hneď niekoľko, či už nutnosť pracovania s pohybovými vektormi, alebo prístup k viacerým snímkam súčasne.

Stále však ostáva otázka, či použiť technológiu DLSS alebo si len jednoducho zvýšiť rozlíšenie. Nvidia totiž tvrdí, že v niektorých prípadoch by mal byť výsledok s použitím DLSS lepší, ako nastavenie cieľového rozlíšenia.

Bude tak záležať od konkrétnej hry a samotného hráča, čo uprednostní. Pri našich testoch s GeForce RTX 2070 Super však použitie DLSS v niektorých prípadoch znamenalo rozdiel medzi hrou na hranici plynulosti a hrou úplne plynulou.

Pomôže aj pri enkódovaní

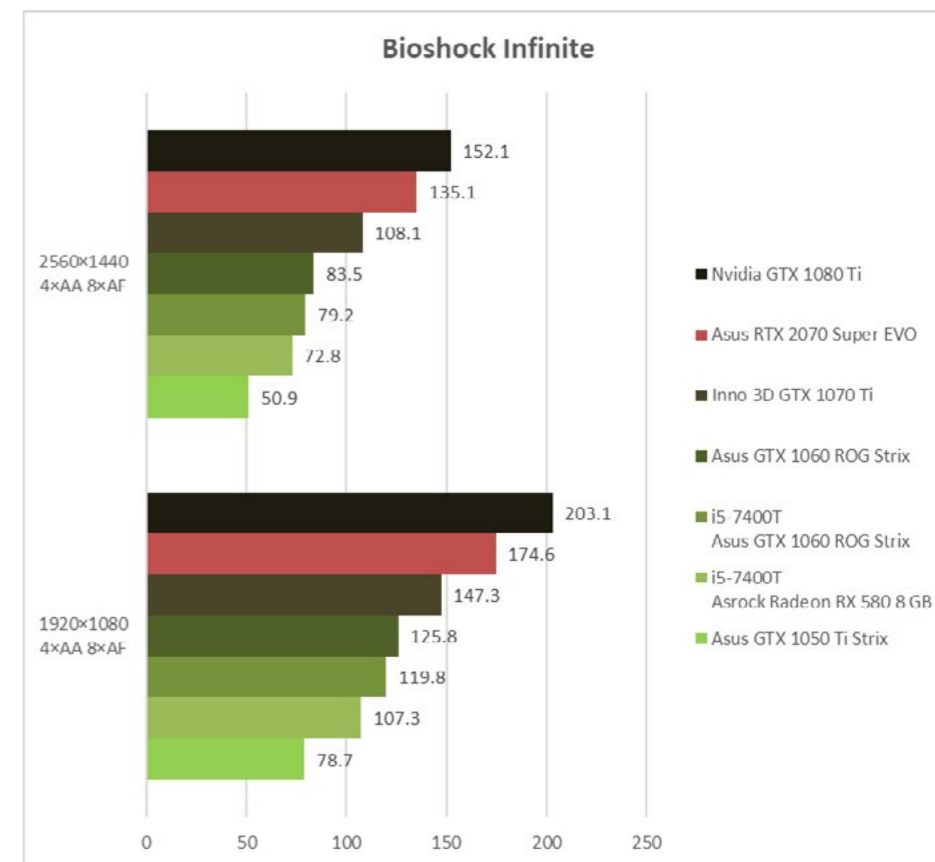
Súčasná generácia RTX kariet ide výrazne ďalej, ako len k vyšším hodnotám fps. Okrem už spomínaného vylepšovania grafiky a znižovania nárokov na výpočtový výkon sú možnosti novej architektúry pripravené pomôcť aj tvorcom obsahu, či už tým, ktorí tvoria v 3D programoch, alebo tým, ktorí sa hrajú, kým sa ostatní na nich pozerajú.

Prepracovaný enkodér obrazu je v zásade o komprimácii obrazu. Čím väčšie je rozlíšenie obrazu, tým väčšie sú nároky na kompresiu pre dosiahnutie požadovanej kvality a veľkosti. To isté platí pre počet snímkov za sekundu. A kým si chvíľkové zníženie kvality obrazu v zápale sledovania hry divák možno ani ne všimne, tak pravidelné sekundové zníženie hodnoty fps už predstavuje problém.

Celá séria RTX 20 je vybavená rovnakým enkodérom NvEnc v jeho šiestej generácii, podporujúceho 8K rozlíšenie pri 30 snímkach za sekundu. Je samostatnou časťou, nezávislou od zvyšku architektúry.

Je preto jedno, či je grafická karta vytážená len na desiatinu výkonu, alebo na 90 percent. Enkódovanie bude vždy plynulé a najslabším miestom sa tak stáva rýchlosť vášho disku a internetového pripojenia.

Vylepšená verzia enkodéru má význam aj v porovnaní s predchádzajúcou generáciou. Pri rovnakom dátovom toku totiž dokáže vytvoriť vyššiu kvalitu obrazu a zátáž procesoru pre enkódovanie je len na úrovni 1,5 percenta. Pritom čisto softvérové



enkódovanie pri hraní hier spotrebuje až tretinu výkonu bežného procesora.

Od hráča je potrebné len to, aby v nastaveniach svojej aplikácie zvolil správny enkodér. Napríklad pre OBS Studio treba v časti „Output“ vybrať pri položkách „Encoder“ možnosť „Hardware (NVENC)“. Samozrejme si treba skontrolovať aj hodnoty pre rozlíšenie, fps a Bitrate.

Enkodér má svoje dodatočné nastavenia, pričom Nvidia odporúča pre karty série RTX 20 zmeniť nastavenie z „Max Quality“ na „Quality“, nakoľko samotné úpravy ktoré používa Nvidia sú lepšie ako tie, ktoré ponúka OBS Studio.

Oplatí sa kúpiť?

Najlacnejšia GeForce RTX 2070 Super stojí niečo cez 520 eur, čo je v súčasnej dobe zaujímavá cena. Nami testovaný Asus je drahší, zasluhuje. Jeho cena je mierne nad hranicou 600 eur, pričom za svoje peniaze dostanete nielen veľmi dobre zvládnutý chladič, ale aj záruku bezproblémového fungovania. Firma si totiž dáva záležať na výstupnej kontrole kvality a karty aj adekvátne zatážuje pred zabalením do krabice.

Určite je lepšou voľbou ako modely RTX 2070 a 2080 z predchádzajúcej generácie, ktoré je však už skoro nemožné

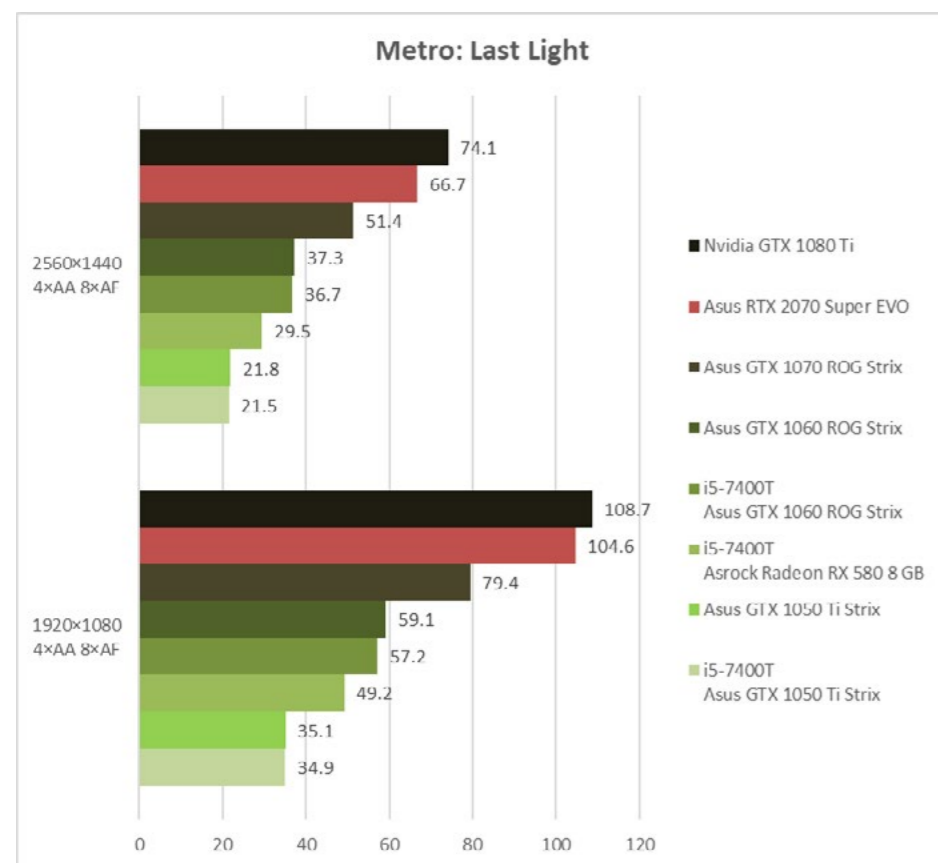
kúpiť. Z pohľadu náročnejšieho hráča je optimálnym riešením, keďže má dostatok výkonu, aby zvládla množstvo moderných hier aj v 4K rozlíšení.

V tomto smere je teda lepšou voľbou v porovnaní s RTX 2060, ktorá je len takou malou ochutnávkou ray tracing možnosti.

Pre majiteľov kariet série GTX 1070 a slabších je stále dobrou voľbou, ten nárast výkonu nie je vôbec malý a hlavne v 4K rozlíšení môže byť rozdielom medzi tým, či si hru užijete na plných detailoch, alebo nie.

Škoda, že Nvidia sa viacej nesnaží v propagovaní ray tracingu, lebo počet dostupných hier je malý aj skoro dva roky po uvedení prvej RTX karty. Uvidíme, ako sa situácia zmení po príchode novej generácie herných konzol.

Matúš Paculík



TP-Link Archer AX10

NEXT-GEN ROUTER



Máme tu pre vás novinku v oblasti sieťových zariadení, kde sa firma tp-link nechce rozhodne nechať zahanbiť konkurenciou, a tak, hlavne v zmysle podpory štandardu 802.11ax (rozhranie Wi-Fi 6), prináša na trh cenovo dostupný router novej generácie. Je to paradox. V čase, keď sa aj náš magazín plní článkami okolo regulárneho príchodu herných next-gen konzol, sa teraz spoločne povenujeme podobnej výmene stráží, ale tentokrát pôjde o tú často prekĺpanú krabíčku s anténami, čo tak s obl'ubou skrývame kade tade po dome. Aj keď všetky tie novinky z kategórie routerov a už spomenutých štandardov môžu bežného konzumenta tak trochu miast', cieľom predajcov je zasa len posunúť prenosovú rýchlosť na vyššiu úroveň a rovnako tak zabezpečiť dostatočnú stabilitu a bezpečnosť pre bezdrôtové prepojenie. Nie, od nástupu Wi-Fi 6 nemusíte automaticky očakávať

nejakú „cyber sodomiu“, ktorou skolíte kŕdel' kačíc na dva kilometre. Podstatou zmenou, okrem už proklamovanej rýchlosti a stability, je snaha o zníženie pret'aženia siete, a tak pochopiteľne aj lepšej užívateľskej komfortnosti. V nasledujúcom texte sa tak spoločne zameriame práve na kvalitu produktu AX10, ktorý okrem svojich schopností môže zaujať aj výslednou cenou.

Zariadenie pracuje na báze dvoch pásiem, teda 2,4 GHz a 5 GHz, kde to nižšie je schopné dosahovať hranicu prenosu 300 Mb za sekundu a, naopak, to vyššie až úžasných 1200 Mb. Treba si však pri takejto kalkulácii uvedomiť, že všetko začína u vášho lokálneho poskytovateľa internetu a ak ten (nebudeme menovať, ale máme ich na Slovensku zopár, čo by si zaslúžili hĺbkovú daňovú kontrolu) nedokáže zabezpečiť európsky štandard,

nepomôže vám ani router za tisíc eur. Navyše je tu ešte jedna malá chrupavka, a to v súvislosti so šírením samotného signálu, kde pri 5 GHz pásme treba rátať s oveľa menším presahom cez steny a fyzické predmety. Časy, keď napríklad mobilný telefón dokázal mimo tradičnej funkcie tak maximálne zatĺcť klinec na stavbe, sú už dávno minulosťou a dnes už výrobcovia bežne integrujú výkonné CPU aj do chladničky. V prípade nami testovaného routera je to konkrétne 1,5 GHz Triple-Core čip, vďaka čomu je celý ten zväzok procesov oveľa rýchlejší a bez výrazného oneskorenia.

Všetky posledné produkty firmy tp-link, a že už sa mi ich pár na stole zjavilo, ma vždy dokážu udiviť svojou jednoduchou inštaláciou, ako aj následnou užívateľskou obsluhou. Táto firma to má v zmysle pomoci pre technicky menej zdatných



konzumentov naozaj vymyslené viac ako dobre, ostatne aj keby ste sa nechceli zaoberať s'ahovaním inak prehľadnej aplikácie, router samotný stačí len pomocou prostého návodu zapojiť do modemu a všetko ostatné vyčítať z priloženej kartičky (názov siete, heslo). Kto však potrebuje trocha toho dobrodružstva, siahne určite po spomenutom softvéri určenom pre iOS a Android zariadenia.

Akonáhle si vytvoríte svoj špeciálny účet, môžete meniť nastavenia routera od menej zložitých až po tie náročnejšie a rovnako tak sledovať počet pripojených prístrojov a prenesených dát. V tomto smere nemám ďalej čo hodnotiť, keďže všetko funguje tak, ako má, a jediné, čo vás môže prípadne na pár minút zamestnať, je práve ono vytváranie účtu, za predpokladu, že ho už, samozrejme, dávno nemáte z iných dôvodov. Aplikácia

TP-Link Tether, tak ako aj vo svojej staršej verzii, umožňuje reguláciu prijímaných dát pre rodičov, ktorým by vadilo, že ich potomkovia vyesdávajú až prehnane dlho pri konkrétnom zariadení. Táto maličkosť môže do rodiny priniesť istý druh regulácie, ale aj hádok (poznám z vlastných skúseností), avšak je určite dobré ju mať po ruke ako prípadnú formu trestu.

3 roky záruka

Prejdime teraz svižne do sféry dizajnu. Opäť si spomeniem na môj nedávny špeciál okolo herného zariadenia PlayStation 5, ktorého verejnosť často prirovnáva k routerom. Čo do výzoru však Archer AX10 ide cestou jednoduchých línií doplnených o písmeno X. Malá čierna krabíčka s lesklým povrchom má na zadnej strane štvoricu variabilne nastaviteľných antén, ako aj päťicu fyzických vstupov



(jeden WAN a štyri LAN). Vďaka podpore technológie OFDMA môžete do routera reálne pripojiť viacero zariadení súčasne a nebáť sa nijakých technických problémov a prípadných obmedzení. Ide preto o ideálneho pomocníka do bežnej domácnosti, ako aj napríklad medzi skupinku podnájomníkov obl'ubujúcich hranie na konzolách rôzneho druhu. Archer im dáva priestor na čerpanie dát nezávisle na sebe a, ako som povedal, bez straty pohodlia. Mám rád minimalistický, ba často až nenápadný dizajn a v tomto duchu som bol s týmto konkrétnym výrobkom maximálne spokojný. Je to taká väčšia čokoláda so šesticou svetlených indikátorov na prednej hrane a absenciou USB vstupu.

