

# GENERATION



## TESTOVALI SME

Google Nest Hub

**HRALI SME**  
Moto GP 19

**VIDELI SME**  
Catch-22





Igor  
ceo

# Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostiny bežia bez chýb.



Ani neviete, že nás máte

wy.sk



## Suchoooo

Poznáte ten pocit, keď sa tešíte na nejakú hru, no takmer všetko vychádza až od septembra? Celom bežná každoročná prax. A to isté platí prakticky aj teraz. Zopár zaujímavých hier síce vyšlo, no hlavný chod sa očakáva až o niekoľko týždňov.

Medzitým nám však čas vyplní Gamescom, kde by sme sa mali dozvedieť o ďalších zaujímavých hrách a herných produktoch a dúfame, že budete s nami, nakoľko do Kolína vysielame výpravu a o všetkom dôležitom vás budeme informovať.

A dovedy? Pevne veríme, že si vychutnáte aj toto vydanie Generation. A keď nie sú nové hry, tak pamätajte, že určite máte nedohrané resty.

Určite si na niečo spomeniete.

Dominik Farkaš

šéfredaktor [www.gamesite.sk](http://www.gamesite.sk)

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

fractal  
design

Kingston  
TECHNOLOGY

GIGABYTE™

msi

logitech

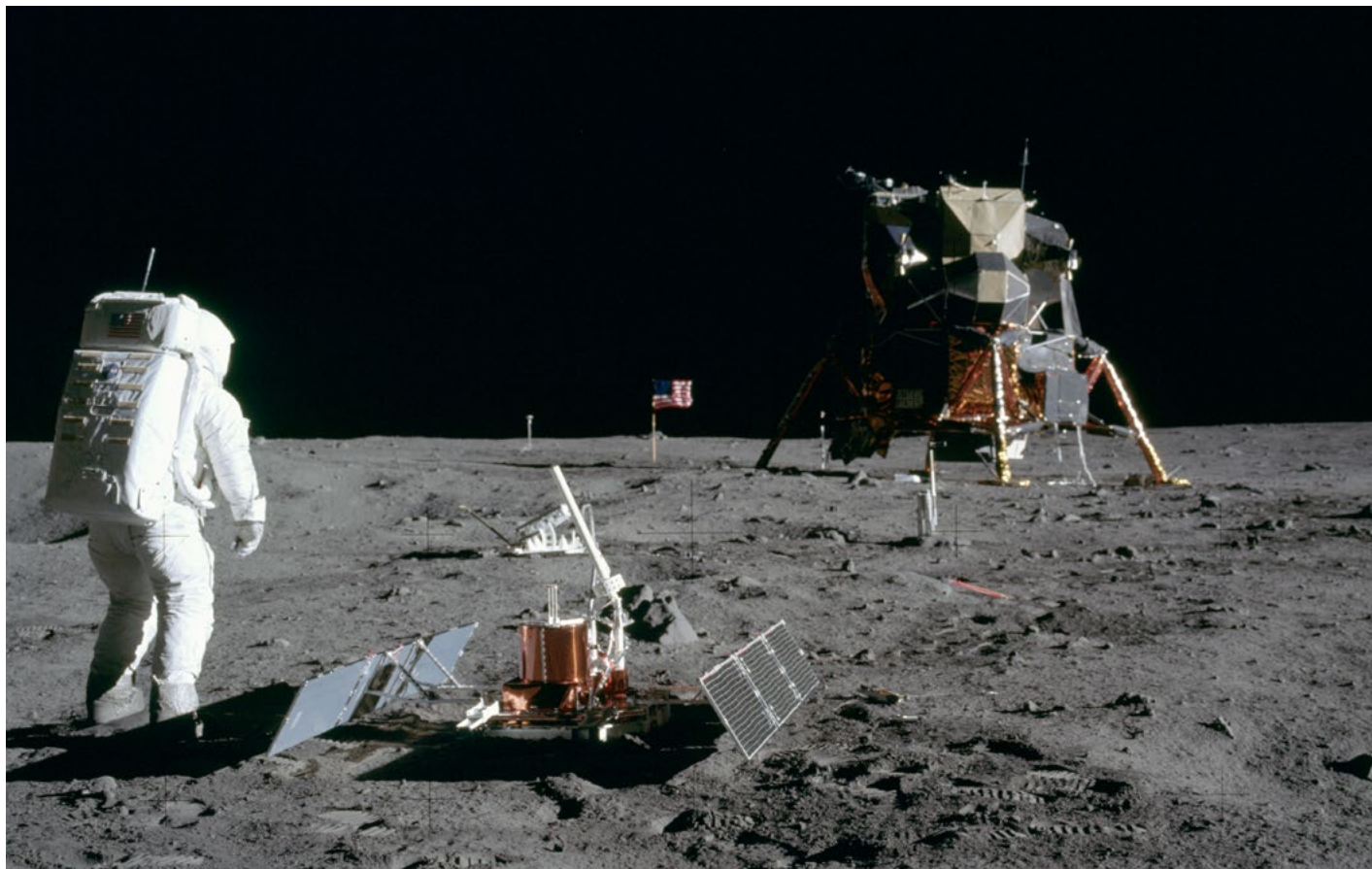
CyberPower

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.



# Pred 50 rokmi sa prvýkrát ľudská noha dotkla povrchu Mesiaca



Je priam až neuveriteľné ako čas letí. Tento rok uplynie presne 50 rokov od jednej z najväčších udalostí, ktoré sa v minulom storočí stali. A to pristátie na Mesiaci! Na tomto úspechu pracovalo mnoho amerických vedcov a bádateľov. Nesmieme zabúdať ani na tých v opačnom tábore, vtedajšom Sovietskom zväze. Aj ich snaha, vedomosti a súťaživosť viedla Američanov k tomuto veľkolepému úspechu, hoc vedeckú vojnu nakoniec vyhrali Američania. Pamätáte si ešte na tie tri slávne mená? A na tú pamätnú vetu, ktorú sme počuli pri prvom dotyku ľudskej nohy povrchu Mesiaca?

## Apollo 11 – To boli Armstrong, Aldrin a Collins

Misia Apollo 11 bola jasná – dostať americkú posádku na Mesiac a vrátiť

ich späť na Zem. Tento cieľ si zvolil samotný prezident J. F. Kennedy ešte v roku 1961. Okrem toho mala misia priniesť nové vedecké poznatky spojené s preskúmaním povrchu Mesiaca. V neposlednom rade išlo aj o prestíž, pretože vtedajší Sovietsky zväz bol neľahký súper. Mal veľkú hľbu šikovných vedcov. Na povrch sa mali dostať dvaja astronauti, ktorí mali pozbierať vzorky a vrátiť sa späť na zemský povrch. Nič zložité. Alebo sa mýlim?

Písal sa 16. júl 1969, keď z Cape Kennedy na Floride vyštartovalo Apollo 11. Na svojej palube nieslo troch astronautov, ktorí sa neskôr stali väčšími hviezdami, než ktokoli v Hollywoode. Volali sa Michael Collins, Edwin „Buzz“ Aldrin a Neil Armstrong. Samotný Neil Armstrong bol veliteľom celej misie,

Collins bol pilotom a Aldrin mal na starosti pilotovanie lunárneho modulu. Predchádzajúce typy vesmírnych lodí boli pomerne stiesnené. Tá nová, použitá v Apolle 11, bola o niečo väčšia, a tak si táto trojica mohla užiť o niečo väčší osobný priestor ako predchádzajúci astronauti. Najviac sa to pozdávalo práve Armstrongovi. Pýtate sa prečo? Práve samotný veliteľ už od detstva trpel istou formou cestovnej nevoľnosti. To bolo ale štastie, čo? Podľa vtedajších odhadov celé vesmírne divadlo sledovalo na obrazovkách televízie po celom svete viac ako 650 miliónov ľudí. Samozrejme, výlet do vesmíru vtedy nebola žiadna sranda, čo platí aj dnes. Na orbite Mesiaca sa astronauti dostali až po niekoľkých dňoch.

K dosiahnutiu veľkého okamihu chýbalo ešte niekoľko dní. 18. júla si



Aldrin spoločne s Armstrongom nasadili skafandre a vyšli dokovacím tunelom, aby skontrolovali lunárny modul. O deň neskôr spravili astronauti prvý orbitálny manéver a kozmická loď sa dostala na obežnú dráhu Mesiaca. Nasledovala ešte kontrola lunárneho modulu a finalizácia príprav celej misie.

Finálne prípravy trvali o niečo dlhšie ako bolo plánované. Z dvoch hodín sa prípravy pretiahli na tri a pol hodiny. Dôvodov bolo niekoľko. Napríklad to, že počas tréningu bolo všetko uložené na svojom mieste, a tak astronauti nemali problém veci nájsť. No vo vesmíre to bolo úplne inak – bola tam hľba iných vecí ako potraviny, či nástroje. A tak mali čo astronauti robiť, aby to všetko stihli. Nakoniec nastala chvíľa, na ktorú celá Zem čakala. Armstrong, Collins a Aldrin boli pripravení dokončiť svoju životnú misiu.

## Bol to malý krok pre človeka, ale veľký krok pre ľudstvo!

Dňa 21. júla Armstrong spoločne s Aldrinom pristáli v lunárnom moduli na Mesiaci, hoci sa vyskytlo niekoľko komplikácií a veliteľ Armstrong musel manuálne navigovať lunárny modul, aby pristál. No všetko nakoniec dopadlo výborne a aj vďaka veliteľovi sa všetko nakoniec podarilo. Lunárny modul zastavil motor a pristáva. Armstrong sa stal úplne prvým človekom, ktorého noha vkročila na povrch Mesiaca. A predniesol slová, ktoré pozná hľadám každý z nás: „Je to malý krôčik pre človeka, ale obrovský skok pre ľudstvo“. Celý svet so zatajeným dychom



sledoval, ako sa na Mesiac prvýkrát v histórii dostala ľudská rasa. Žiaľ, Apollo 11 bolo osadené kamerou SST, ktorá nebola kompatibilná s televíznym vysielaním, a tak bola celá misia pre ľudstvo prvá natáčaná a vysielaná kamerovaním obrazovky monitora. A ani tá kvalita nestála za veľa, keďže nám v ten deň nepriali poveternostné podmienky a technické problémy sa ihneď dostavili. To však nevedilo, pretože Armstrong a neskôr aj Aldrin svoje pristátie zdokumentovali pomocou fotoaparátu a filmovej kamery.

Originálne zábery sa už neuchovali, no na kópie záberov môžeme naraziť takmer všade na internete aj dnes. Po tom čo Armstrong dozbieval vzorky z povrchu Mesiaca, sa k nemu o približne 19 minút pridal aj Aldrin. Ten na povrch priniesol vedeckú rampu určenú pre dlhodobé experimenty. Išlo napríklad o 3D kameru na fotografovanie povrchu.

Samotný Aldrin popísal scenériu Mesiaca ako „obrovská pustatina“. Armstrong zas komicky popisoval pohyby na Mesiaci kvôli nízkej gravitácii, že to celé ide oveľa jednoduchšie ako v simulácii. Spoločne s Aldrinom si po Mesiaci „hopkali“, a tak testovali metódy presúvania sa po povrchu s nízkou gravitáciou.

Neskôr tu astronauti zanechali Lunárnu zostavu obsahujúcu americkú vlajku. Ako si Aldrin neskôr spomenul a poznamenal, práve zapichnutie vlajky bolo najdôležitejšou činnosťou, na ktorú sa tešil na Mesiaci najviac. Problém bol však so zapichnutím vlajky do povrchu

Mesiaca. Tá povolila najviac 5 centimetrov a samotný Aldrin sa bál, aby pred televíznymi divákmi nevznikla trápna situácia a vlajka by spadla. S astronautmi stručne prehovoril aj vtedajší prezident Richard Nixon priamo z Bieleho domu.

## Aj z Mesiaca sa treba vrátiť domov

Misia na Mesiaci bola úspešná, a tak nastal čas vrátiť sa domov a porozprávať celému svetu, aký fantastický a celoživotný zážitok astronauti zažili. Štyri dni po tom, ako členovia Apolla 11 opustili mesiac sa vrátili na Zem, ich modul pristáva v Tichom oceáne.

Posádka Apolla 11 sa však ihneď po pristáti dostáva do karantény pre obavy, či na povrchu Mesiaca neostali nejaké baktérie, ktoré by boli pre život na Zemi nebezpečné. Posádka v karanténe strávila až tri týždne a navštívil ju aj prezident Nixon.

13. augusta mohli konečne začať oslavy. A tie boli veľkolepé! Odohrávali sa nielen v New Yorku, ale aj Chicagu a zúčastnilo sa ich približne šesť miliónov ľudí. V Los Angeles sa potom konala „štátna večera“ na oslavu letu Apolla 11. Tej sa zúčastnili členovia kongresu, guvernéri, či ambasádori. A bolo čo oslavovať, pretože to bolo prvýkrát, čo človek pokoril Mesiac...

Zdroj: NASA, Apollo 11 Mission Report, Discovery, Presidency, Wiki

Lubomír Čelár



# Môže Sony 'utovať' neúčast' na E3?

ALEBO INAK POVEDANÉ, ČO SA TU ZA TEN JEDEN MESIAC UDIALO...



V práci som mal za posledný mesiac doslova šialenstvo. Ako človek, čo pracuje v spoločnosti, ktorá rieši ekasy (možno niekto o tom počul), som nemal čas prakticky na nič. Aj som zabudol, ako vyzerá moja rodina. Čo to znamenalo pre moju druhú prácu, to si asi viete predstaviť. Myslím písanie pre Gamesite. Celkovo informácie z herného priemyslu sa ku mne dostávali úzkym lievikom, doslova po kvapkách. Preto som prvé dni tohto týždňa čas, čo som strávil na internete, venoval práve správam z tejto brandže, nakoľko aj tak ma ostatné správy iba zbytočne nasie.ajú...

Dozvedel som sa niečo zaujímavé? No okrem toho, že Keanu Reeves je najobľúbenejší človek vo vesmíre a Cyberpunk je už teraz bestseller prakticky nič. Musel som ísť do hĺbky. Pozrel som si konferencie, ktoré boli na E3. Niektoré ma bavili viac, iné menej. Prekvapenie a sklamanie zároveň bolo v podaní Microsoftu. Plno hier, niektoré ozaj parádne, ukazujú, že ich štúdiá makajú o

106, tiež premiéry hier na ich konferencii svedčia o tom, že naozaj pracujú s vydavateľmi a snažia sa ľudí nalákať na svoju stranu. Toto všetko je super.

Čo ma ale naozaj nahnevalo, tak to bolo to oficiálne predstavenie nového Xboxu. Akože... čože? V podstate nám povedali, že bude nový Xbox. To je

všetko. Nič viac. Povedali niečo, čo už sme vedeli a k tomu nám akurát pustili nové video. Fakt? Zabijú to klincom, že konzola vyjde koncom roka 2020, nech sa páči. Hmmm... Ok?

Čo na to Sony? Nič. Zatiaľ. Na internet uniklo video s nahrávacími časmi budúcej generácie ich stroja.



Vyzerá to super. K tomu každú chvíľu vyskočí nejaký patent o spätnej kompatibilite alebo iných dôležitých vecí okolo konzoly.

Sen tam nejaký manažér vypustí do sveta maličkú informáciu a z toho všetkého vieme viac o PS5 ako o oficiálne predstavenom novom Xboxe. To je podľa mňa zlé, zlé pre Microsoft, nakoľko čo viem, ľudia sa viac tešia zatiaľ na konzolu od Sony.

Dôvod môže byť aj ten, že v našich končinách sa jej darilo lepšie, no taktiež mám taký pocit, že lepšie pracujú s informáciami. Microsoft mi príde zbytočne tajomný, opravte ma, ak sa mýlim, no informácie ohľadom novej konzoly dost zatajujú. Nintendo radšej ani nejdem spomínať, to je príbeh sám o sebe.

Začínam mať pocit, že aj keď sa spoločnosť na E3 nezúčastní, nič sa vlastne nestane.

Sony dalo počas prvých dvoch týždňov júna akciu na hry, do toho edíciu konzoly a tesne predtým mali svoj direct, ktorý nebol taký slabý ako prvá časť, no tiež nič svetoborné. A nikomu to neublížilo, ani im. Ukazuje sa, že naozaj nemali moc čo ukázať, tak tam zbytočne nešli. Spoločnosť to prežila, značka to prežila, ideme ďalej, pretože aj tak jediná vec, o ktorej sa po E3 hovorí je Cyberpunk a Keanu Reeves. Vždy sa porovnávalo, kto mal lepšiu E3, Microsoft alebo Sony.

Posledné roky (možno s výnimkou minulého roka) Sony doslova drvilo konkurenciu. Jeden rok nejdú, aj to Microsoft vytiahne takúto eso. Sony sa vyhlo priamemu porovnaniu, takže neprehralo, lebo nehralo. Keanu tak nie je vycapený ako pravý hák Microsoftu pre Sony ale vďaka ich absencii sa



stal značkou Cyberpunku a nikto nerieši, na ktorej konferencii to bolo.

Z reakcií a článkov okolo tejto akcie som si všimol, že málokto, skoro nikto nespomína, že PlayStation sa v Los Angeles neukázalo. Doslova im to prešlo, nič to nespravilo s predajmi, akciami ani fanúšikmi.

Nejako to proste prehrmelo do stratena a to je dosť veľký varovný prst pre E3. Uvidíme, či tento rok príde Sony s nejakou konferenciou a uvidíme, ako veľká slávna bude. Pokiaľ sa ukáže, že to bez problému zvládajú aj mimo E3, je možné, že tam nezavítajú ani budúci rok. To môže byť signál pre ostatných, ktorí platia nemalé peniaze za účasť a celá akcia pôjde dole vodou.

Ja neviem presne, koľko stojí pódium na E3, no som si istý, že za tie peniaze si každý vie spraviť aj vlastnú a samostatnú show. Verím tomu, že každý, kto mal konferenciu na E3 by

dokázal naplniť svoju akciu novinármi a fanúšikmi kedykoľvek by chcel. Už len ostáva čakať, či sa tak stane.

V konečnom dôsledku teda prichádzame na to, že aj keď E3 všetci milujeme, pretože je to týždeň videohier na jednej kope, pekne krásne po sebe idúce konferencie plné noviniek a aktualizácií informácií, ukazuje sa, že zrejme aj neúčast' na nej s vami nič zlé nespraví.

Dvíha sa nad nimi varovný prst? To uvidíme budúci rok, keď uvidíme zostavu, ktorá sa tam ukáže, no už teraz vieme, že Sony 'utovať' nemusí. Vlastne s tým čo majú teraz urobili najlepšie čo mohli. Neprišli. A to ma napadá, že keď nemáš čo ukázať, radšej nechod'. Žeby toto chceli povedať? Odkázať niekomu, kto tam chodí stále a neukazuje nič nového? Neviem... No v tom prípade sa tu zbytočne rozpisujem, pretože budúci rok Sony príde a celý tento článok je na nič.

Róbert Gabčík





# UA manažérka Szilvi vám porozpráva, aké je to nakupovať tých najlepších hráčov



**Tvoja pracovná pozícia nesie názov User Acquisition Manager (ďalej už len UA Manažér). Skús nám trochu popísať svoju prácu. Ako začína také ráno, čo robíš cez deň?**

Veru, ak by som chcela opísať svoju prácu jednou vetou, tak by som povedala, že nakupovanie hráčov do našich hier. Áno, viem, znie to dosť pofidérne, ale je to tak. Každý deň sa začína (samozrejme kávou (haha), ale teraz vážne) prechádzaním dát o mojich, resp. našich kampaniach, aby som mala prehľad koľko a akých ľudí sme nakúpili v predchádzajúcich dňoch a aký profit nám vygenerovali, ak vôbec. Následne sa rozhodujem, kde by bolo fajn ešte investovať peniaze a kde treba ubrať, diskutujeme o tom na meetingoch s mojimi kolegami či s hernými tímami.

**Takže nakupovanie hráčov? To znie zaujímavo! Má každý hráč rovnakú cenu? Od čoho sa líši napríklad moja cena od nejakého bohatého Američana?**

Naozaj to je zaujímavé! Nie, nemá každý hráč rovnakú cenu. Cena jedného hráča závisí od mnohých faktorov. Na jednej strane ide o to, čo sme ochotní my zaplatiť za toho konkrétného hráča, a na druhej strane od aktuálnych vlastností trhu. V skutočnosti sa môže stať, že budeš mať pre nás oveľa väčšiu pridanú hodnotu ako bohatý Američan, ktorý nemá rád hry, alebo nehrá pravidelne.

**Rozumiem, v podstate má každý hráč svoju cenu. Môže sa moja cena odvíjať od toho, ako sa začnem správať neskôr, alebo je pevne daná a už sa nemení?**

Samozrejme, tvoje správanie vo veľkej miere ovplyvňuje tvoju cenu, a tu by som možno zmenila kontext, lebo sa bavíme o tvojej hodnote a nie cene. Existujú hráči, ktorí nikdy nič nekupujú v hrách, ale sú zanietení hráči, hrajú nonstop – týchto my nazývame „engaged hráči“. Ďalej sú hráči, ktorí sem-tam aj niečo kúpia, ale neinvestujú veľa a existujú aj veľryby.

**Počkat', veľryba? Čo, respektíve, kto to je veľryba?**

Veľrybou nazývame hráča, ktorý môže byť engaged hráč, alebo iba zablúdil v našej hre a nechal tam veľké množstvo peňazí. Môže sa stať, že nakúpil viackrát nejakú lacnejšiu špeciálnu ponuku alebo nakúpil drahší „offer“. Má ochotu míňať veľa peňazí.



**Máte v brandži aj iné vtipné pomenovania na „platobné správanie sa hráčov“? Sem s nimi!**

Okrem veľrýb (whales), ktorí nám nechávajú najväčšie čiastky, používame ešte názov delfín (dolphin). To sú stredne veľkí platiaci. Minnows zvyčajne kupujú najlacnejšie špeciálne ponuky, nechávajú malé čiastky v hre t.j. „malé ryby“ a potom sú neplatiči.

**Je rozdiel medzi jednotlivými národmi? Majú napr. Američania radšej iný druh hier ako my, Slováci?**

V našej práci pocítujeme rozmanitosť ľudí veľmi podstatne. Úplne inak sa správajú Američania, keď sa bavíme o hráčskych zvykoch, v porovnaní so Slovákmi. Rozdielne reagujú aj na naše kreatívy. Tou istou kreatívou vieme osloviť iný typ ľudí. Majú aj rozdielne platobné správanie. Napríklad Američania sú ochotní zaplatiť viac než Slováci.

**A čo večná vojna medzi Apple a Androidom. Sú používatelia jednotlivých zariadení rozdielni?**

Áno, sú rozdielni. Oveľa viac hráčov máme na Androide ako na Apple a veľmi cítiť aj ich rozdielne platobné

správanie. Samozrejme, netvrdím, že to platí v každom prípade, ale vo väčšej miere hráči na Androide platia nižšie sumy, ale viackrát. Zatiaľ čo Apple hráči nechávajú väčšie čiastky menejkrát.

**Kde všade na mňa UA Manažéri striehnu? Na Facebooku vídavať kopec reklám. Kde ma, ako potencionálneho hráča, viete nájsť?**

Facebook je len jedna platforma, ktorá má neskutočné množstvo priestoru pre reklamy. Avšak existujú aj ďalšie ako napr. Google, Vungle, Chartboost atď. Zvyčajne tieto platformy vlastnia „priestory“ v ďalších hrách, aplikáciách, pričom v ich prípade je veľkou výhodou to, že človek už má v ruke svoje mobilné zariadenie. Tým pádom potencionálnych hráčov vieme rýchlejšie dostať do našich hier.

**Častokrát na internete vídavam rôzne reklamy a veľakrát sú to tie isté, no obmenené. Kto všetko na nich pracuje a ako celý takýto proces vyzerá?**

Neustále obmeňovanie reklám je pomerne náročná záležitosť, ale je to nutné. Existujú ľudia, ktorí reagujú na reklamu až keď ju vidia viackrát. Samozrejme, môže sa stať, že nereagujú preto, lebo sa im daná reklama vôbec nepozdáva. Práve preto niekedy stačí

malá zmena, vďaka ktorej ich získame. Máme veľa kvalitných grafických dizajnérov na oddelení marketingu, ktorí vždy odvedú neskutočnú prácu.

**Formátov reklám je naozaj veľká hŕba. Ktoré formáty reklám v Pixel Federation používate a ktoré sú tvoje obľúbené? Prečo?**

Formátov je fakt neúrekom. Samozrejme, najobľúbenejšie sú videá a väčšinu ľudí oslovíme práve videami. Teraz sú veľkou novinkou tzv. playable, čo znamená, že budúci hráč si môže vyskúšať a vidieť našu hru, čo je logicky veľmi dobrá návnada.

**Teda hry žijú najmä z toho, že do nich UA Manažéri nakupujú hráčov. Musí tu však platiť nejaká rovnica, teda nákup < zárobok. Ako to v Pixel Federation vyhodnocujete?**

Dôležitú rolu hrá nakupovanie hráčov a marketing ako taký prináša so sebou aj organický pool ľudí. Samozrejme, bez rovnice by sa to nedalo, ale máme to ľahké, vďaka super analytickej podpore. Interná metrika, ktorú používame na vyhodnocovanie, vychádza z nášho LTV modelu, a volá sa to skóre. Ukazuje nám, či sa nám zainvestované peniaze vrátia do jedného roka.



**Takže okrem kreatívnych schopností, musí mať UA Manažér v obl'ube aj čísla a matematiku. Čo si myslíš, že by mal výborný UAM ešte vedieť?**

Na dennej báze robíme rozhodnutia na základe rôznych metrík, výborný UAM musí teda okrem kreativity mať aj dobré analytické schopnosti, a musí to byť zodpovedný človek, aby vedel povedať, kedy treba zatiahnuť ručnú brzdu. Pracujeme s veľkým budgetom, čiže to už musí človek strážiť.

**A čo jazyky? Reklamy musia byť v množstve jazykov. Ako riešite v Pixli tento aspekt či komunikáciu s partnermi?**

Angličtina je must, ako sa hovorí. Na jednej strane reklamy musia byť v rôznych jazykoch a používame aj lokalizované reklamy, ale na to máme copywriterov. Na druhej strane, musíme na dennej báze komunikovať s našimi obchodnými partnermi, ktorí sú z rôznych kútov sveta.

**Čo si myslíš, aká je budúcnosť tvojej pracovnej pozície? Svet sa neustále a veľmi rýchlo mení. Myslíš si, že sa pozícia UAM časom pretransformuje na niečo úplne iné?**

Vyvíja sa to veľmi rýchlo. Nemyslím si, že sa to pretransformuje na niečo úplne iné, ale čoraz viac vecí je automatizovaných. Náplň práce sa určite bude meniť, ale vždy to bude o nakupovaní hráčov – menia sa len siete a platformy a, samozrejme, ich množstvo.

**Robiť UA manažéra po celom svete si žiada aj dobré kontakty a vyhľadávanie kamarátov a priateľov z iných spoločností. Navštevujete ich často?**

Úplne súhlasím. Je veľmi dobré poznať ľudí z brandže a vymieňať si vedomosti a názory. Najlepšie príležitosti na spoznávanie sú rôzne konferencie, workshopy. Stretávame sa s UA ľuďmi z iných firiem dosť často, keďže tých konferencií je neúrekom. Našími najväčšími partnermi sú Facebook a Google, ktorí sú dosť často organizátormi takýchto podujatí.

**Fíha! Takže Google a Facebook. To sú technologickí giganti! Ako sa ti s nimi spolupracuje? Ako prebiehajú také stretnutia a čo si z nich treba odniesť?**

Zo začiatku to bolo ťažšie, keďže poskytovali málo informácií a chceli vždy len aby sme mýňali peniaze. Posledné roky sa to však výrazne zmenilo, no k

dobrému. Snažia sa pomáhať všade, kde sa dá a sú oveľa transparentnejší. Asi aj práve preto organizujú oveľa viac podujatí, kde si môžeme vymieňať názory s ostatnými kolegami z gamingu, pričom sú tam aj ich experti na rôzne témy.

**Ale pod'me späť k hrám. Všetkých z Pixlu som sa doposiaľ pýtal, aká je ich najobľúbenejšia Pixel hra a táto otázka neobíde ani teba! Doposiaľ to bol najmä Diggy's Adventure. Ako sa volá tá tvoja?**

Mojou srdcovkou je Seaport. Pracovala som na projekte už od jeho launchovania a to ešte hra nebola na mobiloch, ale existovala iba v desktopovej verzii. Pre mňa je relax posielat' lodičky a plniť si questy a mám pocit, že z grafického hľadiska je to každým dňom krajšie a krajšie.

**Hráš sa aj iné mobilné hry? Čo tak počítačové hry alebo hry na konzolách? Či nebodaj holduješ stolovým hrám?**

Hráť sa aj iné hry ako naše, ale primárne mobilné, počítačové hry ma veľmi nebavia. Síce si spomínam, ako sme drtili v detstve s bratom MDK. Haha, to boli časy. Občas si zahrám na konzole, ale tá patrí môjmu manželovi, ťažko sa s ním bojuje.