Záverom snáď len zhrnutie testu v prostredí, kde som tento router pripojil. Išlo o dvojpodlažný rodinný dom s pomerne veľkou záhradou a pivnicou. Archer tu nahradil základný produkt istej nemenovanej spoločnosti, ktorého schopnosti by tamjší obyvatelia označili slovíčkom nepublikovateľným pred dvadsiatou druhou hodinou. Po jednoduchej inštalácii sa podľa očakávania sila signálu rapídne zvýšila a tentokrát bola razom pokrytá aj oblasť okolo domu, vrátane utopenej pivnice.

V istých vzdialených miestach síce bolo badať pokles, ale voči spomínanému predchodcovi stále išlo o uspokojivý výsledok. Tu hlavný problém súvisel s už spomínaným pásmom 5 GHz, ktoré sa cez hrubé steny dobíjal s väčším úsilím a vo finále tak kvalita prenosu, samozrejme, degradovala. Pokiaľ teda aktuálne pátrate po ideálnom a spoľahlivom nástroji na bezdrôtové šírenie internetu pre bežné využitie, Archer AX10 je pre vás jasnou voľbou a za istých podmienok ide zároveň o mašinku schopnú uspokojiť aj náročnejších užívateľov. Jeho výsledná cena je pritom zanedbateľnou položkou.

Verdikt

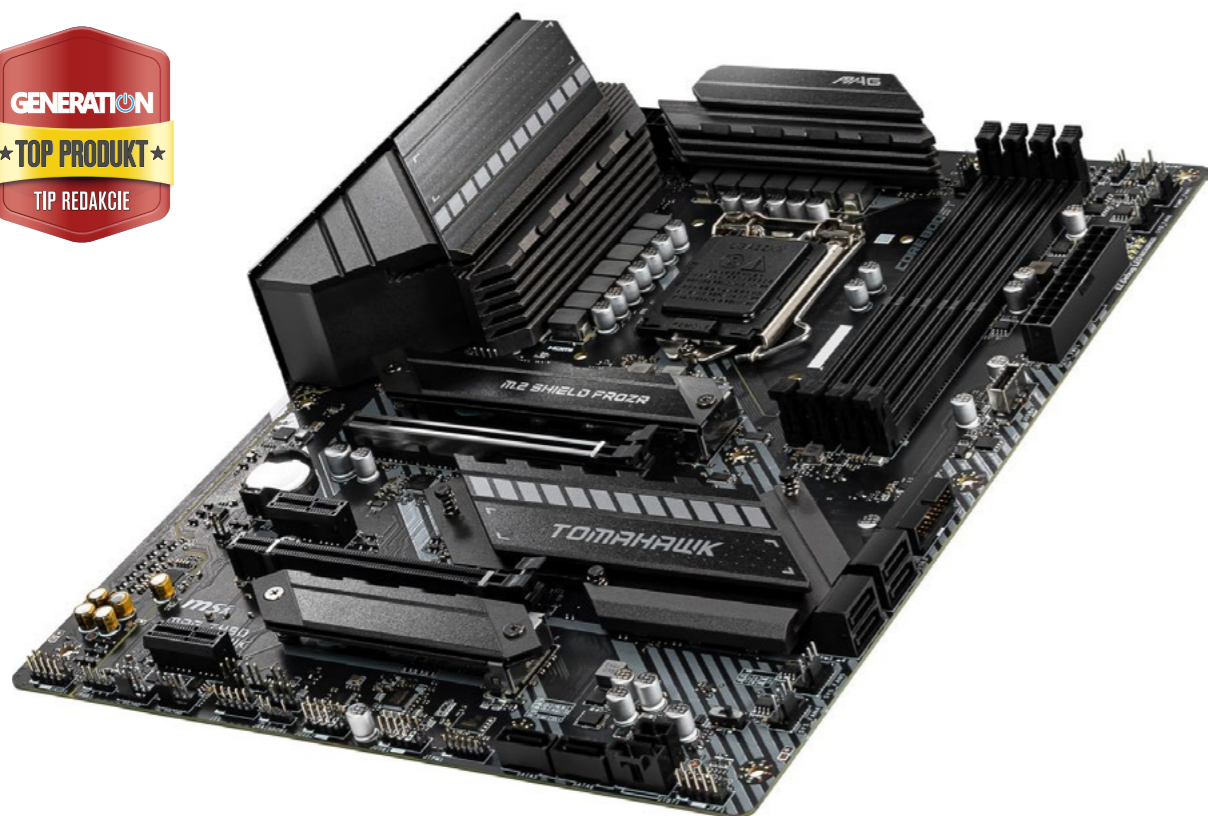
Spoločný diler internetu do každej, aj trochu náročnej domácnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TP-Link	Cena s DPH: 80€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Wi-Fi 6	- dosah
+ dizajn	
+ jednoduchá inštalácia	
+ aplikácia	
HODNOTENIE: ★★★★★	

MSI MAG Z490 Tomahawk

VÝKONNÝ ZÁKLAD PRE ŠETRNEJŠÍCH NADŠENCOV



Spoločnosť Intel vydala novú generáciu desktopových procesorov desiatej generácie a hoci ide stále o kremík na 14 nm architektúre, jeho zvýšené výkony a podpora nových technológií vyústila aj do nového socketu s označením LGA1200. To, samozrejme, znamená aj nutnosť nových matičných dosiek, ktorých sa nám v redakcii zopár zbehlo. Prvou, na ktorú sme sa pozreli, je model z radu Tomahawk s čipsetom Z490 od spoločnosti MSI. Skúsenejší skladatelia počítačov už možno podľ'a mena Tomahawk budú tušiť, že ide o dosku z radu, ktorý sa snaží ponúknuť všetko potrebné tomu najširšiemu spektru hráčov. Mala by zvládnuť obstojne obslúžiť aj tie najvýkonnejšie procesory a pritom sa pri jej kúpe netreba obávať bankrotu. Ako sa nám MSI MAG Z490 Tomahawk páčila a ako obstála v testovaní? To si, samozrejme, prečítate v recenzii nižšie.

Rovnováha medzi všetkými komponentami v počítači je, podľa mňa, to najdôležitejšie, na čo pri skladaní treba myslieť. Kupovať 600 eurový procesor a osadiť ho na 100 euróvú dosku, ktorá by brzdila jeho schopnosti, je jedno z najhorších a prekvapivo častých faux-pas.

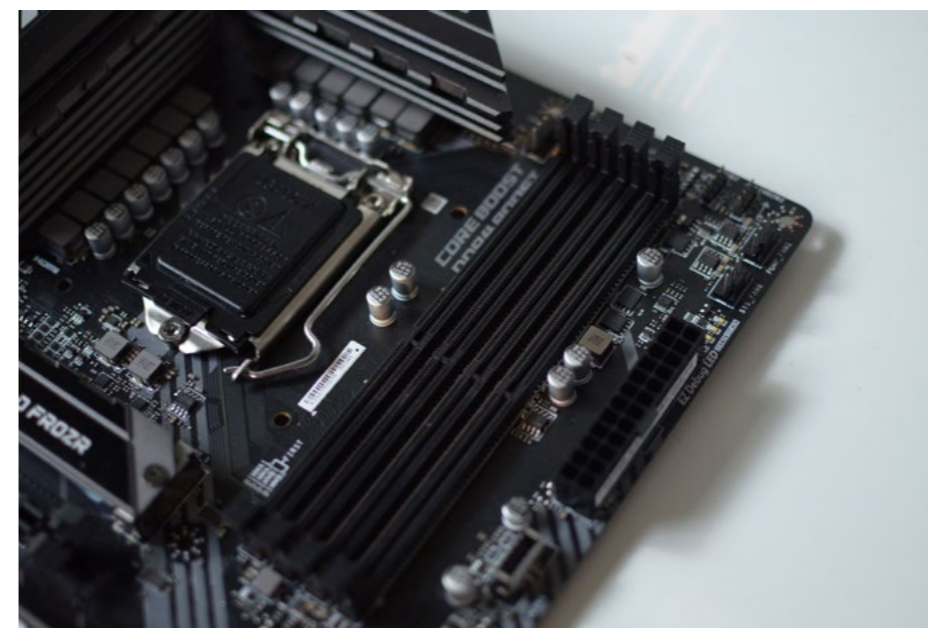
Ale je pravda, že aj relatívne lacné dosky sú v dnešnej dobe schopné postarať sa aj o tie najvýkonnejšie procesory. Minimálne v základných nastaveniach. Výber a voľbu dosiek, aspoň u mňa, teda už toľko neovplyvňuje výkon komponentov na doske, ale hlavne kvalita napájania a funkcionality samotnej dosky.

Čipset Z490 však povol'uje Intel procesory s príponou K aj taktovať a nakoľko sme mali ku testovaniu tejto dosky aj spomínaný procesor i9-10900K, počas testovania som skúšal nielen

bežné taktý a výkon, ale aj celkové možnosti, kam až sa mi (bezpečne) podarí tento procesor potlačiť.

Obal a jeho obsah

Balenie Tomahawk produktov za posledných pár rokov neprešlo veľkými zmenami. Tmavému obalu stále dominuje veľký názov produktu a obrázok Tomahawk rakety. Vnútri krabice sa nachádzajú všetky dôležité náležitosti, no veľa navyše toho nečakajte. Dvojica SATA káblov, skrútka pre M.2 SSD, brožúrky, CDčko s drivermi a nálepka s logom MSI draka je okrem samotnej dosky asi tak všetko. Od produktu zameraného na hráčov s menším rozpočtom to však nie je nič prekvapivé. Poteší však, že kryt zadného panelu je už, podobne ako na starších, no prémiovejších modeloch, zakomponovaný do samotnej dosky.



Prvé dojmy a spracovanie

PCB dosky je pevné a jeho prednú stranu zdobia detaily v striebornej farbe, či už ide o chladič čipsetu s veľkým nápisom Tomahawk, či chladienie VRM prepojené s krytom zadného panelu, na ktorom sa nachádza MAG logo. Doska v dnešnej dobe musí disponovať aj RGB podsvietením, ktoré sa nachádza v okolí čipsetu.

RGB LEDky síce nie sú nutnosť, no je ich pekne mať, hoci ich umiestnenie pri osadení rozmernejšej grafickej karty do vrchného slotu trochu stráca zmysel. Pohľad na zadný panel dosky poteší aj tých náročnejších používateľov a môže navodiť dojem, že Z490 Tomahawk nepatrí medzi lacnejšie modely.

Tu sa totiž nachádza až 8 USB portov (2 x USB 2.0, 4 x USB 3.2 Gen1, USB 3.2 Gen2 Typ A a USB 3.2 Gen 2 x 2 20 Gbps), PS/2 kombo, HDMI a Display port, audio panel a dvojica LAN portov (1G a 2.5 G).

Rozvrhnutie dosky a interné konektory

V balení dosky absentujú SLI mostíky a na doske samotnej je v spevnenom "PCIe Steel Armor" prevedení iba najvrchnejší PCIe Gen 3.0 slot. To už dopredu indikuje, že táto doska si s dvoma grafickými kartami neporadí len tak ľahko.

Dobrou správou ale je, že chyba iba podpora SLI pre karty značky Nvidia, CrossfireX, ktorým disponujú AMD grafické karty, je plne podporovaný. Na doske poteší dvojica M.2 slotov s podporou NVMe diskov, ktoré pojmú maximálne M.2 22110, respektíve

2280 disky, oba disponujúce aj vcelku robustnými pasívnymi chladičmi. Konektorov chladienia je tak akurát, 1 x 4-pin pre CPU, jeden 4-pin pre pumpu vodného chladienia a 6 4-pinov pre bežné ventilátory. Kde sa mi ale zdá, že sa inžinierom v MSI usypalo z ruky, je počet RGB konektorov.

Na doske sa totiž nachádza nielen dvojica tradičných RGB LED konektorov, ale aj dva RAINBOW, teda JRGB1 konektorov pre ARGB komponenty. Aj na oveľa drahších modeloch je stále bežné vidieť iba po jednom z každého konektoru, no sťažovať sa na takýto dizajn určite nebudem.

A dobrou správou je aj zakomponovanie novšieho a kvalitnejšieho zvukového kodeku Realtek ALC1200-VD1, čo je oproti staršiemu ALC892, ktorým disponovali staršie Tomahawk dosky, naozaj krok vpred. Na doske sa tiež nachádza šesť SATA 6 Gb/s konektorov, dva interné USB 2.0 porty, USB 3.0 konektor a na svoje si prídu aj majitelia novších skriniek s USB-C na prednom paneli. Ponuku interných konektorov završí tradičná zmes TPM Module, Chassis Intrusion, Serial Port, či RTD3 konektoru.

Napájanie a VRM

MSI pri tejto doske vsadilo na lacnejší, no stále obstojný systém napájania 12 + 1 + 1, ktorý je napájaný cez 8 + 4PIN konektory.

Mosfety na tejto doske majú menovitý výkon 55 A, čo je mierny nadpriemer, hoci náročnejším zákazníkom budú, samozrejme, vyhovovať skôr dosky s 16 fázami a mosfetmi s menovitým

výkonom 60A. Pre bežné taktovanie by to však malo stačiť. Čo je ale pri dlhodobom taktovaní dôležité, je schopnosť dosky uchladiť svoje komponenty napájania. Pri Tomahawk by tomu, našťastie, mali pomáhať vcelku rozmerné pasívne chladiče na VRMkách a na teploty som sa pozrel pri taktovaní v odstavci nižšie.

UEFI a taktovanie

MSI to so svojím UEFI vie a vždy keď som na doskách od tejto spoločnosti potreboval meniť nastavenia na tejto úrovni alebo priamo pretaktovať procesor, nemal som žiadne obavy, že by som sa stratil, alebo nevedel nájsť hľadanú možnosť.

Inak to nie je ani pri doske Z490 Tomahawk. Nastavenie základných, alebo aj krajne špecifických vecí zaberie len pár sekúnd a užívateľské rozhranie je celkovo veľmi príjemné.

Čo sa taktovania týka, dosku som testoval s procesorom Intel i9-10900K a podarilo sa mi ho stabilne pretaktovať na 5.2 GHz na všetkých jadrách pri voltáži 1,36 v. Čo sa napájania týka, teploty VRM a iných komponentov sa ani počas taktovania nedostali cez 80 stupňov, no treba myslieť na to, že v skrinkách s horším prietokom vzduchu alebo väčších taktach by sa mohli dostať aj na horšie hodnoty.

Zhrnutie

MSI sa s radom Tomahawk vcelku darí. Už v minulosti sme si ho v redakcii obľúbili za veľmi dobrý pomer ceny a výkonu a ani doska MAG Z490 Tomahawk v tomto nesklamala.

Možno by som ju neodporúčal priamo s procesorom i9-10900K, ale skôr s K-čkovými i7/i5kami desiatej generácie. Celková funkcionality, ponuka konektorov a jednoduché UEFI z Z490 Tomahawk však robí veľmi dobrú voľbu pre začínajúcich, ale aj skúsenejších fanúšikov počítačov.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 190€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ cena	- iba priemerné napájanie
+ dizajn	
+ všetka potrebná funkcionality	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Lenovo LEGION 5i

SPLNENÝ SEN BEŽNÉHO HRÁČA



Lenovo mi svojou radou Legion robí radosť. Naozaj ju mám rád. Chválil som už predchádzajúce stroje série Y, ktoré som mal k dispozícii a ani najnovší Legion 5i mi moju obľubu týchto strojov nijak nepokazil.

Recenzentom prejde za rok rukami mnoho mašín, herných, kancelárskych, „lifestylových“, ale len máloktorý notebook vám sadne hneď na prvú dobrú. Väčšinou si k sebe chvíľu hľadáme cestu, zoznamujeme sa a až po pár dňoch sme kamoši. S Lenovo Legion 5i to bolo iné. Od začiatku akoby sa vrátil starý kamoš, ktorého ste dlho nevideli a sadli ste si spolu na pivo.

Viete, že sa máte fakt radi, že máte pár trecích plôch, ktorým sa radšej vyhnete, nech je pohoda, jednoducho je vám dobre

a ničím si to nekazíte. Tak som sa cítil hneď potom, ako som Legion 5i vybalil zo škatule a prvýkrát som ho spustil.

Dizajn a konštrukcia

Dizajnovovo vychádza Lenovo Legion 5i z predchádzajúcich modelov Y740, resp. Y540. Má striedmy dizajn, ktorý nekričí z 20 kilometrov: „Hej, ja som herný kolotoč, zasvietim ti všetkými farbami, lebo taká je móda, kámo.“ Mne to takto maximálne vyhovuje, ale pochopím, že mladšej generácii môže pripadať nudne.

Legion 5i sa nehrá na to, že ide o TOP model, je to stroj, do ktorého Lenovo za pomerne slušné peniaze vložilo veľa dobrého vnútra. Nuž a aby tie peniaze, o ktoré je 5i lacnejší ako predchádzajúce

triedy, niekde ušetrili, uberalo sa na šasi. Ale opäť s rozvahou a striedom. Hráčom, ktorí potrebujú, aby notebook zvládol hry, to bude jedno. A ľudia, ktorí chcú, aby ich notebook reprezentoval, si predpokladám radu Legion nekupujú.

Ale nebojte sa, hanbiť sa rozhodne nebudete. Povrch je krásne matný (dost chytá prach) a čierna farba, ktorú Lenovo nazýva Phantom Black sa podarila, k notebooku pasuje. Na vekú sú aj dve logá, dolu nad základňou Lenovo a na opačnej strane hore zasa Legion, to zvládne meniť farby, takže tí, ktorí potrebujú žiarit' budú spokojní. V základnom prevedení však obe logá pôsobia absolútne nerušivo, sú minimalistické a svieže. Ak máte radi ostrejšie tvary, budete spokojní. Hrany aj prechody sú rezané ostro a agresívne,

snáď len vrchol veka displeja je mierne do oblúka. Ako vravím, nie je to kráska, ktorou sa dá chváliť vo vyčakaných officoch a hipsterských kaviarňach, ale svojich fanúšikov si nájde.

Veľmi ma potešilo, že sa neuberalo z kvality pántov, tie sú opäť posunuté pár centimetrov od zadného okraja základne, aby sa dal displej vyklopiť až do 180 stupňov. Praktický význam toho síce nevidím, ale nemusím vidieť zmysel vo všetkom. Každopádne pánty sú masívne a držia veko naozaj silno. Displej sa vám nepohne, ani keby ste s notebookom šprintovali 100 metrov. Predpokladám, že to s 3-kilogramovým hebedom robiť nebudete, ale môžete si byť istí, že vám obrazovka nebude lietať ani pri písaní na nestabilnej podložke.

Konštrukcia je robustná, o staršom modeli som napísal, že je to mastodont a ani teraz nemám dôvod myslieť si niečo iné, hoci oproti predchádzajúcej generácii je táto o niečo menšia. Na váhu sa to však príliš neprejavilo, stále sú to takmer tri kilá poctivého notebooku, takže ak ho chcete prenášať každý deň, radšej si predpláťte masáže.

Displej

Displeje na Legionoch sú samostatná kapitola. Ide však vždy o kvalitu a som rád, že sa tu nešetrilo. Stále je tu síce otrasne veľký rámik okolo displeja, takže sa pár centimetrov okolo obrazovky musíte pozerat' na nevzhľadný plast, ale to je len malá chybička na kráse.

Mal som k dispozícii vyššiu verziu Legionu 5i so 17-palcovým displejom a ak chcete notebook naozaj na hranie, odporúčam vám siahnuť po tejto verzii. Displej je pocitovo oveľa väčší ako 17-palcov. Potvrdil to každý, kto sa na notebook pozeral. Ja som ho mal umiestnený pod



23-palcovými externými monitormi a ten rozdiel objektívne vidieť príliš nebolo.

Funkčne je displej výborný. Vďaka tomu je matný a ani cez klasický jasný letný deň som nemal veľké problémy s tým, že by som na ňom zle videl. Pozorovacie uhly sú výborné a hoci oproti Y740 sérii klesol počet nitov z 500 na 300, jas bol stále nadpriemerný. Akurát v noci sa mi zdalo, že už notebook nežiaril tak ako jeho starší súrodeneček, čo som však skôr ocenil.

Veľmi, ale naozaj veľmi kvitujem, že obnovovacia frekvencia ostala na 144 Hz. Pri hraní to je balzam na dušu a ak hráte FPS, či nebudaj kompetitívne FPS, tak 144 Hz je nutnosť, ktorá vás aspoň trochu udrží v hre. Mne sa už po vrátení Y740 zdali všetky hry akési ťažkopádnejšie a mám pocit, že keď odovzdám túto 144 Hz krásku, zasa to bude ťažké.

Rozhranie a komunikácia

Legiony sú, čo sa komunikačného rozhrania týka, pomerne štedré a táto ich vlastnosť ostala zachovaná. Ono je

pravda, že by sa asi ťažko obhajovalo, keby ste do toho veľrybieho tela nedokázali zapracovať čo najviac portov.

Lenovo využíva pre portovú výbavu zadnú aj obe bočné hrany. Vzadu nájdete HDMI vstup, 2 x USB A 3.1 Gen 1, jeden USB-C vstup, LAN (RJ-45), a zamykací slot Kensington.

Vpravo z pohľadu pred klávesnicou je ďalší USB 3.1 Gen 1 a čuduj sa svete, aj čítačka kariet, ktorá mňa vždy poteší, pretože je to slot, ktorý chýba takmer na všetkých moderných notebookoch, hoci je ťažké pochopiť prečo. Vľavo je potom ešte ďalší A-čkový USB vstup a 3,5 mm jack pre audiovestupy.

Spomenúť chcem aj to, že je v notebooku zabudovaná Bluetooth technológia vo verzii 5.0 a ak vás zaujíma WiFi, potešíte sa, je tu WiFi 6 802.11AX (2x2).

Klávesnica a touchpad

S klávesnicou som v Legionoch vždy bojoval a v Y740 som ju dost kritizoval,





pretože som si na ňu absolútne nezvykol. V 5i verzii sa dočkala poriadneho prekopenia, no do štandardnej klávesnice jej stále niečo chýba.

Je to však už o dost' lepšie. Napríklad šípky sa konečne presunuli a nie sú pod numericou klávesnicou, čo bol dizajnový prvok, ktorý som úprimne nechápal a netuším, komu napadol. Teraz sú klasicky pod Enterom a Shiftom a je okolo nich priestor.

Potom je tu však stále tvar a veľkosť kláves. Klávesy sú totiž o niečo menšie, ako je taký bežný štandard a majú trochu zvláštny tvar. Nie sú to štvorce, ale spodná časť je mierne predĺžená. Kombinácia toho spôsobuje, že sa mi dost' často stávalo, že som stlačil dva klávesy naraz, respektíve som pri písaní stláčal klávesy, ktoré som nechcel. Som si úplne istý, že po dlhšom čase by som si na to bol zvykol a nevadilo by mi to, no teraz, keď som pravidelne

prechádzal medzi Magic keyboard a touto, to bolo ťažké. Nie je to však niečo, čo by mi výrazne kazilo dojem z notebooku.

Touchpad som kritizoval už minule a keďže sa zmenil len naozaj nepatrne, budem v tom pokračovať. Je to totálny priemer. Navyše je príliš malý a na základni pod obrovskou klávesnicou je utopený a stratený. Hlučný je tiež dost'. Osobne používam touchpady na notebookoch bežne, dokonca mám kúpený aj externý, ale tu som radšej používal myš. Mám rád svoje nervy.

Hardvér a výkon

To podstatné je, ako to už pri notebookoch býva, schované pod kapotou. Je treba povedať, že aby sa Lenovo zmestilo do cenovky pod 1400 eur, bolo jasné, že sa budú musieť robiť kompromisy. Nemal'ujme si všetko naružovo. Legion 5i je herný stroj, kto však pozná, aké

sú ceny špičkových herných zariadení, bude okamžite šípkať, že by museli byť v Lenove veľkí kúzelníci, aby tam za tie peniaze dali TOP komponenty.

Mám však dobrú správu, nie je to tu vôbec zlé. Práve naopak, Lenovo dokázalo, že kúziť vie a predovšetkým vo vyššej verzii tohto stroja, ktorú som mal k dispozícii a ktorá stojí 1399 eur, to dokázali zahrať naozaj skvele.

Možno už ste narazili na to, že existuje Legion 5 a Legion 5i. 5i je označenie notebookov s procesorom od Intelu. Legion 5 má zabudovaný procesor AMD. Ja som mal k dispozícii intelácky stroj a hoci na Intel sa v poslednej dobe znáša za ich procesory dost' kritiky, ja by som bol zhovievavejší. Notebook je poháňaný novučkým procesorom Intel Core i7 10750H, ktorý v rámci notebookov určených na hranie patrí k tomu najvýkonnejšiemu, čo môžete nájsť. 6 fyzických jadier a technológia Thermal Velocity Boost sa postarajú o to, aby ste nemali problémy ani s najmodernejšími hrami. Nepatrím medzi hráčov, ktorí musia mať všetko v ultradetailoch, ale mám rád kvalitnú grafiku a plynulý pohyb a pri hraní som ani raz nenarazil na najmenší problém.

Aj grafická karta je výborná. Je tu síce využitá minuloročná NVIDIA GeForce RTX 2060 so 6 GB RAM, ale verte mi, úplne postačuje na to, aby ste si dopriali vynikajúci herný zážitok. A ak si skutočne na grafiku potrpíte, tak už z názvu karty, kde sa skvejú písmenká RTX vidíte, že karta zvláda ja podľa môjho názoru prehýpaný Ray tracing. Slnecné svetlo a tieň si tak užijete rovnako ako v realite. Či je to naozaj také nutné ponechám nezodpovedané...

V mojej konfigurácii bol umiestnený 1 TB SSD disk od Samsungu a svoju úlohu zvládal na výbornú. Všetky operácie boli rýchle a plynulé a notebook bol

použitelný do pár sekúnd po štarte. Samozrejme, bude to vyzerat' inak po roku používania, ale SSD je SSD.

Pri výkone je potrebné spomenúť aj chladienie. Pri herných notebookoch je to totiž naozaj podstatný parameter. Keď sa pozriem do marketingových prospektov, vidím, že je využitá technológia Coldfront 2.0, ktorá pomocou dvojkanálového tepelného mechanizmu, ventilátorov so 67 lopatkami a polymérom potiahnutými medenými rúrkami odvádza teplo z notebooku preč. Prevedené do ľudskej reči, hučí to neskutočne. Legiony hučali vždy a treba s tým počítať. Samozrejme je tu aj funkcia Q Control, pomocou ktorej viete regulovať teplotné režimy na Quiet, Balance a Performance, ale pri graficky náročných hrách si buďte istí, že keď sa tých 67 lopatiek roztočia, bude mať proti tomu protivetru problém pristávať lietadlo.

Výdrž

Herný stroj je herný stroj, ani sebelepšia baterka vám ho pri 10-hodinovom hraní v chode neudrží. Tieto mamuty, ktoré už z dial'ky revú výkon, výkon, výkon, vám zhltnú aj batériu, ktorá by inak mohla dva dni napájať celé malé mesto.

V Legione 5i je síce využitá robustná 80 Wh batéria a výrobca uvádza, že vydrží až takmer 8 hodín, ale to by vedľa nej muselo behať aj 10 škrečkov v kruhu a pomáhať vyrábať elektrinu.

Ja som sa dostal, pri výraznom obmedzovaní, na nejakých 5 a pol hodiny. Ak som sa neobmedzoval a hral



bez kompromisov, rátaťte tak s 3 a pol hodinami maximálne, a to ešte musia byť mesiac a planéta v dobrej polohe.

Audio

Pamätám sa, ako ma v Legione Y740 prekvapil zabudovaný subwoofer. Jasné, nebol to zážitok, ako so súpravou za 3 000 eur, ale ten zvuk bol naozaj dobrý. V Legione 5i subwoofer chýba. Sú tu dva 2W repráky od Harman Kardon a technológia Dolby Atmos.

Aj tak ma však zvuk notebooku celkom bavil. Som zvyknutý hrať so slúchadlami, ale pri recenzovaní samozrejme hrávam aj bez nich a Legion 5i nedopadol vôbec zle. Vlastne ma celkom prekvapil. Rád testujem zvuk na hre Bioshock, pretože mám rád tú podmanivú atmosféru jeho

soundtracku a toto Lenovo obstálo. Bál som sa aj bez slúchadiel.

Aj filmy sa dali pozerať úplne v pohode, bežný, nenáročný používateľ nebude mať žiaden problém.

Akurát hudbu by som asi skúsil počúvať inak. Basy aj výšky boli ploché ako zem podľa zástancov plochej zeme. Herná hudba je ok, spev o poznanie horší.

Záverečné hodnotenie

Ak nepotrebuje vyzerat' ako pozér, ktorý sa rád prezentuje najnovšími technológiami a všetkým rozpráva čo všetko má natlačené pod kapotou alebo máte obmedzený rozpočet, ale chcete si zahrať všetky najnovšie hry na veľmi slušných detailoch, Legion 5i je skvelá voľba.

Áno, dá sa kritizovať za určité veci, grafická karta by mohla byť lepšia, ale nech sa tvárite akokoľvek, ono to naozaj na pohodové hranie stačí.

A čo viac chcete? Toto je notebook pre obyčajných hráčov, ktorí nechodia plevelit' diskusie na internete svojimi hlúpymi názormi na to, čo je poriadny počítač a čo nie.