**Pri čom si najviac vieš oddýchnuť? Teda, samozrejme, ak nerátam hry!**

Oddýchnuť? Dobrá otázka. Pri športe a trávení voľného času na čerstvom vzduchu – to je moje, ničím nerušený oddych. Celkom sa viem vypnúť aj pri varení. :)

**Predtým ako si nastupovala do Pixel Federation, robila si niečo podobné? Alebo skôr niečo diametrálne odlišné?**

Nebolo to diametrálne odlišné, keďže som robila marketing, ale nebolo to o hrách. Musím však povedať, že som sa najviac našla práve v hernom priemysle. Robiť akvizíciu v hernom biznise je to, čo ťa nikdy neomrzí, a nikdy nie je monotónne. Keď ti poviem, ako som sa dostala do Pixel Federation, určite sa budeš smiať. Raz som bola na exkurzii z bývalej práce v Pixli, a povedala som si, že ja tu raz pracovať budem. Začala som sledovať voľné pozície a prvé pozície, ktoré boli voľné, boli

pozície recepčnej a programátora. Keďže programovanie je pre mňa španielska dedina, tak som sa prihlásila na pozíciu recepčnej. Na pohovore mi medzi rečou bolo povedané, že síce to ešte nenahodili, ale, ak by som mala záujem majú voľnú pozíciu UA manažéra,... A ta-dá. :-)

**Na Slovensku pomaly vyrastajú spoločnosti, ktoré mobilné hry tvoria. Myslíš si, že tento trend bude naďalej pokračovať?**

Určite áno. Skoro každý deň vydávajú herné štúdiá hry. Samozrejme, nie vždy sú úspešné, ale to ich neodradí. Fakt je neskutočne veľa príležitostí v hernom priemysle.

**V prvom rozhovore (Generation č. 90, s. 8-11) som sa dievčat z Pixel Federation pýtal, ako vnímajú rolu ženy v IT svete. Ako to vnímaš Ty?**

Síce som v IT svete, ale riešim marketing, čo nie výlučne mužská záležitosť ako napríklad programovanie. Podľa mňa posledné roky sa ženy už neboja technologických pozícií a podľa mňa to robia dobre, lebo aj oni si nájdu uplatnenia v tomto sektore.

**Myslíš si, že žien bude v IT svete len a len pribúdať?**

Verím tomu, že áno, lebo je to spestrenie IT sveta. :-)

*Lubomír Čelár*



## V prízemí, aj na poschodí

Zlepšite pokrytie Wi-Fi v celom vašom dome

Vychutnajte si konzistentné pripojenie s Covr AC1200 Dual Band Wi-Fi a vytvorte bezproblémovú bezdrôtovú sieť, ktorá pokryje celý váš dom. A ak treba viac, pridajte ďalšie Covr jednotky, jednoducho ich zosynchronizujte a zvýšte dosah vašej siete.



**COVR**

**D-Link®**



# Drobnosti, ktoré vám spríjemnia cestovanie



**Pri svojej práci cestujem často a pokiaľ je to možné preferujem cestu vlakom, pretože pri rozumnej vzdialenosti vás dovezú často rýchlejšie do cieľa. Navyše pri cestách s nimi neexistujú obmedzenia pre batožinu tak, ako tomu býva v lietadlách. Nemusíte tak doplácať ani keď máte kufor trochu väčší a bez problémov si tak môžete so sebou vziať všetky svoje obľúbené vychytávky.**

Keďže jazda môžete trvať aj niekoľko hodín, je dobré nájsť si nejakú činnosť, ktorá vám tento čas „skrátí“. Cesta vlakom alebo autobusom je relatívne pokojná a bezpečná. Nemusíte tu vypínať elektronické zariadenia a tak sa dajú používať počas celej jazdy. Vo vlaku dokonca nie je problém ani nájsť elektrickú zásuvku, kde si môžete dobiť svoj telefón, konzolu alebo notebook, prípadne iné drobné vychytávky. Ak by

ste ale potrebovali naraz nabíjať viac zariadení, doneste si rozdvojk, prípadne USB nabíjačku s viacerými portami. Dobrým doplnkom každého cestovateľa je ale externá powerbanka, ktorou môžete v krízovej situácii kdekoľvek dobiť svoj mobil, tablet, alebo aj vreckovú konzolu, či iné drobnosti. Optimálne je aby mala veľkú kapacitu (dobijete ňou viac gadgetov), mala viac USB portov (odporúčame min. 2, pretože potom môžete naraz nabíjať 2 zariadenia) a každý by mal viesť nezávisle poskytnúť min. 1A prúd (optimálne minimum sú dnes 2A). Ak má powerbanka menej ako 5V/1A, nemusí napr. viesť dobiť iPhone, pretože nemá dostatočný výkon, no ak má väčší výkon, dokáže nabíjať aj rýchlejšie. V predaji sú už bežné aj powerbanky, kde okrem USB môžete nabíjať aj bezdrôtovo mobil alebo hodinky. Ich cena nie je o moc

vyššia než u tradičnej káblvej, takže ak máte vhodné zariadenia, netreba váhať. Káblom ich nabijete rýchlejšie a efektívnejšie, no bezdrôtové dobíjanie je predsa len trochu elegantnejšie.



**Pamäťové karty:** Pamäť nikdy nie je dosť. Filmy, hudbu, alebo fotky a dokumenty síce môžete ukladať aj do cloudu, no na cestách nemusí byť spojenie ideálne.



**Headset s mikrofónom:** Keď si ho nasadíte, ocitnete sa vo zvukovej bubline, ktorá vás obklopuje aj keď budete v autobuse, alebo vo vlaku plnom ľudí a mikrofón veľmi ľahko začne chat s kamarátmi. Hlučného spolucestujúceho však nemá nikto rád a preto berte trochu ohľad aj na ľudí okolo vás. Keby to ale urobil váš sused, zabijete ho, tak nerobte iným, čo by ste sami nechceli.

V dopravných prostriedkoch, ktoré nešofujete, môžete robiť prakticky čokoľvek, čo nebude obťažovať vaše okolie, takže ak sa rozhodnete skrátiť si jazdu hraním počítačovej hry, alebo sledovaním seriálov a filmov, či počúvaním hudby, externé reproduktory nebudú tým správnym doplnkom. Naopak kvalitné slúchadlá sú vždy vítané a ak majú aj mikrofón, dajú sa využiť aj ako headset pre hlasové hovory. Samozrejme volajte len ak je to nevyhnutné, pretože tým môžete obťažovať svoje okolie a nie je to slušné. Ale keď sa dostanete povedzme na hotel v cieľovej destinácii, môžete sa spojiť s celým svetom a užiť si večer aj riadnu lanparty.

Internet cez wi-fi je dnes bežne k dispozícii bezplatne vo vlakoch a aj diaľkových linkách, no rátajte s tým, že rýchlosť spojenia nemusí byť vhodná pre multimediálne využitie a sťahovanie veľkých objemov dát. Na vybavenie e-mailov, surfovanie na webe to však určite stačí, no tam postačí aj váš mobil, alebo mobilný hotspot. Ak nie, môžete použiť bezdrôtový modem, ktorý vám cez SIM kartu poskytne rýchle mobilné

dáta. Ten funguje aj ako router, takže naraz obslúži niekoľko vašich zariadení, prípadne vám pomôže vykryť slabšiu hotelovú wi-fi na cestách. Oproti smartphone pracuje obvykle lepšie, lebo je postavený čisto len na dáta, má silnejšiu anténu a spomínaný router.

A nakoniec - nezabúdajte na bezpečnosť! Nikdy neviete, kto s vami cestuje a príležitosť robí zloдея. Ak sa stratí vec, dá sa nahradiť, ale v súvislosti s GDPR môže mať strata dát fatálne následky, pretože pokuty za nedostatočné zabezpečenie idú až do miliónov. Citlivé dáta by ste nemali prenášať len tak. V predaji sú klasické flashky s hardwarovým šifrovaním, na ktorých aj pri strate alebo krádeži zostanú dáta bezpečne uzamknuté. Dnes si dokonca môžete kúpiť aj SSD disky do notebooku s šifrovaním. Bežné disky totiž stačí vymontovať a pripojiť k druhému PC, aby ste sa dostali k jeho obsahu. U šifrovaní na hardwarovej úrovni sú však všetky dáta chránené a zabezpečené priamo fyzicky na disku a to aj po jeho pripojení k inému PC.

Marek Pročka



**Kingston KC2000:** SSD s interným šifrovaním poskytuje komplexnú ochranu dát pomocou 256-bitového hardwarového AES šifrovania priamo hardvérom SSD.

## Zlepšujeme váš život.



## Uvoľnite potenciál Vášho PC s Kingston SSD

Šifrovaný SSD disk UV500 a A1000 SSD  
kingston.com/ssd/consumer



\* Obmedzená záruka 5 rokov alebo „Zosilnená životnosť“ SSD je možné učiť podľa údajov nástroja Kingston SSD Manager (kingston.com/SSDManager). Nový, nepoužitý výrobok bude vykazovať hodnotu indikátora opotrebovania (I/O) 100. Táto hodnota je výrobok na konci svojho životného cyklu. Mazať bude vykazovať hodnotu indikátora opotrebovania jeden (1). Podrobnosti nájdete na webe kingston.com/iva.

© 2018 Kingston Technology Europe Co. Ltd. a Kingston Digital Europe Co. Ltd. Kingston Court, Brooklands Close, Sunbury on Thames, Middlesex, TW16 7BP, Veľká Británie. Tel: +44 (0) 1932 738888 fax: +44 (0) 1932 735 660. Všetky práva vyhradené. Všetky ostatné značky a registrované obchodné značky sú majetkom ich vlastníkov.



## Nintendo predstavilo nový Switch



Nintendo si jednoducho robí všetko po svojom. Bolo to tak vždy a po svojom to spravilo aj najnovšie. Len tak, ako-keby mimochodom a medzi rečou ohlásilo novú verziu Switchu s názvom Nintendo Switch Lite. Bez príprav a očakávaní, bez veľ'kolepého ohlása na nejakej významnej udalosti sme sa

o novej konzole dozvedeli jednoducho v jeden prostý obyčajný deň.

Ako už názov konzoly hovorí, nie je to mýtami opradená výkonnejšia verzia Switchu ale „odl'ahčená“ verzia, ktorá oproti originálu stráca v niekoľ'kých aspektoch. Najvýraznejším orezaním

je nemožnosť pripojiť konzolu na TV a hrať v takzvanom dock móde. Switch Lite nemá HDMI výstup a nemá ani odnímateľné Joy-Cony. Zariadenie nepodporuje ani IR kameru sledujúcu pohyb a ani HD Rumble. Nintendo robilo všetko pre to, aby sa mu podarilo znížiť cenu na 199 eur, a tak muselo škrtat' a škrtat'. Práve pre spomenuté chýbajúce prvky sa na Lite nebudú dať hrať určité hry. Spoločnosť uvádza, že tituly ako Just Dance alebo Super Mario Party si na Lite pre absenciu spomínaných prvkov nezahráme. Pri iných hrách to môže znamenať pokles možností hrateľnosti, ako napríklad v prípade Super Mario Odyssey, v ktorom ste mohli švihom ruky ovládať klobúk. Poteší ale prítomnosť vylepšenej batérie, ktorej výdrž sa navýšila približne o hodinu a v závislosti od zaťaženia ponúkne 3 až 7 hodín hrania na jedno nabitie a možnosť vybrať si z troch farebných prevedení konzoly – žltej, sivej a tyrkysovej. Nintendo Switch Lite sa na pultoch obchodov objaví 20. septembra.



### Zabíjanie áno, fajčenie nie



Už sme si zvykli, že súčasná doba je častokrát plná absurdít. Zdanlivo sa jedna taká dotýka aj pripravovanej akčnej hry Gears 5. V hre budete môcť na jednej strane porciovať nepriateľov gul'ometmi, raketometmi i motorovou pílou, no zároveň v nej neuvidíte nikoho fajčiť cigarety, ani používať iné tabakové výrobky. Na prvý pohľad by sa možno zdalo takéto rozhodnutie pokrytecké, no skrýva v sebe omnoho hlbší príbeh. Rob Fergusson, šéf štúdia Coalition, totiž nechcel zobrazovať fajčenie v hre z osobných dôvodov. Jeho otec zomrel, keď mal štyri roky práve na problémy spôsobené fajčením. Ostatné diely tento zlozvyk síce obsahovali, no nikdy s tým nesúhlasil. Tak sa teraz naskytá otázka, ako by séria Gears of War vyzerala, keby jeho otec zomrel iným spôsobom.

### Detaily o Gods & Monsters



Ubisoft konečne priniesol informácie o zaujímavo vyzerajúcej hre God & Monsters, ktorú prvýkrát letmo predstavil v úplnom závere svojej konferencie na E3 2019. Hlavnou postavou bude Fenyx, na ktorého pleciach bude stáť bremeno v podobe záchrany bohov Olympu pred príšerou zvanou Typhon. Štýlom bude titul pojatý zaujímavo, keďže z neho budeme mať pocit ako z knihy alebo rozhlasovej hry. Počas hrania nás bude sprevádzať hlas rozprávača Homéra, ktorý bude príbeh rozprávať vnúťatám. Herne bude Gods & Monsters o bojoch, prieskume priestredia a riešení rébusov. Nebude chýbať možnosť úprav Fenyxu v zmysle menenia brnení a výbavy a taktiež hra nebude ukrátená ani o RPG prvky. Na Gods & Monsters pracujú autori Assassin's Creed Odyssey.

### Z Iron Maiden je už Iron Fury



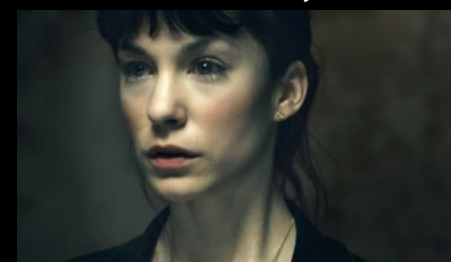
Ikonická heavymetalová kapela Iron Maiden vyhrala súdny spor so štúdiom 3D Realms, s ktorým sa súdila o názve ich najnovšej strieľačky Iron Maiden. Tá požadovala zmenu názvu, keďže sa názov hry a kapely až príliš podobali. Skupina nepoukazovala len na pomenovanie hry, ale taktiež na to, že aj skupina mala svoju hru. Aj keď je odlišného žánru, má inú grafiku, platformu i štýl, právnikom to podľa všetkého nezabránilo, aby na súde poukázali aj na to a podľa všetkého im to vyšlo. Výsledkom celého sporu je, že 3D Realms bolo nútené zmeniť názov, a tak sa teda hra odteraz až naveky bude volať Iron Fury. Ak sa teda nenájde kapela menom Iron Fury.

### Kolekcia Batmanov



Batmani od Rocksteady Studios, konkrétne Batman: Arkham Asylum, Batman: Arkham City a Batman: Arkham Knight, vyjdú 6. septembra v spoločnom balení pod názvom Batman: Arkham na PlayStation 4 a Xbox One. Kolekcia bude obsahovať spomínané hry a všetky DLC, ktoré boli kedy pre nich vydané. Bohužiaľ, ako sa to už niekoľ'kokrát predtým stalo, vydavateľ Warner Bros. opäť ignoruje Batman: Arkham Origins, a tak môžeme len sťažka považovať túto kolekciu za kompletnú. Origins síce nevyrábali Rocksteady, no stále ju vlastní spomínaný Warner Bros. a hra ako taká nie je napokon vôbec taká zlá, aby ju spoločnosť takto očividne ignorovala pri podobných príležitostiach.

### Horor Erica stále žije



Pred dvoma rokmi bola na udalosti PGW ohlásená exkluzivita pre PlayStation 4 menom Erica. Hra mala byť interaktívnym hororom, v ktorom vystupujú skutoční herci v skutočnom prostredí, no od ohlása sa po Ericu, zdá sa, zľahla zem. Ak nie je o hre počuť taký dlhý čas, vo väčšine prípadov to znamená, že sa dostala do vývojárskeho pekla a je už len krôčik od zrušenia. To, pravdepodobne, ale asi nebude prípad tohto hororu. Ratingová agentúra PEGI totižto na svojich stránkach udelila hodnotenie, a to znamená presne dve veci. Rating nielenže jednoznačne naznačuje, že Erica stále žije, ale aj to, že by potenciálne mohol čoskoro vyjsť. A to by bolo rozhodne pekné prekvapenie.

### Control bol dokončený



Max Payne, Alan Wake, Quantum Break. Sam Lake so svojim tímom z Remedy Entertainment za svoju dlhú existenciu nevyradkovali desiatky titulov, no ak už išli nejaký vydať, vždy toho boli plné noviny a natešené duše hráčov. Inak to nie je ani v prípade ich najnovšieho akčného titulu, Control, v ktorom vývojári spájajú akciu, nadprirodzené javy a špeciálne schopnosti hlavnej hrdinky Jesse Fadenovej. Tá pracuje ako tajná agentka spoločnosti FBC študujúcej určitý fenomén, ktorý porušuje zákony reality okolitého sveta. Najnovšie správy z Fínska hovoria, že Control bol úspešne dokončený a hra už putuje do lisovni. Hra by teda bez problémov mala stihnúť vydanie stanovené na 27. augusta, keď vyjde na PC, PlayStation 4 a Xbox One.





Milujem pixelovky. Som človek, čo na nich vyrastal a mám doma niekoľko retro konzol, takže okamžite, ako padla v redakcii otázka: „Kto chce na recenziu Pixel...?“ „JA!“ prihlásil som sa ešte skôr, ako som vedel, o čo ide. Všetky pixelovky nebývajú ani náročné, ani dlhé či príliš rozsiahle. ...Keby som len ja vedel...

S čím začať? Asi s tým, že som hru spustil bez vedomosti o tom, čo je to zač. Nepozrel som si ju na internetoch, takže bola pre mňa prekvapením v každom smere. A keď poviem v každom, tak v každom. Od menu, kde som zistil, že sa dá hrať online a singleplayer, som najskôr musel hľadať. No je tu a už po prvých minútach som vedel, že to nebude jednoduchá. Z toho, čo som mal pred sebou, mi bolo jasné, že je to mix hier Minecraftu a ARK. Čiže dvoch hier, ktoré som nikdy predtým nehral. Hanba mi. Teraz ale vlastne môžem povedať, že som hral obe. Či? Čo sa týka vizuálu, nemám naozaj čo vytknúť. Hra vyzerá skvele, farbičky z vášho

televízora len tak žiaria až sa pozastavíte nad tým, že ste nevedeli o tom, aké farby vaša beďňa zvládne ukázať.

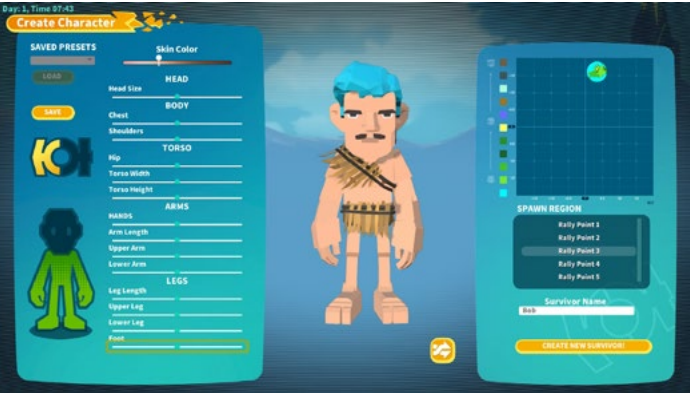
Prostredie je veselé, neskutočne rozmanité a veľké. Od začiatku nie ste obmedzení nikam ísť (aspoň ja som nenarazil na podobnú skúsenosť), takže je len na vás, kde začnete, čo idete robiť, poprípade s kým. Pokojne sa môžete, ako ja, prechádzať po svete, objavovať a pozerat' sa či kochať, až kým vaše klasické PS4 nebude hučať ako prúdové lietadlo. Veru, aj to sa občas stávalo a na niektorých miestach som sa nevyhol ani poklesu snímkovania. Pri pixelovej hre... Pche... Hanba, Sony.

Ale vážne, žarty bokom. Ako som sa tak prechádzal, zrazu mi hra povedala, že som hladný a začína mi byť zima. Ahaaaa.... Toto je survival hra. Ale čo teraz? A presne toto považujem ako za plus, tak aj mínus. Hra vás vôbec nevodí za rúčku. Na všetko musíte prísť sami. Ale že úplne na všetko. To

by nebol problém pre ľudí, ktorí majú s podobnými hrami skúsenosť. Pre úplných nováčikov ale môže nastať problém, že nebudú vedieť, čo a ako.

Aj ja, čo som už nejaké tie survival tituly hral, som mal na začiatku mierne starosti, kým som sa ako-tak zorientoval. Zbierať suroviny tiež nie je len tak. Niekde vám ukáže, že danú vec môžete zobrať, niekde sa musíte skrčiť a inde stáť na správnom mieste. Nikdy neviete, aký materiál získate holými rukami a ktorý zas dostanete len vďaka nástrojom, ktoré si zostrojíte. Ale ako zostrojiť nástroje? No v menu. A to vám je teda bordel. Kým sa orientujete v tom, čo máte robiť, potrvá to. Nehovoriac o tom, že keďže je to survival hra, v menu trávite dosť času, lenže s týmto rozpočením a ovládaním robeným zjavne primárne pre PC budete tráviť v menu viac času než je zdravé a zábavné, takže to začne byť až otravné.

Čo mi tiež vadilo, bolo trochu kostrbaté ovládanie. Nikdy som nemal pocit, že



by moja postava, ktorú si môžete buď náhodne vygenerovať, alebo upraviť podľa vlastných predstáv, nerobila to, čo som v ten moment od nej chcel. Na celú mechaniku ovládania som si musel nejaký čas zvykať a nemôžem povedať, že som si zvykol úplne.

Povedzme, že som to začal postupom času ignorovať. Jedno ale musím vyzdvihnúť, a to...nie je hudba. Tá tu je, no úprimne nevtieravá, kdesi v pozadí som vôbec nevnímal, že tam je. Zvyknutý z nabitých AAA titulov to bola zvláštna zmena. No nejaká sa mi sem tento štýl hodil, predsa len, nemôžem čakať v survival hre epické sprievody typu God Of War či Uncharted. No aby som sa vrátil k tomu, čo chcem vyzdvihnúť, sú to neobmedzené možnosti, ktoré vám hra ponúka. Od tvorby zbraní a nástrojov cez stavanie úkrytov a miest či tvorenie kmeňov, kedy s hráčmi dobývate mapu, až po krotenie divokých dinosaurov (v hre ich je vraj vyše 100 druhov).

Tie dinosaury sa ale podarili, naozaj sú veľmi pekné spracované, chvíľu som mal pocit, že hrám nejakú lego hru. Teda až do momentu, kedy ma neudupali k smrti. Niektoré druhy si vás nevšímajú, kým ich nenapadnete vy sami, iné vám doslova idú po krku hneď, ako vás



zbadajú. Takže si zvyknite, že budete umierať. Keď sme pri tom, keď dáte možnosť respawnu na náhodné miesto, môže sa stať, že vás hodí hneď vedľa vylevelovaných Tyranosaurów, a to budete mať čo robiť, aby ste vyviazli živí. V tomto je dosť nerovnováha, pretože respawn nerieši váš súčasný level, ani to, ako dlho hru hráte.

Mohol by som o nej písať veľa, ale nechcem. Dôvod je jednoduchý – nie je to nič nové pod slnkom. Naozaj, ak ste hrali jednu z hier (Minecraft či

ARK), tak vás hra prekvapí len tým, ako dobre skombinovala tieto dva svety. Zvyšok už je len prechádzka mapou a učenie sa, čo máte robiť.

## Verdikt

Táto hra naozaj nikoho neurazí, niekoho veľmi poteší. Cieľová skupina sa hľadá ťažko, keďže pre deti je náročná a pre dospelých môže pôsobiť príliš detský. Milujem pixelovky, no formátu 2D, takže ani ja som sa v hre nenašiel tak, ako som dúfal. Nemôžem ale povedať, že je zlá. To v žiadnom prípade. Ide o zaujímavý titul, ktorý si fanúšikov nájde, no neverím, že ich bude až tak veľa. Škoda tej optimalizácie na klasickú PS4.

Róbert Gabčík

| ZÁKLADNÉ INFO:  |                  |                               |
|-----------------|------------------|-------------------------------|
| Žáner:          | Výrobca:         | Zapožičal:                    |
| Survival        | SSDT             | Comgad                        |
| PLUSY A MÍNUSY: |                  |                               |
| + farbičky      | + možnosti       | - občas kostrbaté ovládanie   |
| + zvieratká     | + skúmanie sveta | - zlá optimalizácia           |
|                 |                  | - náročnosť pre začiatočníkov |
| HODNOTENIE:     |                  |                               |
| ★★★★☆           |                  |                               |



# MotoGP 19

LEN PRE NAOZAJSTNÝCH FANÚŠIKOV



Vôňa spálenej gumy, zvuky motorov vytočených vysoko nad 10 tisíc otáčok znejúcich ako nahnevané sršne a všadeprítomné napätie vd'aka ostrí noža, ktoré delí géniov v sedlách nadupaných strojov od pádu a potupy. Presne také pocity sa, aspoň mne osobne, spájajú s pretekárskou sériou MotoGP a šialencami, ktorí neváhajú osedlať neskutočne rýchle a výkonné motorky, aby si zmerali sily so svojimi protivníkmi. Čo ale robiť, keď nie je človek natoľko bohatý alebo nebojácny, aby si na takéto stroj sadol v reálnom svete, no stále si chce užít' čosi z tejto atmosféry? Odpoveď samozrejme prináša štúdio Milestone, ktoré mnoho fanúšikov pretekárskych hier sleduje už dlhé roky.

Štúdio Milestone na poli pretekárskych hier nie je žiadnym nováčikom. Od svojho vzniku stihlo hráčom dodať

stovky, ak nie tisíce hodín zábavy v herných sériách MotoGP, Ride alebo WRC. Dokonca, keď som zbežne prezrel stránku Wikipedia pre toto herné štúdio,

prišiel som na zaujímavý fakt, a to, že titul MotoGP 19 je presne 50-tou hrou, ktorú pod svojím menom toto štúdio vydalo. Osobne som skôr fanúšikom hier,



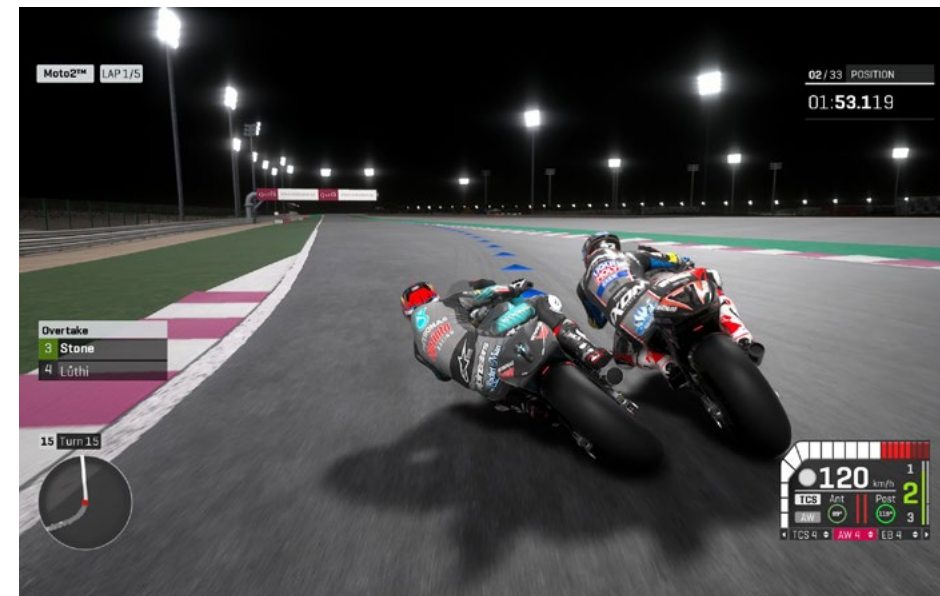
kde hlavnú úlohu hrajú vozidlá so štyrmi či viacerými kolesami, no ani dobrú motorkovú hru určite neodmietnem. Preto som hneď po nainštalovaní oprášil Xbox ovládač a pustil sa do hrania.

## Vizuály ako sa patrí a pocit ako pri návrate domov

MotoGP 19 som testoval vo verzii pre počítač a môžem si iba pochval'ovať, ako táto hra vyzerá. Samozrejme, nie je to nič prevratné a aj niektoré rok či dva staršie tituly možno budú po stránke modelov MotoGP 19 konkurovať, no použitie Unreal Engine 4, tak ako aj pri minuloročnom kúsku, bolo stále veľmi dobrou voľbou. Od Milestone som už mal možnosť hrať Ride, Ride 2, Sebastian Loeb Rally Evo aj Valentino Rossi: The Game a takmer okamžite po spustení hry som začal nadobúdať pocit, akoby som sa vrátil späť domov. Domov, kde niekto znovu vymaľoval, popresúval pár skriniek a možno trochu upratol, no stále domov. Toto teraz nemyslím v zlom, určitý pocit familiárnosti pri spustení novej hry môže byť pri dlhodobom vychádzajúcih sériách len dobrý. A taktiež treba myslieť na to, že každé herné štúdio môže mať svoj vlastný rukopis, ktorý bude citeľný z každej jednej hry, ktorú vydá.