Braňo Hujo



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena s DPH: 1 399€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Pomer cena/výkon je skvelý
- + Ray tracing
- + Nový procesor od Intelu
- Klávesnica a touchpad
- Krátka výdrž batérie
- Váha

HODNOTENIE:



Natec Euphonie Wirelles Ergonomical Mouse

SLUŠNE VYBAVENÁ ERGONOMICKÁ BEZDRÔTOVÁ MYŠ OD NAŠICH SEVERNÝCH SUSEDOV



Balenie je jednoduché – myš prišla zabalená v čierno-modrej krabici, kde zároveň nájdete používateľský manuál a kábel na nabíjanie. Žiadne náhradné tlačidlá ani nálepky sme nenašli.

Dizajn a ergonómia

Keďže ide o ergonomickú myš, patrí k nej, samozrejme, nesymetrický dizajn. Konštrukcia je naklonená v 57-stupňovom uhle a má zabezpečiť prirodzenú polohu rúk počas práce či znižovať napätie svalov a tlak na zápästie. Myš je určená len pre pravákov, ľaváci majú smolu. To je jednoducho daň za ergonomické tvarovanie, pri ktorom nie je možné urobiť univerzálny dizajn. Vyrobená je z obyčajných plastov, zmäkčený povrch majú len 4 tlačidlá.

Použitie materiálov sú ale príjemné, líčovanie nie je síce úplne dokonalé, ale nič nevzbudzuje a na pohľad to vyzerá dobre.

Používateľské dojmy

Sú dva spôsoby, ktorými je možné pripojiť myš k PC, a to cez Bluetooth

5.0 alebo cez Wifi na 2,4 GHz. V spodnej časti je nano prijímač USB, ktorý je možné použiť na spárovanie s akýmkoľvek PC alebo notebookom.

V hornej časti myši je zaujímavá fičúra, ktorú na myškách často nevidieť, a už vôbec nie v tejto kategórii – ukazuje informáciu o stave batérie, type pripojenia a takisto DPI.

Myš je vybavená deviatimi tlačidlami, z ktorých je až 5 programovateľných.

Optický senzor má rozlíšenie 2400 DPI, čo je v tejto kategórii dostatočné. Batéria je integrovaná a má kapacitu 500 mAh.

Vybíja sa pomerne rýchlo, myš bola v priemere používaná 2-3 hodiny denne a vydržala asi týždeň.

Počas 8-hodinového používania, napríklad v práci, ju budete musieť nabíjať asi každé 3 dni. Čo sa používania týka, ergonómia a vyváženie sú na výbornej úrovni a na myš sa dá zvyknúť veľmi rýchlo.

Záverečné hodnotenie

V Poľsku sa myš predáva za 120 ZL, čo je približne 28 eur, a to je skvelá cena. Ergonomických myši na trhu príliš veľa nie je, a už rozhodne nie v tejto cenovej kategórii. Spracovanie a použité materiály sú na dobrej úrovni, príjemný bonus je OLED informačný displej. Za výhodu považujeme aj integrovanú batériu, zaniká teda nutnosť mať vždy po ruke baterky. Nás táto myš veľmi príjemne prekvapila a rozhodne ju môžeme odporučiť.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Natec	Cena s DPH: 28€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Cena	- nič
+ Ergonómia a spracovanie	
+ Informačný OLED displej	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Creative BT-W3

UŽITOČNÝ POMOCNÍK NA PRENOS ZVUKU



Spoločnosť Creative je už na trhu veľmi dlho. Potvrdzuje to aj fakt, že patrí k jedným z najväčších a najúspešnejších výrobcov drobnej elektroniky na svete. Produkuje všetko – slúchadlá, myšky, ale aj rôzne doplnky. V tejto recenzii si povieme niečo o bezdrôtovom audio prenosníku BT-W3, ktorý som otestoval na konzole Playstation 4.

Balenie a prvý dojem

V balení som našiel používateľskú príručku a tri časti, z ktorých sa skladá toto zariadenie, čiže bezdrôtový prenosník zvuku z mikrofónu, redukciu z USB-C do USB-A a samotné zariadenie. Všetko to prišlo v kompaktnej bielo-oranžovej krabičke.

Čo to vlastne je?

Prvý pohľad na produkt bol mierne mätúci. Spočiatku som mal problém pochopiť, ako to vlastne celé funguje a čo to dokáže. Účelom tohto doplnku je prenos zvuku zo zariadenia do vašich bezdrôtových slúchadiel. Celé zariadenie



jednoducho napojíte do konzoly alebo počítača, zapnete ho pomocou tlačidla umiestneného na hlavnom komponente a začnete s procesom párovania. To je pomerne jednoduché. Všetko, čo musíte spraviť, je po zapnutí podržať tlačidlo na zariadení, aby ste začali proces párovania, a prakticky to isté spraviť aj na vašich slúchadlách.

Produkt som skúsil na PlayStation 4, ktorú som spároval s bezdrôtovými slúchadlami Marshall Major II Bluetooth. Prepojenie prebehlo (na moje prekvapenie) celkom rýchlo a ani neviem ako, ale zrazu som počul zvuk z konzoly v mojich slúchadlách, ktoré predtým PS4 so svojím vstavaným Bluetooth nevidela.

Čo sa týka vyhotovenia, spoločnosť Creative odvodila skvelú prácu. Stavila totiž na čo najkompaktnejší dizajn a využitie materiálov, ktoré sú ako-tak tvrdé, používateľ má preto pocit, že zariadenie nemôže rozbiť alebo inak poškodiť.

Musím ešte podotknúť, že v BT-W3 máte na výber zo štyroch prijímacích

kodekov – konkrétne ide o aptX LL (Low-Latency), aptX HD, aptX a SBC. Kodek SBC môžeme nájsť takmer u všetkých zariadení. Kodeky aptX sú kvalitnejšie a ponúkajú viac variantov.

AptX LL disponuje hlavne krátkou dobou prenosu skomprimovaných audio stôp, čo je využité najmä pri hrách a herných headsetoch. Kodek aptX HD je kvalitou približne na úrovni CD audio stopy, čo je síce skvelé, no je to na úkor dlhšej doby odozvy. Obidva však vychádzajú z kvalitného základu aptX, ktorý má tie najlepšie vlastnosti z oboch. Môžeme ho skôr nazvať zlatou strednou cestou medzi kvalitou a rýchlosťou prenosu audio stôp.

Záverečné hodnotenie

Creative BT-W3 je skvelý doplnok. Ak sa vám nedarí prepojiť svoje slúchadlá s konzolou alebo počítačom, odvedie za vás skvelú prácu. Neostáva mi nič iné, než ho odporučiť. Problém by však mohla predstavovať cena, ktorá sa na stránke výrobcu pohybuje na približne 40 eurách.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Creative	Cena s DPH: 40€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kompaktnosť	- cena
+ rýchlosť prepojenia	
+ nastaviteľné kodeky	
HODNOTENIE: ★★★★★	

ROG Zephyrus Duo 15 (GX550)

ZAUJÍMAVÝ Z KAŽDÉHO UHLA



Notebooky sa od svojich počiatkov, keď išlo o krabice veľké asi ako dnešné desktopy, príliš nezmenili. Váhou, rozmermi a výkonnosťou samozrejme áno, ale forma zostala aj po desiatkach rokoch takmer totožná. Dve časti, z ktorých spodná väčšinou obsahuje všetky komponenty a klávesnicu, zatiaľ čo v odklápatelnej vrchnej časti býva monitor. Preto je vždy skvelé vidieť, keď sa spoločnosti snažia priniesť ak už nie revolúciu, tak aspoň evolúciu tejto formy. Každých pár rokov príde niektorý z výrobcov so šialeným nápadom, ktorý vyzerať ako tak použiteľne, no väčšinou sa neudrží viac ako jednu, či dve generácie. Republic Of Gamers, viac známi ako ROG však prišli s riešením, ktoré má podľa nás veľkú šancu objaviť sa o pár rokov aj v bežnejších notebookoch. Preview tohoto zariadenia s menom ROG Zephyrus Duo 15 (GX550), ste si mohli prečítať

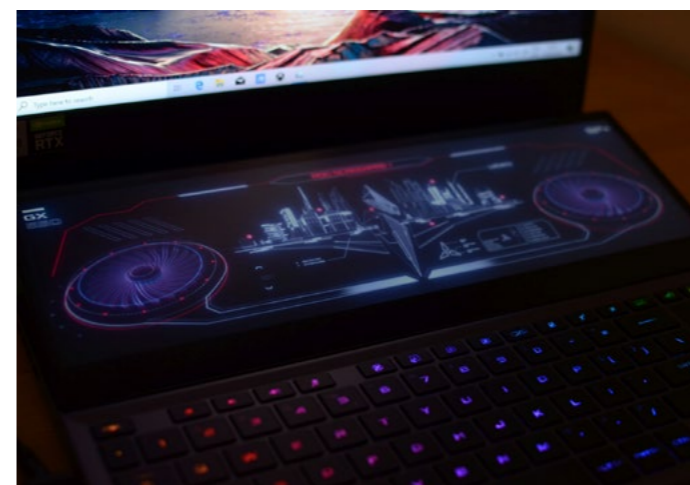
už viac ako mesiac dozadu. Teraz však konečne prinášame plnohodnotnú recenziu so všetkými parametrami, pocitmi z používania a testami.

Otázka, na ktorej je celé zariadenie Zephyrus Duo postavené, znie „Čo je lepšie, ako jedna obrazovka?“. Odpoveďou je samozrejme viac obrazoviek, no tentokrát nejde o externé monitory (hoci aj tých sa dá na Duo pripojiť niekoľko), ale o špeciálnu vyklápaciu obrazovku nachádzajúcu sa v spodnej časti, priamo pod veľkým displejom.

Áno, Zephyrus Duo 15 nie je prvým notebookom s dvojicou obrazoviek, ani prvým, ktorý by druhú obrazovku umiestnil práve na toto miesto. Avšak pri GX550 je konečne vidno aj prihladenie na ergonomiu, nielen snaha priniesť produkt s novátorskou funkciou ktorú málokto využije.

Dizajnom šedá myška

Niektoré herne ladené zariadenia potrebujú už svojou samotnou existenciou a vzhľadom kričať do sveta „AHA, POZRITE SA NA MŇA, SOM HERNÝ PRODUKT“. V ROG si povedali, že elegantný a podhodnotený luxus sa k tomuto notebooku hodí viac. Preto sa jeho šedý povrch s jedným zrkadlovým ROG logom a jedinou diagonálnou krivkou na veku hodí skôr na mítingy manažérov, ako na stôl LAN párty. To však platí len do chvíle, kým ho niekto neotvorí a nezapne. Už otváranie je tak trochu zážitkom, pretože sekundárna obrazovka je na špeciálnom automatizovanom mechanizme, ktorý ju pri otvorení veka nakloní pre lepšie pozorovacie uhly. Po zapnutí sa už ukazujú aj ďalšie tradičné herné aspekty, ako je napríklad RGB podsvietenie klávesnice. Spracovanie kovového šasi a váha pod 2,5 kg z neho



robia veľmi príjemného spoločníka nielen na doma, ale aj na potenciálne cesty. Celý notebook jednoducho dýcha kvalitou a ani blikajúce svetielka mu príliš neuberajú z prémiového pocitu.

Výkonom monštrum

Pri váhe necelých 2,5 kg by som očakával striedamejšie komponenty, respektíve, očakával by som, že sa budú pri používaní viac zahrievať, alebo bude chladenie oveľa hlasnejšie. Zephyrus Duo však vďaka druhej obrazovke získal aj veľmi dobré možnosti chladenia, nakoľko sa po jej odklopení na vrchnej strane otvoril priestor, cez ktorý môže prúdiť čerstvý vzduch. Aký výkon teda tento notebook ponúka? Nami testovaná verzia sa mohla pochváliť až procesorom Intel Core i9-10980HK, čo znamená 8 jadier/16 vlákien, 16 MB vyrovnávacej pamäte a základný takt 2,4 GHz, boost až 5,3 GHz. Ďalej sú v notebooku osadené až grafické karty NVIDIA GeForce RTX 2080 SUPER a na záver aj príjemná kapacita RAM, ktorá v nami testovanom modeli svietila na hodnote 32 GB. Týmto

komponentom sekundovalo ešte bleskové 2 TB úložisko v podobe dvojice 1 TB NVMe diskov prepojených cez RAID 0, vďaka ktorému sú otázky načítavania v hrách, či ťažkosť pri práci s veľkými súbormi minulosťou. Osobne by som však možno uvítal možnosť výberu, či chceme RAID 0, teda kapacitu 2 TB a vysoké rýchlosti, alebo RAID 1 s kapacitou 1 TB, nižšími rýchlosťami, no redundanciou jedného disku. K notebooku je v balení dodávaný 280 W adaptér, ktorý dokáže 90 Wh batériu nabiť vcelku rýchlo a ani s výdržou batérie to nie je také zlé. O tom ale až neskôr.

Dva varianty pre dve rozdielne skupiny záujemcov

Hoci je ROG hlavne hráčska značka, pravdou ostáva, že po ich „herných“ notebookoch, či počítačoch, pre výkon často siahajú aj profesionáli. Či už ide o prácu s videom, fotografiami, alebo iné náročnejšie úlohy, ktoré treba plniť aj na cestách, je výkonný herný notebook často tou správnou odpoveďou. A v ROG si očividne povedali, že ponúknu

jeden model zaujímavejší pre hráčov a druhý pre profesionálov. Čím sa tieto dve verzie odlišujú? Určite nie výkonom, ten je dostupný pri oboch variantoch. Odlišná je hlavná obrazovka, ktorú si môžu zájemci vybrať. Prvá možnosť, FullHD IPS panel s 300 Hz odozvou, G-Syncom, Pantone validáciou farieb a „len“ 100% pokrytím sRGB spektra je ako stvorený pre hranie a streamovanie.

Druhá možnosť zaujme skôr profesionálov, pretože tu je IPS panel s rozlíšením 3840 x 2160 pixelov, čiže 4K, svietivosťou 400 nitov a 100% pokrytím Adobe RGB farebného spektra. Prekvapivou funkcionalitou G-Sync disponuje aj tento variant. Avšak tam, kde sa zvyšuje rozlíšenie a farebná presnosť, klesá rýchlosť odozvy a obnovovacia frekvencia, takže 4K panel ponúka len 60 Hz refresh rate. Oba hlavné displeje tiež nepodporujú dotykové ovládanie, čo hlavne na 4K paneli mierne zamrzí.

Spodný displej je však rovnaký pri akomkoľvek variante a ponúka matný panel so zaujímavým rozlíšením 3840 x 1100 a podporou dotykového ovládania. Hráčom teda určite viac padne FullHD panel a profesionálom 4K variant. Pre koho je však určený sekundárny displej, ktorý je asi hlavným ťahákom tohoto modelu? (Ne)prekvapivo obojstranným.