## A kde si zajazdíme dnes?

MotoGP 19 je nielen pokračovanie série, ale aj pokračovanie snahy štúdia vylepšovať a zdokonaľovať svoj recept na pretekárske hry. Preto v tomto titule vidieť veľa vylepšení v porovnaní s predošlými titulmi. MotoGP ponúka viac motoriek, viac možností – rozšírené možnosti kariéry, multiplayer, online šampionát a v neposlednom rade aj chuťovku s názvom Historical Challenges, ktorej



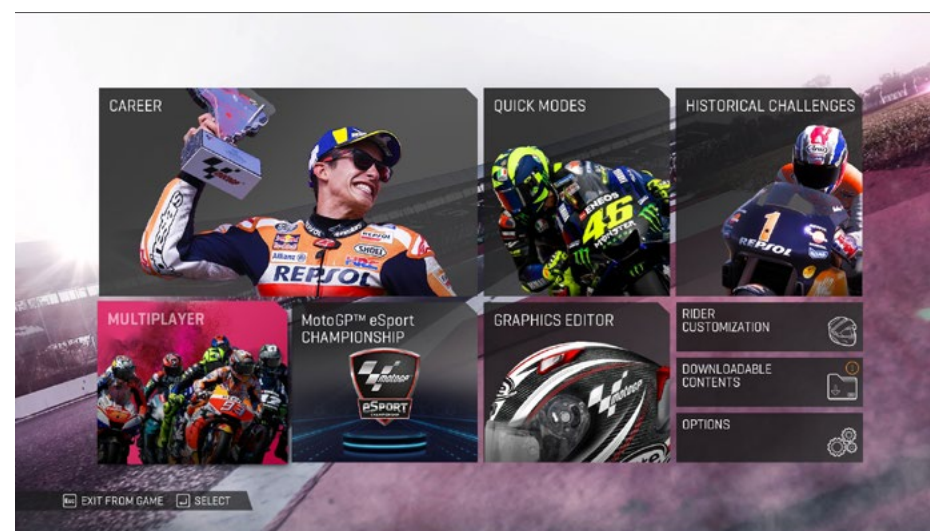
som sa nevedel nabažiť. V nich si môžu hráči na vlastnej koži prežiť tie najväčšie rivalstvá či momenty zo série MotoGP pretekov. Dokopy je v ponuke 19 oficiálnych okruhov od Le Mans cez Silverstone, ale napríklad aj Autodrom Brno či Sepang. Ďalej sú dostupné ešte tri historické okruhy, ktoré sa už nejazdia – Donington Park v Anglicku, Laguna Seca v Amerike a Circuit de Barcelona – Catalunya v Španielsku, takže núdza o hodiny a hodiny náročného jazdenia určite nebude.

Čo ma potešilo, je rozdelenie kariéry na 4 časti, v ktorých môže hráč začať podľa svojich predstáv. Od začiatočníckeho RedBull Rookies Cup cez Moto3, Moto2 až po svätý grál a najvyššiu súťaž s názvom MotoGP. A komu by sa takéto začiatok zdal málo, má ešte na výber aj medzi štandardnou kariérou, kde si môže nastavovať obtiažnosť a správanie motoriek či protivníkov, a PRO kariérou, kde sú takmer všetky možnosti natvrdo nastavené pre čo

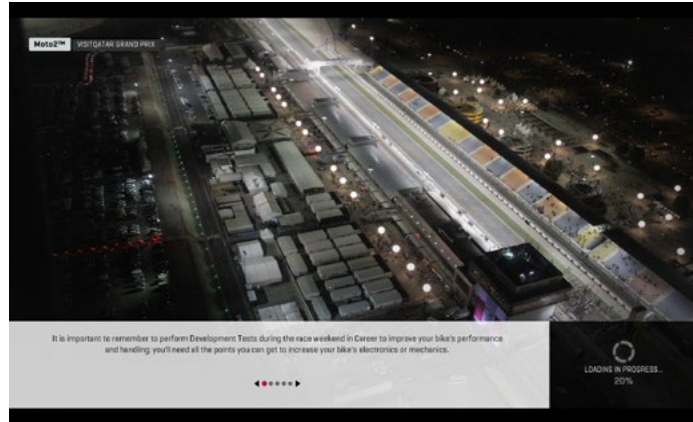
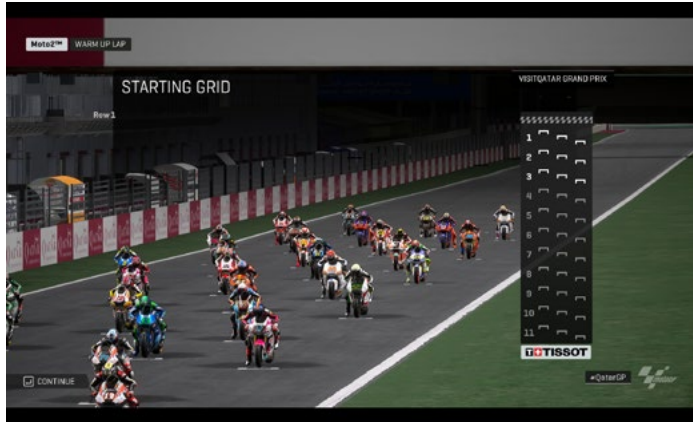
najrealistickejši (rozumej brutálne ťažký a frustrujúci) herný zážitok.

## Kariéra a pocity z jazdenia sú skvelé, ale...

Skočiť do hry môže takmer každý. Zajazdí si aj ten najmenej skúsený hráč a možno si to aj užije. Najlepšie je však byť realistou a uviesť si, že motorkové hry nie sú úplne pre každého. Aj v reálnom svete na motorky sadajú len špecifické okruhy ľudí. Teraz samozrejme nemyslím malé skútre, ale na naozaj nadupané jogurty (superšport motorky, ktoré farebnosťou plastov pripomínajú kelímky od jogurtov a jogurt je taktiež poväčšine výsledná konzistencia ľudí, ktorí sa z takýchto motoriek vysypú vo vysokej rýchlosti). Hry s autami majú ešte stále široký záber, keďže autá využíva, alebo s nimi do bežného kontaktu prichádza oveľa viac ľudí. Preto hry ako MotoGP zaberajú naozaj malú medzeru na trhu a o to viac sa musia snažiť zaujať svojich fanúšikov. Keď už je totiž niekto milovníkom motoriek, oveľa skôr si všimne, že je stupačka na nejakom modeli motorky zle umiestnená alebo má motorka v hre iný zvuk ako v reálnom svete. MotoGP 19 našťastie toto všetko zvláda takmer na jednotku. Pociť pri jazdení, najmä pri použití konzolového ovládača, kde môže hráč lepšie ovládať náklon, brzdu a plyn, je naozaj skvelý. Veľmi dobre môžem zhodnotiť aj AI protivníkov, teda počítačovú inteligenciu, ktorá udáva ich správanie. V Milestone vraj svoje AI od základu prepracovali, a je to citeľné. Pri začiatkoch kariéry sú protivníci ešte umiernení, keď som aj spravil nejakú chybu, nesnažili sa ju za každú cenu využiť a samovražedne







sa mi hádzať do cesty. S postupom času, tak ako som sa aj ja zžíval s motorkami a traťami, sa vylepšovali aj protivníci a ku koncu som už mal naozaj čo robiť, ak som chcel myslieť na predné priečky. Nanešťastie má táto hra svoje jedno veľké ALE, ktoré sa asi najviac prejaví v druhej polovici kariéry.

### Opäť raz tá Milestonova päť

Viacero pretekárskych titulov, a teraz nemyslím len od tohto štúdia, trpí neduhom, ktorý sa nazýva rutina. Nuda. Opakovateľnosť. Rutina. Nuda. Opakovateľnosť. Ale to som vlastne už raz povedal, nie? Po odznení prvotného adrenalinu, naučení sa základov ako, čo a prečo funguje a zajazdení si niekoľkých tratí zrazu prichádza tá najobávanejšia temnota, akú hráči poznajú. Jednotlivé jazdecké víkendy zrazu začínú splyvať do jedného, trate už zrazu takmer ničím nevynikajú a ja len sedím s ovládačom v rukách a premýšľam nad tým, či sa mi vlastne chce spustiť ďalšie preteky. Rôzne hry k tomuto problému pristupujú rozdielne, no pri hrách od Milestone to väčšinou bolo pridaním nejakej funkcionality alebo režimu, ktorý nie je bežný. Pri MotoGP to našťastie mierne zachránil už spomínaný režim Historical

Challenges. Vždy, keď ma prestávala baviť kariéra, som si dal pauzu od postupovania po rebríčku šampionátov a išiel som radšej prežiť jeden z historických okamihov. V štyroch hlavných sekciách sa nachádza dohromady 60 špecifických pretekov. Každý s iným príbehom, inou motorkou, inými nastaveniami a iným cieľom. V niektorých treba predbehnúť určitého protivníka a nespôsobiť pri tom žiadnu nehodu, v iných sa nemôžete nechať predbehnúť a v ďalších sa zase pokúšate dosiahnuť čo najlepší čas. Ku koncu hrania sa mi ale už aj takéto odbočky mierne znuovali, čo ma mrzelo o to viac, keďže sa mi táto hra páči a spočiatku som si ju naozaj užíval.

### Mierne pocity rozpoltenosti

Druhý malý neduh, ktorým MotoGP 19 trpí, je celková rozpoltenosť hry. Akoby sa v Milestone nevedeli rozhodnúť, či z MotoGP spraví arkádovejší titul ako bol napríklad Ride a Ride 2, alebo sa chcú ťahať viac do simulácií. Jazdný model by sedel viac na simulátory, no možnosti prispôbovania si motoriek, pričom mám na mysli výkon, ovládanie a ďalšie nastavenia, nielen vizuál, by zapáleným sim-pretekárom nepostačoval. Takto celkovo hra skončila podľa môjho názoru

v jednom z tých najhorších možných postavení – na pol ceste medzi jedným a druhým štýlom, pričom v snahe zobrať si z každého to najlepšie ostala iba mierne nemastná, neslaná. Toto v spojení so spomínanou rýchlosťou stratou náboja po odohraní prvej polovice kariéry predurčuje MotoGP 19 do rúk hráčov, ktorí sú tiež tak trochu na pol ceste. Dostatočne zapálení pre túto formu športu, aby poznali hlavné mená slávnych jazdcov a užívali si verné zobrazenie motorkových pretekov na obrazovkách počítačov, ale nie natoľko veľkí fanúšikovia, aby sa nezačali rýpať v každom malom detaile a neprekážala im strata akčnosti v druhej polovici hrania.

### Zhrnutie

Titul MotoGP 19 vyzerá dobre. Hrá sa dobre. Ponúka veľa vylepšení v porovnaní s predošlými titulmi od štúdia Milestone. A predsa mu niečo nehmatateľné chýba. To niečo, prečo sú hráči schopní stráviť stovky hodín v herných svetoch, či už je to stavaním domčekov v Minecrafte, jazdením krížom-krážom po svete vo Forza Horizon 4 alebo objavovaním hraníc vozidiel v naozaj prepracovaných sim tituloch. MotoGP 19 však nie je zlá hra, pokiaľ máte radi motorky a chcete zažiť dvestokilometrové rýchlosti na tých najznámejších okruhoch, potom môžem určite odporučiť. Len od tejto hry nečakajte žiadnu revolúciu.

Daniel Paulini

| ZÁKLADNÉ INFO:         |                        |            |
|------------------------|------------------------|------------|
| Žáner:                 | Výrobca:               | Zapožičal: |
| závod                  | Milestone S.r.l.       | Comgad     |
| PLUSY A MÍNUSY:        |                        |            |
| + Dobrý jazdný model   | - Rýchly nástup rutiny |            |
| + Veľa možností        | - Menšie možnosti      |            |
| single aj multiplayeru | upravovania motoriek   |            |
| + Dobre spracované     | - Chýba jej to niečo,  |            |
| trate                  | čo hráčov drží v hre   |            |
| HODNOTENIE:            |                        |            |
| ★★★★☆                  |                        |            |



tip na darček pre |



Manželku

Mamu

Otca

Kamaráta

Frajerku

ďalšie výsledky (28)

# UŽ NERIEŠ!

## Daj voucher do kina

### VOUCHER AKO DARČEK





# F1 2019

NA ROZDIEL OD SKUTOČNEJ F1 JE HERNÁ VERZIA V NAJLEPŠEJ FORME



Jasne sa pamätám na svoje sklamanie z F1 2015. Mimochodom, som veľkým fanúšikom športu. Vtedy totiž Codemasters po rokoch vymenili engine hry a výsledkom bola na kost' ohlodaná katastrofa, kde nefungovalo takmer nič a po obsahovej stránke bola hra chudobnejšia ako kedykoľvek predtým. Preto je super, že napriek veľkým obmedzeniam, ktoré licencia F1 prináša, sa autori snažia každý rok priniesť niečo nové. A tento rok nie je výnimkou.

Ak však čakáte revolúciu, tak tej sa určite nedočkáte, pretože ju séria po skvelej F1 2018 ani nepotrebovala. Potrebovala iba obrúsiť hrany, pridať niekoľko zaujímavých noviniek a všetko to zabaliť do atraktívneho balíčka. A ani na sekundu nepochybujte o tom, že sa to vývojárom podarilo.

Pritom na povrchu až tak veľá zmien nie je. Rozsiahla ponuka režimov a spôsobov, ako si tento virtuálny pretekársky šport užiť, sa vám odhalí

až postupne, no asi netreba pripomínať, že nechýba klasické pretekánie na čas, klasické preteky a podobné módy, ktoré sú samozrejmosťou. To isté sa týka multiplayeru a rôznych režimov o ktorých si povieme trochu neskôr.

Prvé, čo však určite zaujme, je kariéra. Tá síce mnoho zmien nezažila, no tie, ktoré boli zlepšené, robia rozdiel ako medzi nekom a peklom. Totižto, vývojárom sa podarilo pre túto sezónu získať licenciu na šampionát F2. Ide o akýsi juniorský šampionát a keď v ňom jazdec uspeje, je dosť možné, že si ho všimnú aj tímy v F1. Na rozdiel od F1 však ide o tzv. Spec series, čiže si monoposty nebuduje každý tím sám, ale je rovnaký pre všetkých jazdcov. Autori preto do hry pridali možnosť začať vašu kariéru v F2 šampionáte a zaobalili to do pozície: „Ste favorit a vaši hlavní konkurenti sú váš tímový kolega a váš najväčší rival.“ Môžete túto sekciu síce preskočiť, no prečo by ste to robili? Vašou úlohou je počas niekoľkých pretekov dokázať, že

ste najlepší, aby si vás všimli tie najlepšie tímy. A čo je ešte lepšie, táto rivalita je následne prenesená aj do šampionátu F1.

Ak si to chcete predstaviť trochu lepšie, ide o prvý pokus o príbehovú zložku hry, ktorú napríklad v sérii FIFA poznáte pod názvom The Journey. Niekoľko cut-scén, rozhovory smerované práve na rivalov. Ide o príjemné osvieženie a presne niečo, čo v sérii chýbalo. Jednak sa monoposty F2 ovládajú úplne inak ako monoposty F1, čo prináša ďalšiu zložku zábavy pre fanúšikov motoršportu. Keď prvýkrát jazdíte s monopostom F2, máte pocit, akoby ste hrali hru prvýkrát. Brzdné body sú inde, rýchlosti sú nižšie... je to prosté úplne iný zážitok, čo je v takejto hre, ktorá je o krúžení po jednom okruhu do nemoty, len a len dobré.

Inak sa toho v kariére až tak veľa nezmenilo. Klúčom k dlhodobému úspechu sú piatkové tréningy, kde môžete, ale nemusíte absolvovať program, ku ktorému tento rok pribudol

nový typ. Za ich úspešné plnenie získavate R&D body, ktoré môžete investovať do vylepšovania rôznych aspektov monopostu. Následne vaše výsledky v kvalifikácii a pretekoch rozhodujú o spokojnosti tímu s vašimi výsledkami, čo následne smeruje k lepšej/horšej pozícii pri vyjednávaní novej zmluvy, prípadne pri prestupe do lepšieho tímu. Doba, ktorú strávite mimo trate pri rôznych nastaveniach, vylepšovaniach, rozhovoroch a ďalších činnostiach, je polovicou vášho úspechu. Po stránke samotného pretekania ide o klasickú F1, akú poznáte a pravdepodobne milujete. Ostatní piloti sú tak trochu jemne agresívni, za čo si často odnesiete trest vy a často vás nevidia, čo vyústi v kolízie, ale inak sú to veľmi konzistentní a kvalitní protivníci.

To však zd'aleka nie je všetko. Okrem kariéry nechýbajú špeciálne upravené šampionáty zahŕňajúce nielen tohtoročné monoposty F1, ale aj minuloročné monoposty F2 a taktiež aj klasické monoposty F1, ku ktorým pribudlo niekoľko nových. To všetko v sebe zahŕňa takú komplexnosť a množstvo obsahu, koľko sme doteraz v F1 hre pravdepodobne ešte nevideli. A to je len a len dobré. Rovnako ako pri F2 šampionáte, aj pri klasických monopostoch platí, že každý z nich sa správa úplne inak a poskytuje tak nové a nové vrstvy zábavy pri hraní.

Online ponuka je taktiež robustnejšia ako kedykoľvek predtým. Nehodnotené a hodnotené preteky sú len špičkou ľadovca. K dispozícii máte aj týždňové podujatia, šampionáty a ďalšie varianty, ktoré prinesú desiatky hodín zábavy. Hodnotené preteky zas berú do úvahy nielen to, aby ste preteky vždy dokončili (pretože to vplýva na vaše hodnotenie), ale aj to, aby ste jazdili čisto. Chyby sa



v online priestore netolerujú a neférové správanie na trati taktiež nie. Až na to, že trestné sekundy niekedy hra udeľuje vyslovene neférovu. Je to však boj, s ktorým vývojári zápasia už niekoľko rokov a aj keď prišlo k zlepšeniu, celkovo sa situácia nevyriešila úplne.

Vývojári dokonca našli spôsob, ako vaše pretekánie v online priestore odmeňovať. Po novom totiž za činnosť v F1 hre získavate kredity, ktoré môžete následne použiť na úpravu vybavenia vášho avatara. Okrem rukavíc, helmy a overalu si môžete dokonca aj nadizajnovvať vlastné lakovanie monopostu, takže prakticky môžete reprezentovať svoj vlastný tím. Takto ste motivovaní nielen postupom v hodnotení, ale aj odmenami, ktoré môžete následne v hre reálne vidieť.

Tvorcovia sa taktiež trochu zamerali na e-športy a keďže má F1 vlastný e-šport šampionát, tak si priamo z hry môžete pozrieť jednotlivé preteky a taktiež sledovať dianie v tomto segmente elektronických športov. Tento

rok doň konečne vstúpilo aj Ferrari, takže to bude o to zaujímavejšie.

Aj keď to na prvý pohľad nespoznáte, hra sa veľmi zmenila aj vizuálne. Vždy si na disku nechávam aj starší diel, aby som mal k dispozícii presné porovnanie a po vizuálnej stránke sa hra veľmi zlepšila hlavne pri zobrazovaní okolia trate, a to hlavne z hľadiska nasvietenia, čo najviac vidieť počas nočných pretekov v Bahrajne, Singapore a Abu Dhabi. Nie je to síce revolúcia, ale poteší.

Čo už menej poteší, sú výnimočné pády hry (Xbox One verzia) a občasná vizuálne bugy, ktoré vám niekedy otravujú život. Ale o nič vážne a ani časté nejde.

## Verdikt

F1 2019 je ďalším krokom k dokonalosti. Viem, že dokonalou nebude nikdy, ale každým rokom štúdio Codemasters dokazuje, že sú schopní a ochotní načúvať komunite a taktiež každoročne prinášať do hry potrebné vylepšenia, ktoré ju vždy posúvajú na novú úroveň. Ostáva už len dúfať, že keď príde nový engine s príchodom nových konzol, tak to všetko nezhodí podobne ako pred niekoľkými rokmi.

Dominik Farkaš

| ZÁKLADNÉ INFO:                                                     |                 |                   |
|--------------------------------------------------------------------|-----------------|-------------------|
| <b>Žáner:</b>                                                      | <b>Výrobca:</b> | <b>Zapožičal:</b> |
| pretekárska hra                                                    | Codemasters     | Comgad            |
| PLUSY A MÍNUSY:                                                    |                 |                   |
| + výborné rozšírenie online možností                               | - občasné bugy  |                   |
| + viac obsahu                                                      |                 |                   |
| + vylepšenie vizuálu                                               |                 |                   |
| HODNOTENIE:                                                        |                 |                   |
| <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |                 |                   |



# Everybody's Golf VR

STAŇTE SA GOLFOVÝM PROFESIONÁLOM



**Aby bolo hneď na začiatku jasné, Everybody's Golf VR nie je žiadna prvotriedna simulácia golfu, preto hru neberte príliš vážne. To však nevadí, pretože je to predovšetkým zábava a o to pri hrách ide.**

Everybody's Golf VR je jednoducho dobrým príkladom toho, ako by mohla športová hra na VR vyzerat'. Farebný vizuál, zábavný sprievodný komentár a výborné animácie sú jej základným stavebným kameňom.

Hru môžete ovládať buď prostredníctvom Dualshocku, alebo zvolíte PlayStation Move ovládače. Tie sú už tradične vašimi pomyselnými rukami, takže sa s ním prakticky okamžite stotožníte. Aby ste si hru poriadne užili, musíte Move ovládače uprednostniť pred klasickým gamepadom, ale to vám asi pripomínať nemusím.

## Japonský rukopis

Pod'me sa však pozrieť na to podstatné, pretože už na začiatku som písal, že Everybody's Golf VR je vo svojej podstate zábavnou hrou.

Hneď v úvode si všimnete japonský rukopis, pretože má hru na svedomí štúdio Clap Hanz, sídliace v Japonsku. Pripravte sa teda na množstvo dialógov a zábavných komentárov. Začínate na recepcii, kde vás privíta usmiata Miuky a vysvetlí vám všetko potrebné. Pokiaľ dúfate, že si budete môcť zvoliť klub, za ktorý chcete hrať, tak vás sklame. Hra totiž disponuje len jedným klubom, čo je rozhodne málo.

Ak máte úvodné peripetie za sebou, tak vám určite odporúčam absolvovať

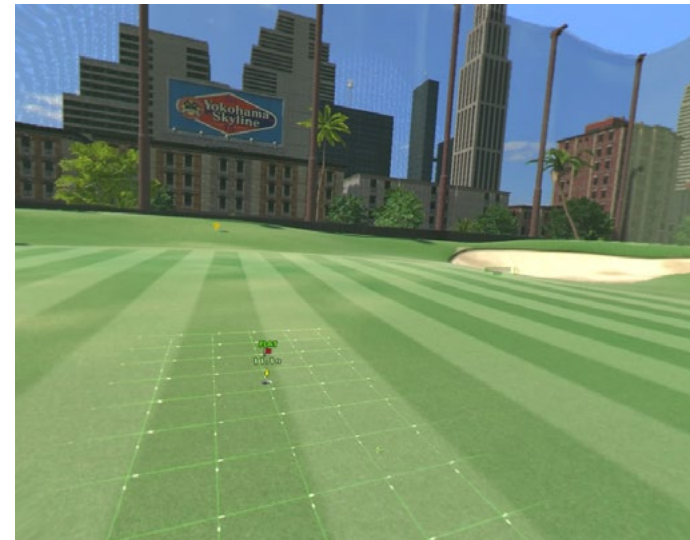
tréning. Je to jediná cesta, ako si hru vyskúšať a natrénovat', pretože samotný tréning k dispozícii nie je.

Teraz vám už nebráni nič vo vašej ceste na green, takže sa vás ujíma váš caddy a môžete začať. Zist'ujete, že je veľmi dôležité, akým spôsobom odpaľujete golfovú loptičku – všetko je mimoriadne citlivé a chce to niekoľko zlých odpalov, aby ste prišli na grify.

## Vyberte si Move ovládače

Move ovládače sú citlivé a ich trackovanie by si zaslúžilo vylepšenie, ale toto je problém, ktorý ich trápi od samého počiatku, takže ani tu to nie je výnimkou.

Na začiatku máte k dispozícii len jedno ihrisko a môžete hrať na tri jamky.



Toto považujem za najväčší nedostatok hry, keďže v hre Everybody's Golf VR absentujú prakticky akékoľvek režimy. Nehľadáte žiadny šampionát a taktiež by ste márne hľadali aj príbehový režim.

Postupom času si môžete odomknúť aspoň dve ďalšie ihriská. Tie môžete následne hrať na 3, 8, prípadne 18 jamiek. Ak vás tieto ihriská omrzia, je tu ešte možnosť navoliť si obrátené ihrisko, no nie je to žiadna výhra.

S postupným odomýkaním ihrísk sa menia aj vaši caddys. Nečakajte však ich zásadné zmeny. V podstate sa zmení len ich oblečenie a prípadné hlášky.

Je dobré nechať si poradiť od svojho caddyho, pretože na začiatku sa

vám veľmi daríť nebude. Neskôr však chytíte golfovú palicu pevne do rúk a v tomto momente začína vytúžená zábava a adrenalín.

Svoje nacvičené grify sa budete snažiť zúročiť pri každom odpale a modlíte sa, aby ste spravili čo najlepší odpal.

Hra na mňa pôsobila veľmi pozitívne, cítil som obrovský kl'ud na ihrisku, takže okrem zábavy sa aj zrelaxujete.

## Miuky a caddy

Aby ste urobili čo najpresnejší zásah, celkom určite neignorujte jednoduchú infografiku. Dozviete sa, ako vyzerá ihrisko, akým smerom fúka vietor a samozrejme nechýba ani vzdialenosť



jamky. Chválim taktiež možnosť pozrieť si ihrisko z vtácej perspektívy.

Takže mám za sebou pár správnych odpalov, potešujúcich výkrikov môjho caddyho a blížim sa k finále. Môj mentor mi zrekapituluje odpaly a pridá pár povzbudivých slov.

Vraciam sa späť do centra, kde na mňa čaká Miuky. Svoje skóre si následne môžem porovnať v online rankingu a pokúsiť sa zdolať ostatných.

Problém je v tom, že som prakticky nikdy nevedel, čo spôsobilo môj „level-up“, takže tu jednoznačne chýba presný popis toho, čo je preň potrebné urobiť. V každom prípade je progres rýchly, takže si celkom svižne odomknete všetok obsah, ktorý hra ponúka.

## Verdikt

Everybody's Golf VR je dobrá hra, vie vás zabaviť a taktiež možno aj niečomu priučiť. No to je asi tak všetko. Zabavíte sa, ale absencia herných režimov vás nedonúti pri hre stráviť dlhší čas. Ak hľadáte niečo, pri čom si oddýchnete, pobavíte sa a obľubujete golf, tak smelo do toho.

Ján Schneider

| ZÁKLADNÉ INFO:                     |                                         |            |
|------------------------------------|-----------------------------------------|------------|
| Žáner:                             | Výrobca:                                | Zapožičal: |
| VR golf                            | Clap Hanz                               | Sony       |
| PLUSY A MÍNUSY:                    |                                         |            |
| + zabavíte sa                      | - absencia herných režimov              |            |
| + zahráte si golf u vás doma       | - chcelo by to hru pre viacerých hráčov |            |
| + pred každým odpalom sa pomodlíte | - krátka životnosť                      |            |
| HODNOTENIE:                        |                                         |            |
| ★ ★ ★ ★ ★                          |                                         |            |



# Blood & Truth

UKÁŽ, ŽE SI SKUTOČNÝ AKČNÝ HRDINA



Pokiaľ vlastníte PlayStation VR headset, tak vám asi nemusíme pripomínať kolekciu mini hier s názvom PlayStation VR Worlds, ktorá obsahovala akciu The London Heist. Táto priamočiara akcia, kopírujúca všetko akčné klišé sveta, vzbudila medzi PlayStation hráčmi skutočný záujem o virtuálnu realitu. V každom prípade to bola len ochutnávka, pretože tá pravá akcia prichádza až v titule Blood & Truth.

Blood & Truth nie je priamym pokračovaním London Heist, avšak berie si z neho všetko dobré. Vývojári zo štúdia London Studio aj v tomto prípade mieria na to najpodstatnejšie, a tým je akcia.

Príbehová zápleтка je prostá. V koži veterána špeciálnych jednotiek – Rayna Marksa, vracajúceho sa späť do Londýna, prežijete rodinné peklo a stratu najbližších. Váš boj proti členom gangu mafiánskeho bossa asi netreba viac rozmotávať.

## Lineárny príbeh

Priamočiaru akciu sprevádza lineárny príbeh, ktorý hneď na začiatku prekuknete, takže ani zvraty vás nijako neprekvapia. V

každom prípade som sa pri prestrihových scénach zabavil a obsadenie herca Colina Salmona do roly agenta tajných jednotiek vyšetrojúceho Raynov prípad bolo len čerešničkou na torte. Zaujímavé je, že celú



hru môžete prejsť aj s DualShockom, ale pripravíte sa tým o poriadnu zábavu, takže vám celkom určite odporúčam použiť Move ovládače, keďže práve tie vám umožnia vžiť sa do kože akčného hrdinu.

## Prpravte si Move ovládače

Samozrejme, Move ovládače sú vašimi rukami – držíte v nich zbrane a taktiež manipulujete s predmetmi, otvárate zámky či leziete po rebríkoch. Nepostrehol som v tomto smere žiadne nedostatky, azda len klasický problém so zorným polom, no nie je to nič pravidelne sa opakujúce.

Celkovo je hra bez zásadných bugov či glitchov, takže si to skutočne užijete. Okrem spomínaného zorného pol'a som hru prešiel bez akýchkoľvek problémov. Ani náročnosť hry nebola žiadnou prekážkou, jednoducho si to užijete. Je to spôsobené aj pohybom v hre. Nemusíte prakticky

nikam chodiť. Všetko sa odohráva len na vyznačených miestach, občas sa príkrčíte, prípadne nahnete. V určitých prípadoch vás hra dokonca sama automaticky presunie.

## John Wick

Celý čas som mal pocit, že hrám za Keanu Reevesa, ktorý stvárnil dnes už ikonickú postavu Johna Wicka a bez najmenších nedostatkov likvidujem jedného nepriateľa za druhým. Očakávajte explózie kopírujúce filmy Michaela Baya a poriadny adrenalin počas prestreliek.

K eliminácii nepriateľov budete potrebovať aj poriadny arzenál. V Blood & Truth to však nie je žiadny problém. Na sebe nosíte nepriestrelnú taktickú vestu a váš opasok odnesie dve zbrane, pričom na chrbte si odložíte samopal, snajperku, prípadne brokovnicu. Nábojov bolo dostatok, môžete sa poriadne vyblázniť.



## Skvelý vizuál

Graficky je hra oku lahodiaca. Blood & Truth berte ako Uncharted či God of War, ktorý je určený pre PlayStation VR, aj keď v zníženom rozlíšení. Vizuál skvele dopĺňa aj interakcia s predmetmi a vdychuje hre život. Veľa predmetov môžete zničiť, prípadne sa s nimi zabavíte. Spomeniem napríklad mixážny pult, a verte mi, že ak ho vyskúšate, tak mi dáte za pravdu.