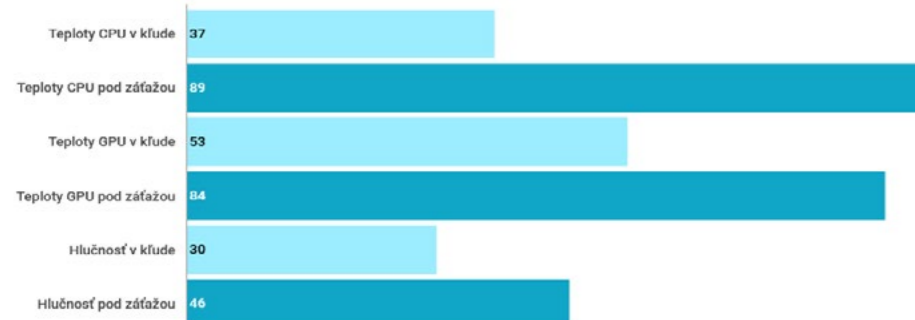
Osobne s videom nepracujem až tak často, ale X-krát mi chýbala ešte jedna menšia obrazovka, kde by som si mohol dať napríklad prehľad súborov s ktorými pracujem. A na druhú stranu, pri hrách je úplne bežná potreba splniť určité úlohy, kde by sa mi často hodil návod, do ktorého však nie je na notebooku normálne možné pozeráť, alebo sa stále ALT-TABovať. A ako bonus, u hráčov už nie je také netradičné aj streamovanie hier a tento notebook je akoby stvorený na túto úlohu. Možnosť hrať sa na hlavnej obrazovke a na spodnej sledovať chat, štatistiky streamu, alebo iné pomôcky by bolo určite nadmieru pohodlné.



Syntetické testy skóre



Teploty a hlučnosť (merané v °C a dBA)



Mierne zmätená ergonómia

Pri používaní Asus ROG Zephyrus Duo 15 som si naozaj nevedel vynachváliť ergonómiu a jednoduchosť používania druhej obrazovky, ktorá vďaka miernemu náklonu naozaj fungovala aj v bežnom svete a nielen ako marketingový t'ah.

Od jej umiestnenia sa však odvíjali aj ďalšie otázky ergonómie a tie nie vždy dopadli tak dobre. Klávesnicu by som ohodnotil ako obstojnú. Síce neohúri nikoho zvyknutého na kvalitné mechanické kúsky, alebo aj na naozaj prepracované notebookové varianty, ale ani neurazí a neodradí nikoho svojimi

mierne knísavejšími tlačidlami, možno len okrem tých najväčších klávesových snobov. Podsvietenie klávesnice je tiež fajn, farby sú uniformné, nikde príliš nepresvitajú, alebo nie sú naopak stmavené. Môj problém so Zephyrus Duo, respektíve dva hlavné ergonomické problémy, sa týkali posunutia klávesnice k úplnému okraju a tým pádom aj nutnosť presunúť touchpad do pravého spodného rohu šasi. Tým, že je klávesnica kvôli obrazovke posunutá úplne dole, je v praxi nemožné tento notebook používať na kolenách, teda aspoň nie na písanie. A „vd'aka“ presunutiu touchpadu na jeho momentálne miesto je jeho formát otočený o 90 stupňov, takže ľudia

zvyknutí na kvádre so spodnou hranou dlhšou ako bočnými si budú pri Duo dlho zvykať. Touchpadu okrem jeho menších rozmerov nepomáha ani mierne horší povrch, ale aspoň doňho v ROG šikovne zakomponovali vstavaný NUM PAD.

Konektivita

Na Asus ROG Zephyrus Duo 15 (GX550) sa nachádza dvojica USB 3.2 Gen 1 Typ A portov, jeden USB 3.2 Gen 2 Typ A, Thunderbolt 3.0 port (cez ktorý je možné notebook aj nabíjať, hoci nie pri plnom vyt'ažovaní), plnohodnotný HDMI 2.0b port, samostatné 3,5 mm Jack audio konektory pre slúchadlá a mikrofón a na záver RJ45, teda LAN port.

Čo by som tu uvítal je čítačka SD kariet, ktorá sa však, ako chápem (hoci prekvapivo, v tak rozmernom zariadení) jednoducho do šasi nezmestila. A jedna vec, ktorá by mohla používateľom chýbať je aj webkamera, avšak ROG v balení s notebookom dodáva externú, takže v praxi nie je čo vyčítať.

Testy v hrách a benchmarkoch a teploty

Nižšie si môžete pozrieť výsledky z testovania ako v herných tituloch, tak aj v testoch zameraných na produktivitu. Testy v hrách boli robené v rozlíšeníach 1080p a 4K.

Zhrnutie

V preview som Asus ROG Zephyrus Duo 15 (GX550) naozaj vychválil. A veľa zlého naň nemôžem povedať ani po dlhšom používaní a testoch. Avšak. Toto zariadenie nie je pre každého. Áno, má elegantný dizajn, odolné kovové šasi, úctyhodný výkon a aj funkcionlitu navyše v podaní druhého displeju. Avšak cena viac ako 4000 eur je vcelku mimo dosahu väčšiny hráčov aj profesionálov. Pokiaľ ale tieto financie máte a hľadáte jeden z najlepších a najzaujímavejších notebookov tohoto roku, je Zephyrus Duo odpoveďou.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožička:	Cena s DPH:
ROG	V čase vydania nedostupná
PLUSY A MÍNUSY:	
+ výkonné a nie tak hlučné chladienie	- cena
+ 4K monitor s G-Sync funkcionalitou	- hlavný monitor bez podpory dotyku
	- absencia podpory dotykového pera
HODNOTENIE: ★★★★★	



Súťaž

1. cena
PS4
Nioh 2

2. cena
PS4
Predator
Hunting
Grounds

3. cena
PS4
Predator
Hunting
Grounds

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

Palm Springs prekonal rekordy!



Palm Springs je romantická komédia o uviaznutí v časovej slučke. Film je exkluzivitou streamovacej služby Hulu a prekonal rekord za najsledovanejší Hulu original film za prvý víkend na streamovacej službe.

V hlavných rolách je Andy Samberg (Brooklyn 99), Christine Milioti (Ako som spoznal vašu matku) a J.K Simmons (Whiplash). Andy hrá Nylesa, chlapíka, ktorý uviazne v časovej slučke na svadbe, ktorej sa zúčastní. Christine a Simmons hrajú hostí, ktorých Nyles omylom vtiahne do slučky so sebou.

Film je režisérskym debutom Maxa Berbakova, scenáristickým debutom Andyho Siaru a produkovala ho Sambergova skupina The Lonely Island.

Berie nápad časovej slučky z filmu Na hrane zajtrajška a prekrúti ho do romantickej komédie. Napriek tomu, že bol zo začiatku považovaný za oveľa

tmavší koncept, Palm Springs je film kombinujúci komédiu, ktorou je charakteristická Sambergova skupina s prvkami existencializmu. Aj napriek nejednoznačnému koncu (pôvodne ich vraj natočili niekoľko) a niektorým excentrickým scénam našiel film na Hulu naozaj široké publikum. Streamovacia služba prezradila, že film neprekonal len trojdňový rekord Hulu original, ale aj akéhokol'vek filmu, ktorý sa na službe objavil.

Toto však nie je jediný úspech tohto filmu, keďže sa pri premiére na festivale Sundance film predal Hulu a Neону za 17 miliónov dolárov, čo je ďalším rekordom spomínaného festivalu. Sambergova skupina The Lonely Island už produkovala 2 filmy: Pirát Ciest (Hot Rod) a Pop Star: Never Stop Never Stopping, z ktorých ani jeden nezarobil očakávané peniaze, a tak sa skupina rozhodla natočiť low budget film, ukázať ho na festivale a dúfať, že ho niekto kúpi. Podarilo sa!



Just Cause film má režiséra



Filmová adaptácia hernej série Just Cause si konečne našla režiséra, a tak urobila posledný krok ku natáčaniu. Očakáva sa, že film bude jednou z úspešných adaptácií videohier za posledné roky.

Hlavný protagonista, Rico Rodriguez, totiž prinesie oslobodzovanie a masívne explózie na plátna kín. Režirovať film bude Michael Dowse, ktorý režiroval hokejový film Goon, alebo sa podieľal na seriálovom Preacherovi. Nápad premeniť Just Cause do filmovej podoby prišiel už snáď pred desiatimi rokmi a hovorilo sa o Jasonovi Momoovi, ktorý mal hrať práve hlavnú rolu Rica. Či je to stále aktuálne, to sa nevie, no minulý rok k filmu pribudol scenárista Derek Kolstad, ktorý napísal scenár pre Johna Wicka. Zdá sa teda, že najbližšie roky uvidíme veľa obľúbených herných postáv aj v kinách.

Bude pokračovanie Constantina?



Francis Lawrence, ktorý režiroval film Constantine z roku 2005 s Keanu Reevesom v hlavnej úlohe, povedal, že komunikuje s hercom o pokračovaní tohto filmu.

Tento nadprirodzený triler, ktorý bol adaptáciou na komiksy, bol Lawrenceovým debutom v pozícii režiséra, a pomohol mu prepracovať sa k ďalším projektom, ako boli Ja legenda s Willom Smithom a posledné 3 diely série Hry o prežitie s Jennifer Lawrence, s ktorou natočil neskôr aj triler Červená volavka. Filmový Constantine sa však neopieral o fakty z komiksov, keďže ho režisér presunul z Londýna do Los Angeles, no vďaka skvelej réžii a vizuálnym prvkom mal film úspech. Lawrence aj Reeves film natočiť chcú a chcú, aby bol ešte hororovejší, ako jednotka. Minulý mesiac sa vraj do projektu a celej myšlienky pripojil aj J.J. Abrams.

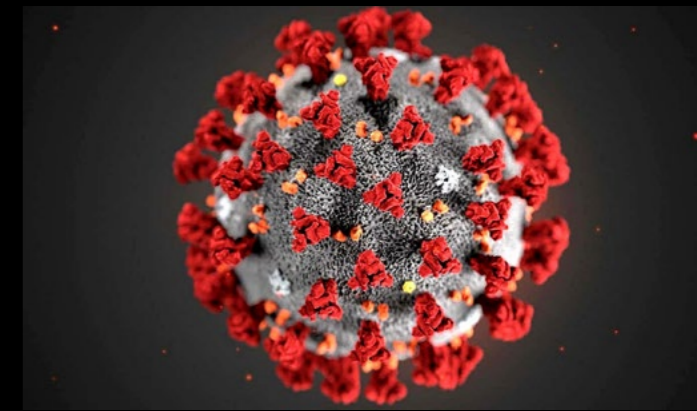
Netflix točí svoj najdrahší film



Streamovacia spoločnosť Netflix sa chystá na svoj doposiaľ najdrahší projekt, ktorým má byť špionážna séria s názvom The Gray Man, ktorú majú podľa portálu Deadline režirovať bratia Joe a Anthony Russovi, ktorí naposledy priniesli Avengers: Endgame.

V hlavných rolách uvidíme Ryana Goslinga a Crisa Evansa. The Gray Man bude mať budget 200 miliónov dolárov, čo z neho robí doposiaľ najdrahší film z produkcie Netflixu. Film, ktorý by mal byť silnou konkurenciou Jamesa Bonda, je založený na novele Marka Greaneyho a popisuje život legendy medzi nájomnými zabijakmi, ktorý kedysi pracoval pre CIA, no teraz ho vláda chce mŕtveho, a tak veľa cestuje, zabíja zloduchov a vyhýba sa čoraz väčšiemu počtu nepriateľov.

Pár filmových odkladov

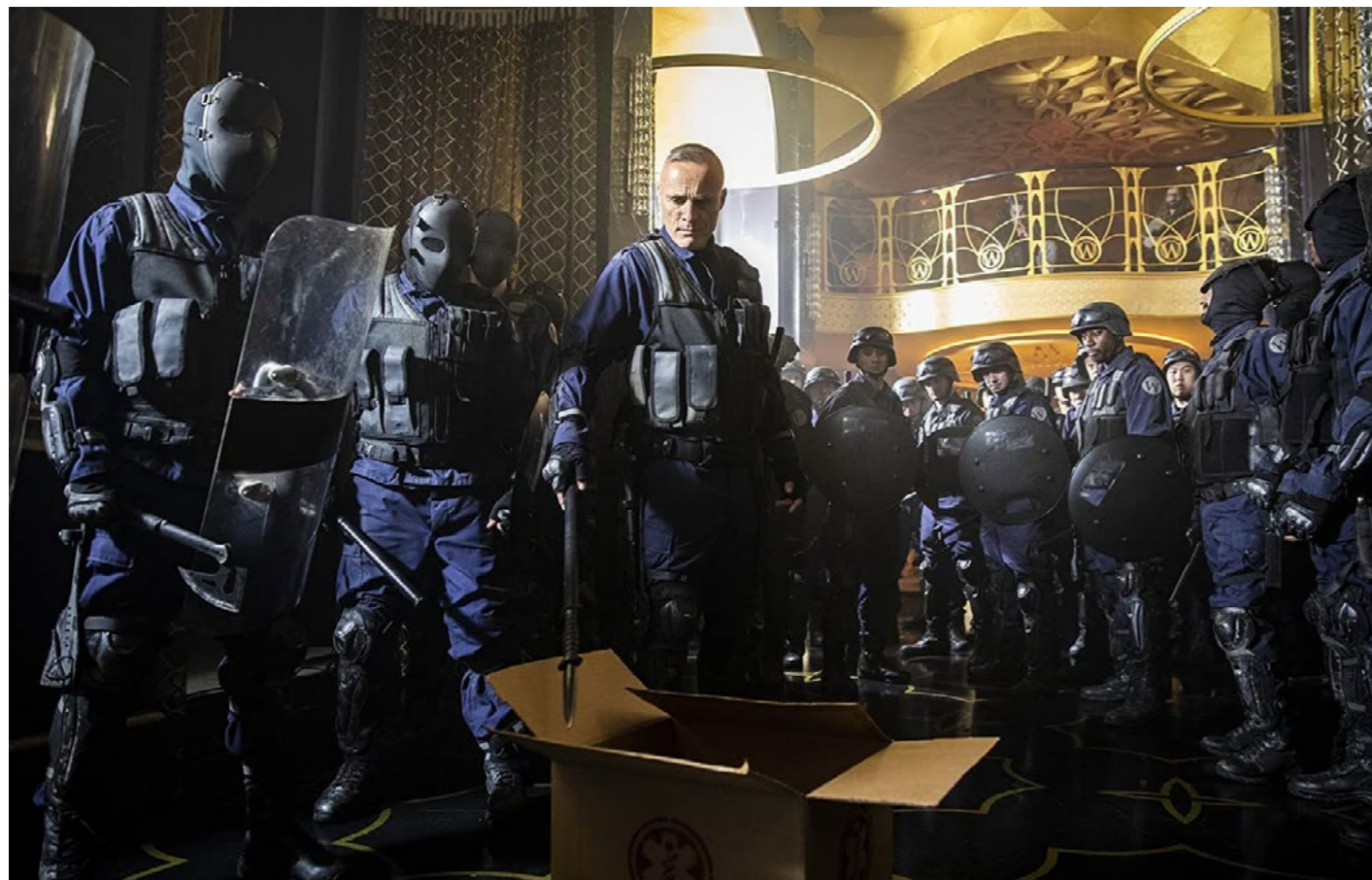


Žiaľ, situácia s koronavírusom pokračuje, a tá ovplyvňuje, prirodzene, aj svet kinematografie. Vzhľadom na to, že veľké kiná svoje dvere len tak skoro neotvorí, filmy odkladajú premiéry, alebo mieria na streamovacie služby.

Poslednými obeťami sú Jackass 4, presunutý z júla na september 2021, Top Gun 2 sa odložil na júl 2021, Tiché miesto 2 z tohto leta na apríl 2021, tretí Spiderman z MCU (Marvel Cinematic Universe) sa posúva o mesiac, na december 2021, Avatar 2 sa posúva o celý rok, na december 2022, Jurský svet 3 na 11. júna a horor V zajatí démonov 3 z tohto septembra na 4. jún 2021. Okrem toho sa presunuli na dobu neurčitú aj dva očakávané filmy, a to Nolanov Tenet, ktorý má byť silným rozbehom kín po celom svete a taktiež live-action film Mulan z dielne Disney.

Snowpiercer

NIKDY NECESTUJTE NA ČIERNO



Sedem rokov po premiére rovnomenného akčného thrilleru juhokórejsko-českej koprodukcie sa na zemi opäť ochladzuje. Francúzsky komiks Le Transperceneige (Jacques Lob, Jean-Marc Rochette) sa dočkal ďalšej adaptácie, tentokrát od Netflixu. Príbeh z prostredia postapokalyptického sveta, kde jediní preživší neustále obiehajú zemegul'u v špeciálnom vlaku s 1001 vozňami, dostal celkom príjemné seriálové spracovanie.

Po klimatickej katastrofe a neúspešných snahách o jej napravenie sa celý svet zmenil na ľadovú guľu s vonkajšími teplotami klesajúcimi pod hranicu -100°C. Andre Layton (Daveed Diggs) je jedným z posledných žijúcich ľudí, ktorí sa zachránili na palube špeciálneho vlaku Snowpiercer postaveného vizionárom Wilfordom. Príbeh začína takmer sedem rokov od jeho nastúpenia na vlak, ktoré bolo značne

dramatickejšie, ako býva zvykom. Nemal totiž lístok. Okrem boháčov v prvej a druhej triede a ľudí potrebných na chod vlaku v tretej triede sa na Snowpiercer napriek odporu ozbrojených ochrankárov dostalo približne 500 čiernych pasažierov. Keďže vo vlaku pre nich nie je miesto, ich trvalým pobytom sa stal posledný vagón bez okien, kam im vlaková ochranka nosí čím ďalej, tým menej prídeltov jedla a odkiaľ z času na čas vedú výpravy za lepšími životnými podmienkami. Tie však bývajú krvavo potlačené hneď v ďalšom vagóne. Pre Andreho sa naskytne príležitosť poobzerat' sa po vlaku, keď si ho z vedenia vyžiada Melanie Cavillová (Jennifer Connellyová), aby ako bývalý detektív vyriešil vraždu.

Vražda v Polar Expresse

Andreho vyšetovanie nám umožňuje nahliadnuť do ekosystému vlaku a

spoznať jeho pravidlá. Bohužiaľ, väčšinu času som mal pocit, že existencia tohto zločinu má len tento jediný účel. Počas celého vyšetrovania, ktoré zabralo nezanedbateľnú časť série, som necítil ani najmenší záujem o chytenie vraha. Seriál sa tak stával miestami trochu nudný.

Zachraňoval to len sám Andre, ktorého Daveed Diggs stvárnil tak, že som ho proste musel plne povzbudzovať v hocičom, čo sa rozhodol robiť. Okrem detektívnej činnosti však vždy sledoval aj vlastné ciele súvisiace s pomocou zadnému vozňu, ktoré boli vždy jasné a zrozumiteľné, a hlavne značne zaujímavejšie. Téma triednych rozdielov bola nosná behom celej série. Čo sa týka grafického zobrazenia násilia, Snowpiercer sa nevyžíva v záplave krvi, ale ani sa nebojí ukázať, že nejaká krv existuje. Myslím si, že s brutalitou, ktorá sa tam občas vyskytne, sa pracovalo veľmi decentne.



Raz detektív, raz „zadák“

Hierarchia Snowpiercera je veľmi jednoduchá. Prvú a druhú triedu tvoria boháči, odstrihnutí od tmavého zápachajúceho sveta zadákov (obyvatel'ov zadného vozňa). Tretia trieda je triedou pracujúcich, neustále túžiacich po zlepšení podmienok, no zároveň ceniacich si svoje tri jedlá denne. Celý svet je napriek svojmu umiestneniu na obrovskom obytnom vlaku brázdilom zamrznutú Zem vybudovaný vcelku realisticky. Postavy nie sú čiernobiele, všade sa nájde dobrák a všade hajzel, ale zväčša si len sledujú svoje vlastné ciele. Samotné vozne sa líšia podľa účelu alebo umiestnenia v rámci tried, od skleníkov cez bary po jedálne a bazény. Hlavne bohatsie vozne majú na Andreho požadovaný WOW efekt. Napriek svojej extravagantnosti však stále pôsobia pomerne realisticky a tak divák neprichádza

o pocit, že sa nachádza vo vlaku. Jediným trňom v oku je nekonzistentnosť prístupu voči zadákovi. Andre je raz držaný na krátko, spí v cele a je neustále sprevádzaný brzďarmi (ekvivalent polície), inokedy je ponechaný prakticky bez dozoru, rozpráva sa sám so svedkami, dokonca si kladie podmienky. To všetko napriek faktu, že bol v minulosti aktívnym účastníkom niekoľkých neúspešných revolúcií.

Kde to som?

Presúvanie sa medzi triedami môže byť pre diváka mierne máťuce. Keď sa jedná o iné ako o obytné alebo jedálské vozne, nie je vždy jasné, v akej triede a akej časti vlaku sa protagonisti nachádzajú. Po predstavení akéhosi suterénu vlaku s dopravníkom, ktorým sa dá cestovať značne rýchlejšie ako pešo, som sa už vôbec nesnažil sledovať, v ktorej triede



sa práve nachádzam. Nie je to vec, ktorá by skazila zážitok, ale občas mi chýbalo povedomie o polohe hlavných hrdinov. Je to škoda, keďže každá epizóda predstavuje jeden deň na Snowpierceri a viacej udalostí sa deje prakticky naraz. Poznať teda, v ktorých vozňoch sa hrdinovia nachádzajú v danom okamihu, by pridalo na zážitku.

S miernym pribrzdením na polceste

Netflix nenechával nič na náhodu. Snowpiercer vyštartoval svojou prvou epizódou s hlasným hukotom. Čo vyzeralo ako uvítacia časť, vrcholilo v akčnom štýle s odhaleniami, ktoré sľúbili zaujímavý priebeh celej série. V ďalších častiach sa cesta trochu spomalila a až tak to nehádzalo. Na scénu sa dostal vývoj charakterov hlavných aj vedľajších postáv, ktorý síce nie je taký graficky zaujímavý ako bitka na obušky a na sekerky, ale omnoho dôležitejší. V poslednej tretine jazdy sa opäť začalo páliť pod kotlami a posledné dve časti boli s prehl'adom najlepšie.

Oplatí sa dať Snowpiercerovi šancu? Podľa môjho názoru áno. Hlavným motívom celej série je boj proti triednym rozdielom. Nejedná sa o najkomplikovanejší alebo najoriginálnejší motív na svete, ale je neustále aktuálny a Snowpiercer si s ním vcelku pekne poradil. Nehnal sa do komplikovaných životných úvah a uchopil tému z toho jednoduchšieho konca. Celkovo by som Snowpiercer označil ako jednoduchý, ale napriek tomu príjemný seriál.

„Snowpiercer je postapokalyptický seriál s témou rovnosti a triednych rozdielov zasadený do sveta, kde poslední žijúci ľudia obývajú špeciálny vlak dlhý 1001 vozňov. Pekne vybudované prostredie vlaku podporené hereckými výkonmi ponúka zaujímavý zážitok. Miestami je však ťažké povedať, kde vo vlaku sa človek práve nachádza a dej občas stráca na dynamike.“

Jakub Mrázik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: J. Hawes, S. Miller, H. Shaver,...

Rok vydania: 2020
Žáner: Akčný / Drama / Sci-Fi

PLUSY A MÍNUSY:

- + Prostredie
- + Herecké výkony
- Miestami nuda
- Orientácia v rámci vlaku

HODNOTENIE:



Kipo a divotvorná zvierata

KEĎ ZVIERATÁ ZMUTUJÚ A ROZHODNÚ SA POMSTIŤ ĽUĎOM



Kipo a divotvorná zvierata bol pôvodne webový komiks Radforda Sechrsta, ktorý po úspechu online ponúkol animačnému oddeleniu DreamWorks. Pôvodne malo ísť o film, ale štúdioví papaláši usúdili, že snímka tvorená starou 2D animáciou nemá šancu zarobiť. Producenti ale aj tak uctili príležitosť a v spolupráci s Netflixom vytvorili seriál, ktorý má momentálne za sebou dve úspešné série. A musím priznať, objaviť Kipo a jej svet je takmer ako objaviť poklad zakopaný na záhrade.

S Kipo sa zoznamujeme vo chvíli, keď je vodnou nádržou vyvrhnutá z bezpečia svojho podzemného mesta na postapokalyptický povrch. Sme v budúcnosti. Neurčitá katastrofa zahnila ľudstvo do podzemia a na povrchu sa medzitým zvieratá vďaka mutáciám vyvinuli na inteligentný a dominantný druh na Zemi. Nájde tu žaby v sakách, obrovské králiky, techno včely, krysy prevádzkujúce zábavný park a tiež jedného paviana s nepekňou minulosťou a pomstou na srdci. Seriál predstavuje funkčný fiktívny svet, ktorý pôsobí sviežo a zaujímavo od prvého momentu, kedy sa v ňom spoločne s hrdinkou ocitáme. Je to hlavne vďaka neskutočnému momentu prekvapenia, s ktorým sa pri vykresľovaní

postapokalyptickej budúcnosti stretávame. Prekvapenie spôsobené tým, že sledujeme veci, ktoré by sme v kreslenom seriáli pre deti nečakali. Tvorcovia sa neboja. Hneď je nám povedané, že ide o svet nebezpečný, kde je smrť na dennom poriadku, čo aj vzápätí vidíme. Jednou z hlavných postáv je mladá dievča Wolf, ktorá nosí kožu svojej adoptívnej vlčej matky. Pohľad ako zvierat voči ľuďom, tak ľudí voči zvieratám je prepletený metaforami na rasizmus, homofóbiu a xenofóbiu. To je na dôvažok posilnené faktom, že všetci hlavní hrdinovia sú Afroameričania. V prvej sérii je to menej zrejmé, v druhej do toho tvorcovia šliapnu naplno. Táto línia je nám najlepšie podaná cez hlavného pavianieho antagonista.

Ten si buduje impérium zotročených ľudí z dôvodov, ktoré po odhalení prekvapujú svojím mrazivým realizmom. Prelomovým krokom je aj fakt, že ide o prvý animovaný seriál určený deťom, v ktorom nájdeme otvorene homosexuálnu postavu. Nie len že tu zaznie aj ono „zakázané“ slovíčko gay, ale spomínaná postava dostane aj romantickú zápletku so zaujímavým potenciálom do budúcnosti. S neznášanlivosťou, ktorá rastie, so zmenami klímy a s pocitom beznádeje, ktorý nás obklopuje, prichádza príbeh, ktorý

učí, že aj v strachu si je potrebné zachovať optimizmus, že je lepšie sa s niekým skamarátiť než si niekoho znepriateliť, láska je dôležitejšia než nenávisť a v tvári v tvár smútku a bolesti musíme mať na pamäti, že svet nekončí. A to je predsa krásne.

„Kipo a divotvorná zvierata je jedným z najlepších detských seriálov, ktoré vznikli. Bez debát. Svojou roztomilosťou a akčnosťou bude baviť deti a svojou hĺbkou prekvapí dospelých. V množstve obsahu sa dá tento malý záruk aľhko prehliadnuť. Dajte mu šancu a nebudete ľutovať.“

Robert Poupátka

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Radford Sechrist, Kalvin Lee	Rok vydania: 2020 Žáner: Animovaný / Akčný
PLUSY A MÍNUSY:	
+ postavy + témy + príbeh + animácie + humor	- nič
HODNOTENIE: ★★★★★	

Máme jasno

MÁME JASNO VÁM V KRÁTKYCH, PRIBLIŽNE 20-MINÚTOVÝCH POUČNÝCH DIELOCH PREZRADÍ AJ TO, ČO BY STE VEDIET ANI NECHCELI



Netflix v poslednej dobe začal chrliť seriály pomerne vo veľkom. A najmä krátke dokumentárne filmy, v ktorých sa vždy niečo zaujímavé dozvieme. Ved' ľudia sú neustále hladní po informáciách a nemusíme sledovať len akcie a komédie, nie? No a jedným z takýchto seriálov je aj Máme jasno.

Poučné časti, z ktorých nasajete kopec informácií

Seriál obsahuje v podstate krátke, približne dvadsaťminútové časti venované vždy určitej téme. Hudba, tetovanie, astrológia, kultúry, politická korektnosť či diel venovaný vode. Každá časť sa venuje inej téme a tak žiadnu nadväznosť nečakajte. O to lepšie, pretože počas dvadsiatich minút sa dozvieme presne to, čo potrebujete a niekedy ešte aj niečo viac. Čo je však najlepšie, nebudete sa nudiť, pretože metráž je krátka a informácie sú podané svižne a energicky s množstvom grafov a vysvetlení od odborníkov.

Z môjho pohľadu sú časti pomerne slušne nasiaknuté informáciami, hoc by mi nevydalo, keby sa danej téme autori

venovali aj o pár minúti navyše. To mi však nevydalo a viem to prekúsnuť, pretože aj tak pri inej téme už úplne zabúdam, o čom bola ta predchádzajúca.

Samozrejme, čo-to sa na mňa vždy nalepilo a mudrovať o obsahu dielov "na teraske pri pive" je skvelé, že?

Moderné témy tu nájdeme tiež

Nebojte sa, ak máte radi modernejšie témy ako mimozemšťanov, kamene a vodu, aj pre vás sa niečo nájde. Jeden diel sa napríklad venuje e-športom, ďalší K-popu alebo napríklad aj kryptomenám.

Špeciálne časti

Ak si do Netflixu zadáte "Máme jasno", vyskočí na vás hneď niekoľko možností. Napríklad už spomínaný klasický seriál, ale aj tie venované obšírnejšie nejakej aktuálnej téme.