Ako som spomenul na začiatku, Blood & Truth je jedna šialená jazda, ktorá odsýpa rýchlejšie než by ste čakali. Ja som záverečné titulky uvidel už po štyroch hodinách a ani neviem, ako ubehli. Všetka tá akcia, zbesilé prestrelky a naháňacky v autách ma skvele zabavili, no jednoducho to ubehlo akosi rýchlo.

## Verdikt

Aj napriek tomu je táto akčná nádielka veľkým prevkapiením a berte ho, pokiaľ milujete akciu, ako najlepšiu AAA hru na PlayStation VR. Skvele sa zabavíte a hru si užijete. Možno by som spomenul občas hlúpu umelú inteligenciu a spomínané zorné pole, no nie je to nič katastrofálne. A teraz ma ospravedlňte, ešte mám booknutú letenku na britské ostrovy.

Ján Schneider

| ZÁKLADNÉ INFO:                        |                                  |                   |
|---------------------------------------|----------------------------------|-------------------|
| <b>Žáner:</b>                         | <b>Výrobca:</b>                  | <b>Zapožičal:</b> |
| VR akcia                              | SIE London Studio                | Sony              |
| PLUSY A MÍNUSY:                       |                                  |                   |
| + najlepšia VR akcia na PlayStation   | - problém so zorným pol'om       |                   |
| + nebudete sa nudiť na PlayStation VR | - umelá inteligencia nepriateľov |                   |
| + na PlayStation VR perfektný vizuál  |                                  |                   |
| HODNOTENIE:                           |                                  |                   |
| ★★★★☆                                 |                                  |                   |



# Judgment

BYŤ DETEKTÍVOM NIE JE ŽIADNA SRANDA!



Teda, aby som uviedol veci na pravú mieru. Byť detektívom vo všeobecnosti sranda nie je, no vo videohre Judgement to zábavne je! Nový spin-off k videohernej sérii Yakuza nás opäť zavedie do Japonska. Tu na nás bude čakať vyšetrovanie vrážd, množstvo akcie, ale najmä detektívnej práce.

## Z právnika detektívom

Určite poznáte sériu hier Yakuza. Tá je pomerne známa a istotne vám ju nemusím bližšie predstavovať. Z tohto univerza však vychádza nová videohra Judgment. Ak ste si túto videohernú sériu chceli niekedy zahrat', no nad prvým dielom ste ohíňali nos, Judgment bude niečo pre vás. Hra sa síce odohráva v rovnakej lokalite ako spomínaná séria, no predchádzajúce hry poznať vôbec nemusíte! Nie je to úžasné?

Hra sa začína neobyčajným introm doplneným o akúsi jazzovú hudbu. Áno, presne takú, ktorú nájdete

takmer v každom JRPG (alebo filme pre dospelých z 80. rokov). Niekomu to môže vyhovovať, no mne tento štýl neskutočne trhá uši. Dostávate sa do roly sympatického a mladého právníka Yagamiho. Ste pomerne známy, pretože ste obhájili akéhosi „krvilačného“ vraha a vďaka vám sa nedostal do väzenia. Vy ste s výsledkom spokojný a veríte v jeho nevinu – ved' prečo by ste aj neverili, keď ste boli jeho právnikom, všakže? Čo však čert nechcel, z bývalého klienta sa opäť stane beštia a znova niekoho zabije. Vaša právnická reputácia začína visieť na tenkom vlásku. Ako čas plynie, právničina Yagamiho prestáva baviť a pretransformujete sa na akéhosi hrubého detektíva v koženej sidovke a s fešáckymi vlasmi.

## Pripravte sa na nemilosrdnú Yakuza

A tu začína tá pravá sranda, pretože z kancelárie sa čím ďalej, tým viac vydávate neustále do terénu. So svojim priateľom

ste si založili vlastnú detektívnu kanceláriu, no do svojej bývalej právnickej kancelárie sa ešte sem-tam pre nejakú tu prácičku zastavíte.

Ak si vás niekto zaplatí na sledovanie nevery, vy so zatnutými zubami a s úškrnom na tvári túto prácu zoberiete. To ale nie je hlavným príbehom hry, ten vám ani nechcem príliš prezrádzať. Čo vám ale istotne prezradím, je to, že aj v Judmente budete bojovať proti máfii, gangom a opäť sa stretne s nechválene známou Yakuzou.

Podsvetie je v hre stvárnené dôveryhodne a vy ste v podstate taký ten typ bad-ass detektíva, ktorý na prvý pohľad pôsobí neohrabane, ale vo vnútri je neustále správňak.

Okrem hlavného príbehu Judgment ponúka aj množstvo vedľajších úloh a mini hier. Tie sú relatívne zábavné a počas hrania ma neskutočne bavili. Veľmi som si obľúbil napríklad



vyšetrovanie miest. Častokrát ide o úlohu, ktorá poriadne prevetrá vašu všímavosť. Zaujímavé je aj lietanie dronom, ale keďže mi to poriadne nejde ani s tým skutočným, v hre mi to nešlo dvojnásobne.

Vynikajúce sú aj „sledovačky“ kde sa musíte za danú osobu zavesiť, no nesmiete vzbudiť veľkú pozornosť. Tento prvok môžete poznať napríklad z videohernej série Assassin's Creed. A ak sa vám tam páčil, tu ho budete milovať. A to už len kvôli tomu, že nie je príliš náročný. No nedajte sa oklamať, pretože nepriatelia nie sú žiadni slepci a vedia vás tak či tak odhaliť.

Vyšetrovanie rôznych úloh je naozaj bohaté a na svoje si príde takmer každý. Rovnako musím autorov pochváliť za vedľajšie úlohy v hre, ktoré sú spravené na jednotku!

## Súboje budete milovať!

Súboje v hre sú naozaj veľmi akčné a dynamické. V hre nájdete veľkú hrbu

možností ako nepriateľa vyplieskať. Vyskočíte smerom k stene, odrazíte sa a zasadíte mu kopačku rovno do tváre. Alebo zoberiete dopravný kužeľ a ním súperovi napravíte fasádu.

Čo mi trochu nešlo do hlavy je však logika v hre pri súperoch. Áno, viem, ide iba o hru. No vy sa pohybujete cez deň po meste a z ničoho nič za bieleho dňa na frekventovanej ulici na vás vyskočí skupinka troch gaunerov? Na druhú stranu chápem, že pokiaľ chceli tvorcovia nejakých nepriateľov do hry zasadiť, veľa možností nemali.

Vaše súbojové schopnosti si časom budete môcť obohatiť o nové pohyby a schopnosti. Rovnako zaujímavým prvkom hry je prepínanie si štýlov súbojov. Jeden je vhodnejší na nakopanie zadku v súboji jeden na jedného, ten druhý sa bude hodiť zas proti väčšej skupinke.

## Grafika miestami pokrívá

Po grafickej stránke ide o taký priemer. Niekoho možno nadchnú



cutscény, kde hlavnej postave až príliš dokonalo vejdú vlasy. No pri bližšom pohľade si všimneme, že mimika tváre postáv je akási strnulá a křčovitá. Niekoľkokrát sa mi však stalo, že FPS v hre prepadli a hra doslova sekala. Po hudobnej stránke si fanúšikovia japonských hier prídu na svoje.

Mne ako hráčovi, čo tieto hry nevyhľadáva, hudba miestami vadila. Ale nie je to nič desivé, pretože zvyšok hry je zvládnutý na jednotku. A možno aj práve preto si tieto negatíva ani nevšimnete a iba nad nimi mávnate rukou.

## Verdikt

Judgment je výborná japonská akčná adventúra. Ak ste sa báli niekedy vyskúšať nejakú japonskú hru z dôvodu, že tento štýl príliš nemusíte, no zároveň ste chceli do týchto vôd nazrieť, je práve Judgment tým pravým orechovým.

Navýše vás hra nezahltí množstvom textu (hoci je dialógov v hre kopec) ale vám dovolí si ihneď proti nepriateľom zabojovať.

Lubomír Čelár



| ZÁKLADNÉ INFO:            |                         |            |
|---------------------------|-------------------------|------------|
| Žáner:                    | Výrobca:                | Zapožičal: |
| Akčná adventúra           | SEGA                    | Cenega     |
| PLUSY A MÍNUSY:           |                         |            |
| + dynamické súboje        | - otrasná hudba         |            |
| + zaujímavý otvorený svet | v niektorých cutscénach |            |
| + príbeh                  | - mimika tváre postáv   |            |





## Nové headsety Logitech G Pro

Logitech G predstavil dva nové PRO herné headsety – Logitech G PRO X Gaming Headset a Logitech G PRO Gaming Headset. Najnovšie prírastky do radu herných periférií Logitech G PRO boli navrhnuté a skonštruované v spolupráci so špičkovými e-športovcami. Kombinujú neuveriteľné pohodlie a odolnosť s vysoko výkonnou zvukovou a hlasovou technológiou, takže všetci hráči bez ohľadu na svoje schopnosti môžu počuť a znieť ako profesionáli.

PRO X predstavuje debut softvéru Blue VO!CE, ktorý bol vyvinutý v spolupráci s poprednými odborníkmi v oblasti mikrofónov Blue Microphones.

Vďaka pokročilému hernému softvéru Logitech G HUB môže teraz Blue VO!CE v reálnom čase používať sadu efektov pre mikrofón, ktorá umožňuje čistú a profesionálnu hlasovú komunikáciu.

Vo výsledku môžete svoj hlas vyladiť na základe svojich individuálnych preferencií tak, že vás spoluhráči budú lepšie počuť, alebo budete môcť znieť ako profesionálny streamer.

Po vybalení z krabice môžu hráči používať integrovanú funkciu nahrávania a prehrávania Blue VO!CE. Umožňuje rýchly výber profilu filtra, ktorý znie presne podľa hráčovho unikátneho tónu a výšky hlasu. Pre hráčov, ktorí majú záujem o ďalšie prispôbenie, má Blue VO!CE pokročilý režim s úplnou sadu pro-grade efektov vrátane kompresoru, de-esseru a de-popperu.

S cieľom pomôcť profesionálom pri náročných tréningoch a na cestách, boli nové headsety vyvinuté od základu tak, aby ponúkali dostatočné pohodlie počas celodenného používania a zároveň poskytovali neuveriteľne dlhú životnosť. Ľahká konštrukcia je vyrobená z hliníka

a ocele, náušníky (mušle) sú z mäkkej pamäťovej peny s prémiovým koženým obalom. Súčasťou balenia PRO X je aj sada náušníkov pokrytých velúrom.

Herné slúchadlá PRO X a PRO sú kompatibilné s PC a mobilnými zariadeniami. Vybavené sú exkluzívnymi zvukovými meničmi Pro-G 50 mm od Logitech G, ktoré sú vyrobené z hybridného materiálu pre vysokokvalitnú reprodukciu s mohutnými basmi a bohatým zvukom. PRO X navyše ponúka DTS Headphone: X 2.0 surround sound – neuveriteľnú technológiu, ktorá simuluje 3D prostredie originálneho zvukového mixu.

Náhlavné sady Logitech G PRO X Gaming Headset a Logitech G PRO Gaming Headset by mali byť k dispozícii na LogitechG.com a u predajcov za odporúčanú maloobchodnú cenu 129 eur a 99,99 eur.



## Creative Sound Blaster AE-7



Sound Blaster AE-7 je vyrobená z vysokokvalitných komponentov a vybavená najnovšími technológiami spoločnosti. Zvuková karta znamená nový štandard v tejto triede ponúkajúci dokonalý zážitok z počítačovej zábavy.

Sound Blaster AE-7 je veľmi výkonná zvuková karta, ktorá je vybavená vysoko výkonným ESS SABRE 9018 DAC, ktorá sa môže pochváliť až 127dB DNR s 32-bitovým 384kHz a prehrávaním DSD64. Čistota zvuku je spojená s THD 0,0001%, čo predstavuje upgrade oproti svojmu predchodcovi Sound BlasterX AE-5 a tiež konkurencii.

Sound Blaster AE-7 sa bude predávať za 229,99 eur u vybraných predajcov.

## ADATA SU650



Pri návrhu SU650 boli použité pamäťové čipy 3D NAND Flash, čo umožňuje ponúknuť efektívnejší a spoľahlivejší disk vo vyšších kapacitách (120 GB, 240 GB a 480 GB). Vďaka inteligentnému SLC cachingu majú pamäťové čipy NAND Flash skvelý výkon.

Aj preto dosahuje SU650 rýchlosti pre čítanie a zápis až 550/510 MB/s. Výkonnosť a dátová integrita sú zaistené podporou inteligentného SLC cachingu a opravného kódu Low-density parity-check (LDPC). Vzhľadom na veľkosť M.2 2280 je SSD disk SU650 ideálny pre notebooky aj pre stolové počítače.

Odporúčané koncové ceny: SU650 120 GB – 22 eur, 240 GB – 36 eur, 480 GB – 62 eur.

## Nové notebooky HP Elitebook 700 G6



Okrem bezpečnostných funkcií a úchvatnej kvality obrazu sa nový rad chváli CPU AMD Ryzen PRO druhej generácie a grafikou Radeon Vega. Nové modely HP EliteBook 735 a 745 G6 ponúkajú prémiový výkon,

bezpečnosť a dizajn, ktoré ocenia dnešní firemní používatelia.

Rad HP EliteBook 700 G6 sa vyznačuje ultra tenkým šasi a špičkovými parametrami

obrazu: displej má veľmi tenký rámik a vysoký jas, takže sa s ním skvele pracuje v akýchkoľvek svetelných podmienkach – v kancelárii aj na terase kaviarne.

Nový rad sa vie efektívne brániť hrozbám malwarov vďaka samoliečiacim, hardvérovým a používateľským spravovaným bezpečnostným riešeniam, vrátane HP Sure Sense, HP Sure View Gen3, HP Privacy Camera, HP Sure Start for AMD a HP Sure Click.