Máme jasno - Koronavírus ihneď reagoval na dianie vo svete a tak sme sa dočkali čerstvých informácií ohľadom zákerného vírusu rozdelených zatiaľ do troch častí.

A ak vás zaujíma napríklad sex, potom tu nájdete špeciálnu päťdielnu sériu venovanú práve tejto šteklivej téme.

Oplatí sa pozrieť

Seriál Máme jasno sa jednoducho oplatí pozrieť. Nájde tu krátke časti, ktoré vás neunudia dvojhodinovým výkladom o jednej veci, sú svižné a svieže a niečo sa istotne naučíte. Výhodou je aj rôznorodosť tém, ktoré sú skutočne poučné a vedia trochu aj podráždiť. Ak nemáte toto leto čo robiť, spríjemnite si večernú chvíľku trochu múdrosti.

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: ★★★★	Rok vydania: 2018 - 2020 Žáner: Dokumentárny
PLUSY A MÍNUSY:	
+ krátka metráž + rôznorodé témy + výborne podané informácie	- pre niekoho provokatívne témy
HODNOTENIE: ★★★★★	

Eurovision Song Contest: The Story of Fire Saga

ZASE RAZ DOBRÁ HUDBOBNÁ KOMÉDIA?



Will Ferrell, známy komediálny herec, ktorý si počas svojej dvadsaťpäťročnej kariéry uťahoval už z hocičoho, si tentoraz zobral na mušku populárnu hudobnú súťaž Eurovízia. Výsledkom je film s názvom Eurovision Song Contest: The Story of Fire Saga, ktorý si môžete pozrieť prostredníctvom Netflixu.

Samotná snímka mala pritom zavítať i do kinosál, no nakoniec sa stala ďalšou obeťou aktuálnej situácie po celom svete. Z toho dôvodu sa presunula rovno na úspešnú streamovaciu platformu a pri menšom filme, ako je tento, je to rozhodne lepšia voľba ako riešiť neustále odklady. Za zmienku stojí i fakt, že pôvodným dátumom distribučnej premiéry bol máj, teda čas, kedy sa mal konať šesťdesiaty piaty ročník skutočnej Eurovízie. No či by to pomohlo návštevnosti, alebo nie, sa už nedozvieme. V centre diania je hudobné zoskupenie, presnejšie duo pôsobiace pod názvom Fire Saga. To tvoria Islandčania Lars Ericksson (spomínaný

Ferrell) a Sigrít Ericksdóttir (Rachel McAdams), ktorí pochádzajú z maličkého prístavného mestečka Húsavík, no vo svojich snoch sa vidia niekde ďalej. Teda minimálne Lars, Sigrít totiž túži po niečom inom... Príležitosť dokázať viac sa im každopádne naskytne po tom, čo sú dielom úplnej náhody vybraní do predbežného islandského výberu pre Eurovíziu - a ešte väčšia šťastena zaúraduje neskôr, takže úplní outsidersi sa stávajú jedinou možnosťou na dôstojnú reprezentáciu tejto krajiny v rámci veľkej hudobnej súťaže.

Každý, kto videl zopár komédií Willa Ferrella, má jasno v tom, že tento dnes už päťdesiatštyriročný herec si nie vždy berie servítku pred ústa. O to väčším prevkapiením môže byť pre diváka fakt, že tentoraz sa drží až nečakane pri zemi. Jeho klasický štýl humoru je pritom neustále prítomný, no finálny výsledok pôsobí, ako by do neho zasahovala i vyššia autorita a držala ho na uzde. Film je pritom jeho vlastným

dielom (mimo iného ho produkoval a je i spoluautorom scenára), takže s najväčšou pravdepodobnosťou ide o autorské rozhodnutie. Je to však skutočne na škodu vecí? Ani nie. Vlastne vôbec nie.

Hoci by sa priama kritika Eurovízie ako súťaže vyložene ponúkala (a v čom-to by bola zrejme i opodstatnená), Ferrell sa rozhodol skôr pre cestu akejsi pocty. Drsná kritika tak v tomto prípade ustupuje skôr oslave odlišnosti a zrejme išlo o správne rozhodnutie. Skutočne totiž potrebujeme ďalší film, ktorý kritizuje len preto, aby uspokojil divákov bažiacich po pravidelnej dávke výsmechu a pohrdania? I bez toho je každopádne cítiť, že autori brali všetko s rezervou a nemusia samoučelne tlačiť na parodickú rovinu, aby ešte viac zvýrazňovali tú komediálnu. Nakoniec, stačí sa pozrieť na to, akými postavami je Eurovision Song Contest zaplnený a akými absurdnými momentami nezriedka disponuje. Súčasne je však pravdou, že ak budete od filmu očakávať pravidelné napínanie bránice,



potom vás pravdepodobne neuspokojí. Vtipné dianie totiž v pravidelných intervaloch riedia i vážnejšie brané momenty, ktoré nijak nevybočujú z klasického a očakávaného klišé. Po tejto stránke sa teda nejedná o stopercentný zásah do čierneho, nehovoriac o tom, že trochu problematická je aj chémia medzi oboma protagonistami. V humornejších momentoch sa pritom dopĺňajú viac než dobre, no romantické iskrenie medzi nimi existuje len zo strany Rachel McAdams, ktorá aspoň ako-tak dokáže predať svoje city k Ferrellovej postave. Aj keď takto to možno Ferrell i chcel. V čom je však filmová Eurovízia takmer bezchybná, to je jej soundtrack. Akékoľvek číslo totiž dokonale (hudobne i vizuálne) napĺňa definíciu toho, čo sa dá očakávať od filmu inšpirovaného touto súťažou. Vyložené highlighty sú v tomto smere dva. Prvým je až rozšafne gýčová a mimoriadne energická vsuvka niekde v strede, kde sa popri hercoch mihnú i skutoční zástupcovia svojich krajín z posledných rokov. No a ten druhý si tvorcovia správne



pošetrili až na úplný záver, pričom emocionálny náboj tohto vystúpenia výrazne ťahá nahor i celkové dojmy.

Eurovision Song Contest: The Story of Fire Saga nie je dokonalá záležitosť a kadekoho možno otrávi svojim pomerne

krotkým prístupom k látke. Lenže akokoľvek to bude znieť ako klišé, nechýba jej srdce a nepôsobí iba ako na zákazku vystavaná záležitosť. To sa jednoznačne počíta, takže aj tie chyby sa potom odpúšťajú o poznanie ľahšie.

„Eurovision Song Contest: The Story of Fire Saga je svojskou, no pomerne vydarenou poctou slávnej hudobnej súťaži, akú by ste od Willa Ferrella pravdepodobne nečakali“

Martin Černický



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: David Dobkin Rok vydania: 2020
Žáner: Komédia / Hudobný

PLUSY A MÍNUSY:

- + Výborný soundtrack
- + Film príjemne ubieha
- + Postavy Rachel McAdams a Dana Stevensa
- Humoru mohli byť i viac
- Množstvo klišé

HODNOTENIE: ★★★★★

Scoob!

SCOOBY DOOBY „OK BOOMER!“



Posledných pár mesiacov sa filmoví fanúšikovia musia potýkať s horkosladkou realitou. Tohtoročná blockbusterová sezóna skrátka nebude. Hladný film-maniak sa preto musí uspokojiť aspoň s omrvinkami. Snímky, ktoré štúdiá posielajú do kín buď preto, že ich šance zarobiť boli zlé aj vo svete bez vírusu, alebo preto, že si tieto filmy odbili premiéru už na VOD službách. To platí o druhých Trolloch, vojenskej dráme s Tomom Hanksom Greyhound, tretom Spongebobovi a aj o najnovšom figliarstve zo sveta Záhada s.r.o., Scoob!

Scoob! je čiastočne prequel k seriálu Scooby-Doo, kde si? zo šesťdesiatych rokov, čiastočne priamym pokračovaním a čiastočne tvrdým reštartom s cieľom vytvoriť previazaný svet postáv spoločnosti Hanna-Barbera. Meritom príbehu je vzťah hovoriaceho psa Scoobyho a jeho najlepšieho priateľa Shaggyho. Ten je vystavený skúške vo chvíli, kedy duo „unesie“ svetoznámy superhrdina Modrý jastrab a jeho posádka. Tí odhalili zákerné plány istého Dicka Dastardlyho na otvorenie peknej brány. Potrebuje k tomu však práve nášho starého dobrého psa.

Medzitým zvyšok známej seriálovej bandy, Velma, Freddy a Daphne, nič netušiaci o vyššie napísanom, pátra po nezvestných kamarátoch.

Scooby-Doo je frančiza, ktorá ponúka 51 rokov príbehu a to v rovnakej kontinuite. Dokonca aj dva hrané kino snímky z rokov 2002 a 2004 a ďalšie nadväzujúce DVD pokračovania ctili dlhodobú a bohatú históriu päťice pátračov. Podobný prístup zvolil i minuloročný Detektív Pikachu, ktorý priamo nadväzoval na udalosti seriálu a prvého animovaného filmu. Scoob! je naopak prvým veľkým pokusom o čiastočný reštart celého univerza. V záujme vytvorenia niečoho nového a komerčne úspešného si z predchádzajúcich berie len to, čo sa mu hodí.

Film začína dobre. Zoznamujeme sa so Scoobym a Shaggyom v detských rokoch. Sledujeme, ako si chlapec bez kamarátov našiel toho jedného, najlepšieho. Interakcie týchto dvoch pôsobia prirodzene a hrejú pri srdci. Rovnako ako nadväzujúce stretnutie s ostatnými členmi Záhada s.r.o. alebo reimaginácia pôvodnej seriálovej zvučky. Všetko

výborne navodzuje krásne nostalgickú atmosféru a pripravuje diváka na omnoho lepšiu snímku, než nakoniec dostane.

Hneď druhá scéna nás hádže do prítomnosti a tu sa ukážu pravé zábery tvorcov a hlavné problémy celého diela. Zistíme, že skupinka vyšetrovateľov nevie, ako ďalej a hľadá si manažéra. Tým sa má stať Simon Cowell, populárny porotca Superstar a Británia má talent. Hviezdni hostia nie sú vo svete Scooby-Doo nič neobvyklého, mali sme kapelu Kiss alebo napríklad Batmana, nikdy však nešlo o bezvýznamnú rolu. Zápletky bola vždy postavená okolo danej osoby.

V aktuálnom prevedení však ide iba o bezvýznamné cameo. Ako keby režisér hovoril: „Pozrite, koho som dokázal zohnať!“ A bohužiaľ ide o moment, kedy sa film stáva iba a len reklamou na všemožné ďalšie popkultúrne odkazy, moderný jazyk a neobratne previazaný svet Hanna-Barbera.

Okrem Scoobyho a Shaggyho má najviac priestoru Modrý jastrab. Zvyšok päťice ustupuje do pozadia a je degradovaný na prosté miniroličky bez významu, s dialógmi odkazujúcimi na veci ako je Netflix. Všetko je tak strašne prvoplánovo nevtipné, až skoro máte chuť na celú sálu zakričať „OK BOOMER!!!“ Ide o vec, ktorá nepoteší snáď nikoho. A rozhodne nie skalných fanúšikov. Na konci zo seba scenáristi dostanú akési pseudoposolstvo o dôležitosti priateľstva a cene, ktorá sa platí za chamtivosť. Je to ale príliš málo a príliš neskoro.

Robert Poupátko

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Tony Cervone

Rok vydania: 2020
Žáner: Animovaný / Komédia

PLUSY A MÍNUSY:

- + úvod
- + vzťah Scoobyho a Shaggyho
- popkultúrne odkazy a product placement
- snaha o budovanie previazaného sveta

HODNOTENIE:



NENECHAJTE SI UJSŤ FILMOVÉ NOVINKY NA ONLINE

DAVID NOVOTNÝ HANA VAGNEROVÁ MARTIN PECHLÁT LUKÁŠ PŘÍKAZKÝ
PODEZŘELÁ KOMEDIE
PŘÍPAD MRTVÉHO NEBOŽTÍKY
SLEDUJTE ONLINE
Available on iTunes STARMAX

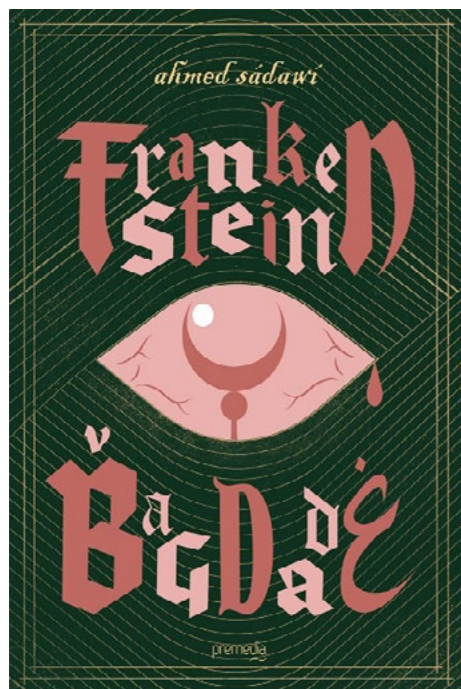
JEFFREY DEAN MORGAN FANKE JANSSEN VSH JUMBO
Pozdravy od vraha
SLEDUJTE ONLINE
Available on iTunes STARMAX

WILL SMITH MARTIN LAWRENCE
BAD BOYS
NAVŽDY
SLEDUJTE ONLINE
Aerovod Orange TV

#bontonfilmvasbavi

Frankenstein v Bagdade

OŽIVENÉ MONŠTRUM V BAGDADSKÝCH ULICIACH



V roku 1816 sa vo víkendovej vilke na brehu Ženevského jazera zrodil príbeh o Viktorovi Frankensteinovi, stvoriteľovi azda najznámejšieho monštra. Postupom času sa akosi na vynálezcu Viktora zabudlo a svet začal Frankensteinom nazývať práve jeho výtvor.

Odvtedy na motívy románu vzniklo mnoho a mnoho ďalších filmových či literárnych diel. Do zástupu autorov vychádzajúcich z mysteriózneho príbehu sa v roku 2013 zaradil iracký spisovateľ Ahmed Sádawí s románom Frankenstein z Bagdadu, ktorý na Slovensku publikovalo vydavateľstvo Premedia v preklade Samuela Marca.

Ako už názov napovedá, ocitáme sa v Bagdade. Píše sa rok 2005, Saddám Husaj je mŕtvý a mesto je plné amerických vojakov. Vláda s nimi síce spolupracuje, no po smrti diktátora sa vyrojili rôzne sekty, odnože, šialenci aj fanatici a vzájomné konflikty sú každodenným chlebkom. Obyvatelia trpnu strachom, či sa vôbec dožijú ďalšieho dňa. O bombové útoky nie je núdza. Výsledkom sú ulice posiate časťami ľudských tiel. Keďže jednému z hlavných hrdinov Hadímu pri jednom z výbuchov roztrhalo na kusy priateľa, aby ho mohol pochovať, rozhodol

sa zošit' jednotlivé časti tela dohromady. Všetky však nenašiel, nuž použil, čo mu prišlo pod ruku. Ani vo sne mu nenapadlo, že by „panák“ mohol ožiť. Ďalší bombový útok totiž pripravil o život strážcu hotela a jeho duch vkĺzol do podivného tela, ktoré stvoril Hadí. V tej chvíli legenda oživa! Monštrum sa vydáva do ulíc. Stvoriteľ sa nestačí čudovať, kam sa telo podelo. Komu môže, tomu vykladá historiky o svojom diele menom Ktotoje. Po mnohých nevysvetliteľných vraždách sa Hadího rozprávania chytil ambiciózný novinár Mahmúd al-Sawadí. Vrážd pribúda a nielen novinár zaňuchá bombastický príbeh. Ktotoje sa mstí za všetky obete, z ktorých je vytvorený. Dokonca má svojich nasledovníkov a podporovateľov. Keďže hnije za živa, postupne mu odpadávajú jednotlivé kusy z tiel pomstenných obetí často v komických situáciách. Nahrádza ich novými a tie tiež volajú po pomste. Postupne začína cítiť, že mu pribúdajú časti a orgány nielen nevinných ale aj vrahov. To sa musí jednoznačne podpísať na psychike. Ako z kola von? Ani snaha vykonať dobrý skutok nemusí skončiť dobre. Zostáva dúfať, že každý, kto sa pokúša vynútiť si spravodlivosť „cez mŕtvolý“, či človek, monštrum alebo supervel'moc, nakoniec zlyhá.

Hadího postaršia susedka Elišva sa už dvadsať rokov modlí k svätému Jurajovi za návrat svojho syna Daniela, ktorého násilím odvedli do vojny. Celé dni prekecá so svätým obrazom a starým kocúrom. Ale konečne sa dočká! Keď do domu vstúpi Ktotoje, považuje ho za strateného syna a poskytne mu útočisko. Doteraz si o nej všetci potajomky mysleli, že je bláznivá, no teraz, keď všade vykladá, ako sa jej Daniel vrátil, sú o tom presvedčení. Nik ho totiž nevidel, nakoľko prichádza len pod rúskom noci.

V románe vystupuje viacero postáv, každá má svoj príbeh, ale všetko so všetkým v konečnom dôsledku súvisí. Autor si dal na vykreslení jednotlivých protagonistov naozaj záležať. Či už je to určený majiteľ kaviarne, Elišvin sused vysedávajúci na balkóne, jeho žena, novinári, prostitútky, mafiáni alebo kňaz. Rovnako výborne vystihol atmosféru bojmi zmietaného

Bagdadu. Aj keď je dielo zobrazením krutej reality v okupovanej krajine, autor nie je sentimentálny. Ponúka nám autentický pohľad do krajiny, ktorú nepoznáme. On v nej žije. A hoci sa nám veľa vecí môže zdať nereálnych, je to tak. Je Iračan, vie, o čom píše. Som presvedčená, že vás zaujme a pobaví brigádny generál Madžíd, riaditeľ tajomného (absurdného) Úradu na sledovanie a prenasledovanie. Zamestnancov tvoria okrem zabijakov a informátorov aj astrológovia a veštcí. Ďalšia karikatúra do zbierky obľudností, ktorej sú ľudia schopní v modernom svete.

Sádawí zachytáva vojnu ako niečo zbytočné. Miestami až surrealisticky popisuje deštruktívne stupňovanie násilia v Bagdade. V príbehu je prítomný humor aj dávka morbidnosti. Nečakajte horor, krimi, fantasy alebo výsostne politickú satiru. Je to zmes všehochuti tak úžasne poskladaná do celku, že sa môže stať, že sa aj zasmejete, aj zhrozíte, ba dokonca budete napätí ako struna. Za svoje originálne dielo získal Medzinárodnú cenu za arabskú fikciu, francúzsku Veľkú cenu za fantasy a dostal sa do užšieho výberu Man Bookerovej ceny.

Pred všetkými vojnami v Iraku, Iráne, v Perzskom zálive bol Bagdad po stáročia známy ako regionálne kultúrne epicentrum a Sádawí okupované mesto popisuje ako chaotického, mnohonárodnostného, nábožensky rôznorodého potomka histórie, ktorý si aj napriek všetkému zlému udržal dávne kúzlo. Pri čítaní sa zrazu ocitnete priamo v jeho uličkách a to, čo uvidíte, sa vám asi nebude páčiť, no mohlo by sa...v čase mieru.

Ivana Zacharová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Ahmed Sádawí Frankenstein v Bagdade	Rok vydania: 2020 Žáner: beletria pre dospelých
PLUSY A MÍNUSY:	
+ výborný preklad + vtip, irónia, satira + dielo ovenčené literárnymi cenami	- mierny chaos v menách
HODNOTENIE: ★★★★★	

Demi Moore Moja spoved'

AKÝ JE TO POCIT, KEĎ ŤA MATKA PREDÁ ZA PÄTSTO DOLÁROV?



Svetoznáma úspešná hollywoodska herečka Demi Moore krátko pred päťdesiatkou zostala sama ako prst v prázdnom dome. Muž, ktorého nadovšetko milovala, ju podviedol a opustil, bývalý manžel a otec troch spoločných dcér sa z priateľského vzťahu vytratil, ba dokonca sa jej chrbtom otočili aj vlastné deti. Vychudla na kosť a deň čo deň zúfalo rozmýšľala, čo robiť. Toto je život? Pretože ak áno, končím. Vedela, že má iba dve možnosti: zomrieť osamote alebo nábrať odvahu čeliť odpovediam na otázku: Ako som mohla dospieť až sem?

Rozhodla sa pre druhú možnosť a vyspovedala sa všetkým, ktorí sú ochotní načúvať, v knihe Moja spoved'. Dojímavý úprimným rozprávaním vás vezme do čias svojho najútlejšieho detstva, dospievania, začiatkov kariéry a v neposlednom rade porozpráva o svojich partneroch, manželstvách, rodine, filmových úspechoch i životných prehrách. Najlepšiu knihu roka 2019 podľa prestížnych periodík ako The Guardian, The New Yorker či The Sunday Times prinieslo na náš trh vydavateľstvo IKAR v preklade Zdenky Buntovej.

Utrpenie a triumfy zažívame všetci a je iba na nás, ako sa k nim postavíme.

Demi Moore sa narodila rodičom, ktorí väčšinu svojej energie venovali sebe a svojim turbulentným vzťahom než deťom. Spolu s bratom si užili negatívnych zážitkov až-až. Rodičovské nevery, alkoholové excesy, neustále st'ahovanie naprieč Spojenými štátmi, unikanie pred dlžobami, rozchody a návraty neúnosne poznačili jej osobnosť. Matka s otcom žili v nefunkčnej disharmónii, v ktorej sa striedala láska s nenávisťou.

Ona to aj napriek všetkému ustála a naštartovala kariéru hollywoodskej hviezdy. Lenže predtým si musela prejsť, ako sa hovorí, bosá po strnisku. Nevyhla sa drogám ani alkoholu, na čo skoro škaredo doplatila. Ja sa ani nedivím. Vyrastať v takej rodine... Absolútny nedostatok pocitu bezpečia a neustále zmeny, ktorým bola v detstve vystavená, ju naučili zaťat' zuby a prispôbiť sa. Pokoj našla až vo vzťahu s hollywoodskou hviezdou Bruceom Willisom, ktorému porodila tri deti. No aj ich idylický vzťah začal nadobúdať po čase trhliny. Po rozvoze sa z nich stali priatelia (čo je v celebrityných kruhoch dost' neobvyklé) a výborní rodičia. Milo ma prekvapila informácia, podľa čoho vybrali dcéram ich nezvyčajné mená. Všetci vieme, že po rozvoze sa vrhla do vzťahu s o pätnásť rokov mladším Ashtonom Kutcherom, mladým začínajúcim hercom. V bulvári sa toho popisalo veľa, najmä negatívneho a urážlivého, no sami sa presvedčíte, že ich vzťah bol naozaj plný lásky a porozumenia. Žiaľ, tiež nevydržal. Prečo sa tak stalo, vám rozpovie Demi.

Vel'mi zaujímavé bolo rozprávanie o kariére modelky, pripravách na jednotlivé filmy, o starostlivosti o deti počas filmovačiek, o budovaní domova, z ktorého neodišla dodnes, o priateľstvách s inými celebritami, jednoducho o celom jej doterajšom živote.

Pamätáte sa na fotografiu Demi s tehotenským bruškom, ktorú Americká spoločnosť vydavateľov časopisov

vyhlásila za druhú najlepšiu fotografiu za posledných päťdesiat rokov? Určite áno. V knihe sa dozviete, ako vznikla a ako sa dostala na titulku. To bola senzácia! Dnes je bežné, že sa ženy fotia počas tehotenstva odhalené, ale v tej dobe to znamenalo pichnutie do osieho hniezda.

Život filmovej hviezdy sa nám, obyčajným smrteľníkom, môže zdať rozprávkový. No ak v sebe vláčite bremeno hanby a nespracovaných tráum, nijaké peniaze ani úspechy a sláva vás ho nezbačia. To isté sa stalo aj jej. Roky unikala pred minulosťou, pred pochybnosťami a neistotou, bojovala so svojím telom, závislosťami a traumami z detstva. Úprimné pamäti podávajú svedectvo o boji s nepriazňou osudu, ale aj o neuveriteľnej húževnatosti, vytrvalosti a ceste za šťastím.

Kniha sa číta ako román. S každou stranou sa čoraz viac a viac ponárate do života autorky, súcitíte s ňou, tešíte sa i žiaľite. Jej nezlomná životná sila môže byť motivujúca pre mnohých. Odpustenie sebe i tým, ktorí vám vedome či nechtiac ublížili, je uzdravujúce. V niektorých častiach príbehu možno nájdete podobnosť s tým svojím. „Aký je to pocit, keď z teba vlastná matka urobí za päťsto dolárov prostitútku?“ Nuž taký, že si pripadáte ako sirota.

Ivana Zacharová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Demi Moore Moja spoved'	Rok vydania: 2020 Žáner: biografické romány
PLUSY A MÍNUSY:	
+ jednoduchý svieži štýl + dynamický dej + fotografie z osobného archívu	
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 Hírka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Lubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Lukáš Batora, Mário Lorenc, Maroš Goč, Adam Lukačovič, Richard Mako, Barbora Kríštofová, Adrián Liška, Michaela Medvedová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kunilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Braňo Hujo, Zuzana Tarajová, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Robert Poupátka, Martin Černický, Filip Voržáček, Dominika Hrubošová, Jakub Mrázik

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Liška, Marek Pročka, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN
TS studio, Juraj Moudrý, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka
Ghost of Tsushima

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

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

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

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DŮLEŽITÉ 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 © 2020 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

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



logitech™



PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC

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



G502 HERO SENZOR HERO 16K

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôbiť.

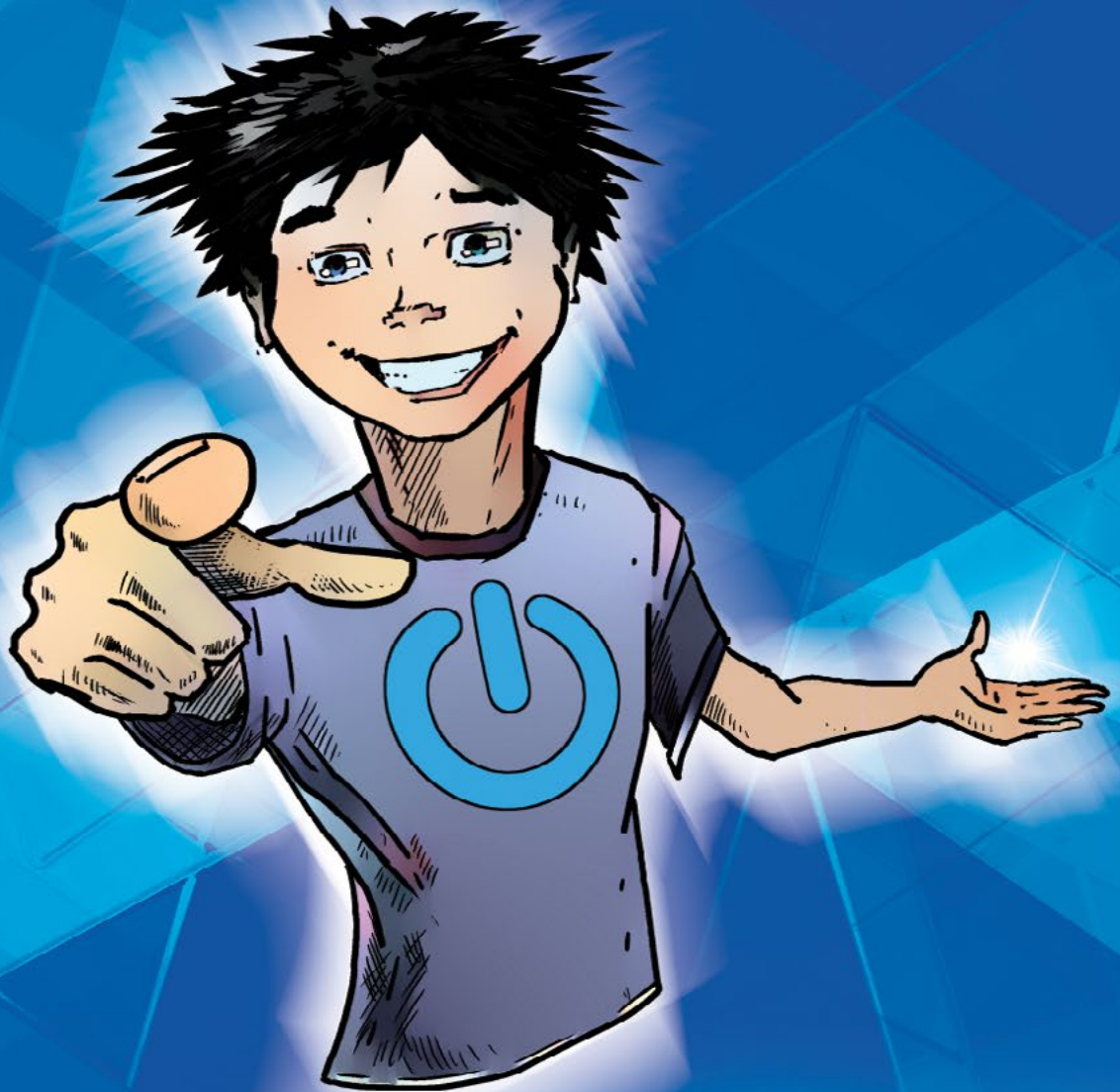
Zdokonaľte svoju hru vďaka kalibrácii povrchu podložky, úprave ťažiska a hmotnosti myši, či rýchlej zmene DPI a 11 programovateľným tlačidlám. Prispôbte si myš G502 HERO s novým revolučným 16K senzorom tak, aby zodpovedala presne vašim predstavám.

G513 CARBON

MECHANICKÁ RGB

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

GENERATION



HĽADÁME TEBA

PRIDAJ SA K NÁM

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

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