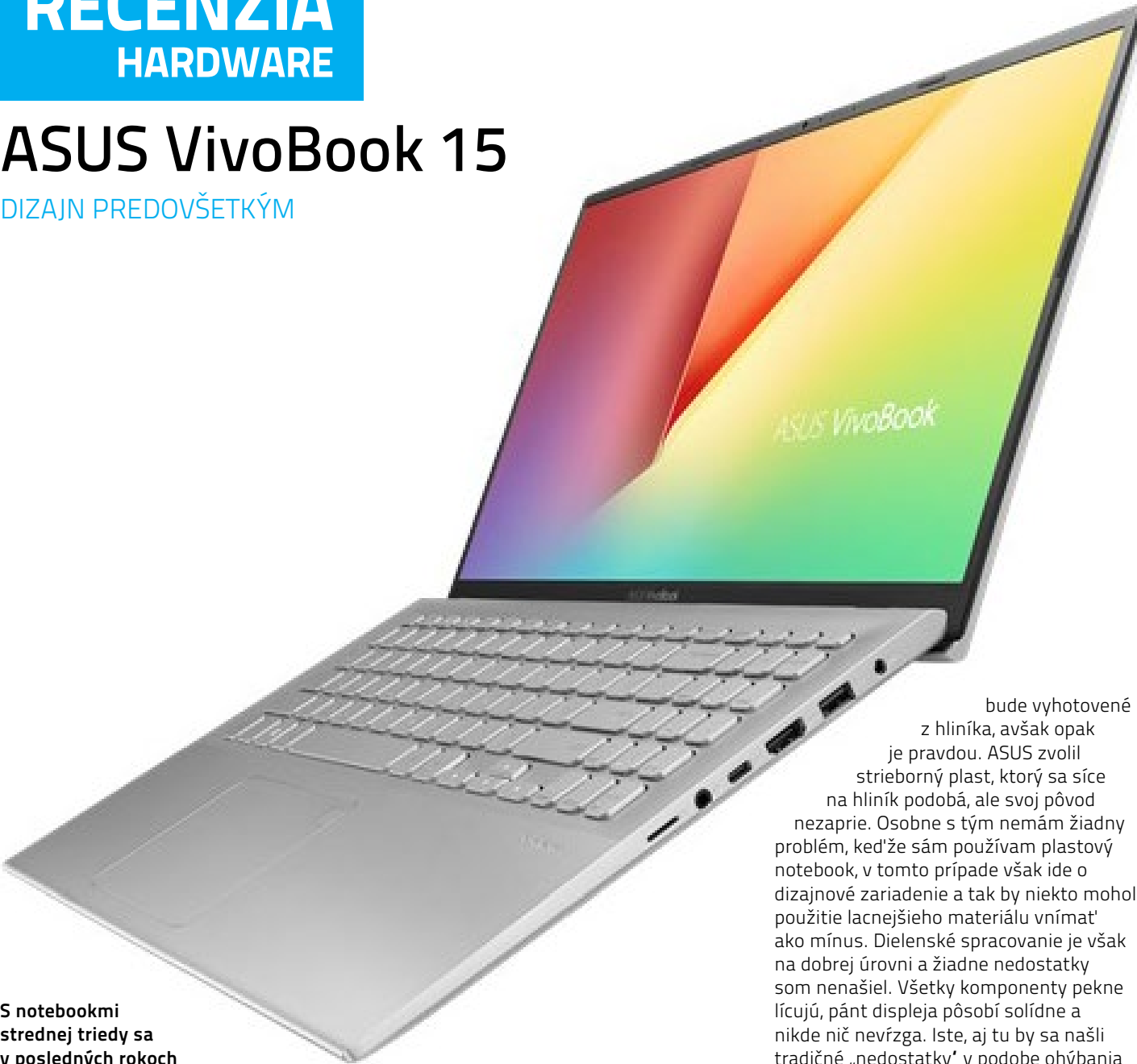
Dnešní firemní používatelia, ktorí vyžadujú pokročilé kolaboratívne funkcie, sa môžu tešiť na krištáľovo čistý zvuk vďaka technológii HP Noise Cancellation a integrovanému mikrofónu na zadnej strane displeja s meničmi reproduktorov namierenými šikmo nahor. A so „spolupracujúcimi“ klávesmi môžu používatelia efektívne šetriť čas a hladko telefonovať z počítača.

Nový HP EliteBook 735 G6 s 13-palcovým displejom a HP EliteBook 745 G6 so 14-palcovým displejom budú na Slovensku v predaji za cenu, ktorá začína na sume 1090 eur.



# ASUS VivoBook 15

DIZAJN PREDOVŠETKÝM



S notebookmi strednej triedy sa v posledných rokoch doslova roztrhlo vrece. Stačí si otvoriť akýkoľvek väčší e-shop a v ponuke ich nájdete stovky. Na výber máte rôzne veľkosti, hardvérové konfigurácie či prvky výbavy. Vybrať si z nich ten správny teda nemusí byť vôbec jednoduché. Situácia je však zložitá aj pre výrobcov, keďže priniesť niečo nové a inovatívne v tejto cenovej kategórii nie je ľahká úloha. Všeobecným trendom sa stalo zmenšovanie rámkov okolo displeja a teda aj celkových rozmerov zariadenia a jeho hmotnosti. Jeden takýto kúsok nám na otestovanie poslala aj spoločnosť ASUS, konkrétne ide o model VivoBook 15. Ten sa snaží zaujať nielen tenkými rámkami okolo displeja, ale aj vylepšeným zvukom Sonic Master či ergonomickým zdvihom

bude vyhotovené z hliníka, avšak opak je pravdou. ASUS zvolil strieborný plast, ktorý sa síce na hliník podobá, ale svoj pôvod nezaprie. Osobne s tým nemám žiadny problém, keďže sám používam plastový notebook, v tomto prípade však ide o dizajnové zariadenie a tak by niekto mohol použitie lacnejšieho materiálu vnímať ako mínus. Dielenské spracovanie je však na dobrej úrovni a žiadne nedostatky som nenašiel. Všetky komponenty pekne lícujú, pánt displeja pôsobí solídne a nikde nič nevŕzga. Iste, aj tu by sa našli tradičné „nedostatky“ v podobe ohýbania veka displeja či mierne prehýbajúcej sa klávesnice, ale ja som notebook nijak netýral a pri normálnom používaní vám nič z toho prekážať nebude.

klávesnice, ktorý je pomenovaný „ErgoLift“. Aký je celkový výsledok, to sa vám pokúsim priblížiť v tejto recenzii.

## Balenie

Notebook sa dodáva zabalený v štandardnej kartónovej krabici, v ktorej sa okrem neho nachádza iba napájací adaptér a dvojica papierových príručiek. Nie je tu teda veľa miesta o čom písať, ale balenie účel splnilo, takže žiadny problém.

## Dizajn a konštrukcia

Po vytiahnutí notebooku z látkového obalu ma trochu zaskočil použitý materiál. Pôvodne som si totiž myslel, že jeho telo



Je to veľmi nepohodlné a som si istý, že ASUS mohol vybrať aj lepšiu kombináciu.

Vrátil by som sa ešte na chvíľu k spomenutej technológii „ErgoLift“. Celý trik spočíva v tom, že na zadnú hranu veka displeja ASUS umiestnil dve gumové nožičky a zároveň ho predlžil tak, aby sa po otvorení notebooku klávesnica mierne pridvihla. Nie je to nič prevratné, ale musím uznať, že ide o zaujímavý detail a práca s klávesnicou je tak pohodlnejšia.

Z pohľadu konektivity je u VivoBook všetko v poriadku. Nájdete tu Bluetooth 4.1, WiFi 802.11ac, po stranách notebooku sa nachádzajú celkovo 3x USB 3.0, 1x USB-C (Gen1), HDMI, 3,5mm combo audio jack a čítačka na pamäťové karty. Je to teda štandardná výbava väčšiny dnešných notebookov a mne tam nič nechýbalo.

## Hardvér a dojmy z používania

Začnem použitým hardvérom. V našom testovanom kuse bol dnes už starší Intel Core i5 8250U Kaby Lake Refresh spolu s 8GB operačnej pamäte DDR4. Ďalej sa tu nachádzal 256GB SATA3 SSD a grafický čip nVidia MX130 s 2GB vlastnej pamäte. Niektorí by mohli namietajú, prečo ASUS nepoužil PCIe SSD, vzhľadom na určenie tohto notebooku mu to ale nemám za zlé. VivoBook je zariadenie určené prevažne na internet a kancelársku prácu a tam bez problémov stačia aj rýchlosti SATA3. Koniec koncov, hoci je rozdiel v rýchlosti medzi SATA3 a PCIe na papieri obrovský, v reálnom živote by ste typ použitého

SSD sotva uhádli. Disk je teda z môjho pohľadu v poriadku a hoci nepatrí medzi tie najlepšie ani medzi SATA3 diskami, VivoBook-u bez problémov postačí.

Čo sa týka výkonu, je na tom VivoBook dobre, aká je však ďalšia rozšíriteľnosť, to neviem celkom posúdiť. Na spodnej strane sa totiž nenachádza otvor pre rozšírenie pamäte RAM či úložiska a je tak nutné demontovať minimálne celý spodný kryt, čo som na testovanom kuse nechcel robiť.

Podľa špecifikácií výrobcu by vnútri notebooku mal byť dostupný minimálne jeden voľný RAM slot, myslím si však, že notebooky v tejto cenovej kategórii nemá veľký zmysel upgradovať, keďže na výkone sa to veľmi neprejaví a zbytočne to navyšuje celkovú cenu.

Väčší problém už mám s použitým displejom. Jeho úlohu plní 15,6" FHD TN panel. ASUS síce ponúka variant VivoBook 15 aj s IPS displejom, avšak v našom testovanom kuse bol použitý TN panel, ktorý bol navyše v veľmi dobrej kvalite. Farby sú mdlé, pozorovacie uhly slabé a antireflexná úprava je tu podľa mňa skôr na škodu, keďže negatívne ovplyvňuje kvalitu zobrazenia. Z môjho pohľadu teda ide o trochu rozpačitú konfiguráciu.

Zmysel mi nedáva použitie grafickej karty nVidia. Čip MX130 nemá dostatok výkonu na to, aby vo FULL HD utiahol nové hry a VivoBook na to ani nie je určený. Občasné hranie starších alebo nenáročných titulov

by naopak zvládol aj čip Intel UHD 620, ktorý je integrovaný v procesore. Myslím si teda, že ASUS sa mohol vyhnúť nasadeniu dedikovanej grafickej karty a ušetrené náklady mohli ísť do kvalitnejšieho panelu či podsvietennej klávesnice.

Použitie reproduktory taktiež nenaplnili očakávania. ASUS láka na technológiu SonicMaster, od ktorej by ste očakávali lepší audio zážitok, výsledok je však nanajvýš priemerný. Zvuk pôsobí trochu dutým dojmom a maximálna hlasitosť taktiež nijak nevyniká. Ako priemerné by som taktiež hodnotil chladenie. Z pohľadu jeho výkonu je všetko v poriadku, ale ventilátor by som si vedel predstaviť aj tichší. Jeho spúšťanie je nastavené trochu agresívnejšie a miestami som mal pocit, že mohol zostať bez problémov vypnutý.

Batéria ponúka kapacitu 37Wh a pri bežnom využití na internet a office sa jej výdrž pohybuje okolo 4-5 hodín, čo je v tejto triede taktiež priemerná hodnota.

Miroslav Marušin

| ZÁKLADNÉ INFO:                                                                     |                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| Zapožičal:<br>Asus                                                                 | Cena s DPH:<br>700€                                                |
| PLUSY A MÍNUSY:                                                                    |                                                                    |
| + pekný dizajn<br>+ solídne spracovanie<br>+ ergonomický zdvih klávesnice ErgoLift | - podpriemerný displej<br>- nepodsvietená a neprehľadná klávesnica |
| HODNOTENIE:                                                                        |                                                                    |
| ★★★★☆                                                                              |                                                                    |



# MSI GTX1650 Gaming X

BUDGET ZÁSTUPCA ARCHITEKTÚRY TURING



Marec a apríl tohto roka sa niesli v duchu uvedenia radu GTX1600. Jedným z jeho zástupcov je aj GTX 1650. Za MSRP 150 dolárov priamo nahrádza GTX 1050Ti, prináša navyše 128 CUDA jadier a aj vyšší takt, pričom si jadro 1650 zachováva rovnaké TDP 75W. Ide o najlacnejšieho zástupcu architektúry Turing a slúži ako entry-level GPU. MSI nám zapožičalo ich kartu GTX 1650 Gaming X, tak sa na ňu pod'me spoločne pozrieť.

## Obsah balenia

Grafická karta GTX 1650 Gaming X prichádza v čierno-zelenom balení po vzore ostatných grafických kariet MSI s jadrom od Nvidie. Vo vnútri nájdeme grafickú kartu, manuál a CD s ovládačmi.

## Pohl'ad zvonka

Chladič Twin Frozr 7 prešiel vývojom, MSI toto riešenie používa už nejaký ten piatok. Výrobca ho nasadzuje na menej TDP náročné karty, ktorými sú aj GTX 1650.

Podľa vzoru Gaming kariet od MSI z posledných dvoch rokov môžeme aj tu badať industriálny dizajn, konkrétne

ostré výbežky chladiča, kombináciu metalickej čiernej a striebornej farby a celkové agresívne ladenie. Ako už názov Twin Frozr napovedá, o aktívne chladenie sa starajú dva ventilátory.

Na zadnej strane by sme hľadáli backplate len márne, pri tejto karte nie je vôbec potrebný, pretože karta nemá ani veľký tepelný výdaj, ani ťažký chladič.

Ak sa bavíme o napájaní, o to sa okrem 75 W z PCI-e slotu stará aj prídavný 6-pin.

Vonkajší vzhľad je ešte doplnený farebným pásikom na boku karty, ktorý podsvecuje logo výrobcu.

Karta nie je dlhá a zmestí sa do drvivej väčšiny skriniek. Rozmery karty sú 245 x 127 x 39 mm a hmotnosť je 585 gramov.

Výstupné konektory tvoria len 2 Display port výstupy a jeden HDMI 2.0b port. Žiaľ, DVI-D z hľadiska konektivity abscentuje.

## Jadro GTX 1650

Jadro 1650 s kódovým označením TU117 postavené na architektúre

Turing prináša 896 CUDA jadier a 32 ROP. Ako už názov napovedá, jadro je zaradené v sérii GTX, a teda neobsahuje žiadne RT jadrá.

Srdce GTX 1650 Gaming X bije na boost frekvencii až 1860 MHz. Osadených je aj 4 GB GDDR5 pamäte s rýchlosťou 8 Gbps. Šírka zbernice činí 128 bitov.

Výrobca odporúča 300 W zdroj pre bezproblémové napájanie karty.

## Celkové hodnotenie

Celkovo nie je MSI GTX 1650 podarenou entry-level hernou grafickou kartou. Poskytuje dostatočný výkon v 1080p za svoju cenu do 200 €.

Vo verzii GTX 1650 Gaming X okrem dobrých snímok pri stredných a vyšších detailoch novších hier dostane užívateľ aj chladenie Twin Frozr 7, ktoré má dostatočný priestor aj pre prípadné pretaktovanie.

Konkurencia je však neúprosná a za podobnú cenu nájdeme aj RX 580, ktorá je ďaleko výkonnejšia.

Treba podotknúť, že po recenzii plnej chvály môže byť pre čitateľa výsledné hodnotenie prekvapením.

Za toto nízke hodnotenie nemôže MSI, pretože ich podanie verzie GTX 1650 je skvelé. Avšak z MSRP, ktoré určila Nvidia, je tento produkt masívne predražený a vlastne vôbec nedáva zmysel.

Lukáš Batora

| ZÁKLADNÉ INFO:               |                               |
|------------------------------|-------------------------------|
| Zapožičal:<br>MSI            | Cena s DPH:<br>190€           |
| PLUSY A MÍNUSY:              |                               |
| + chladenie<br>+ MSI utility | - ťažšia konkurencioschopnosť |
| HODNOTENIE:                  |                               |
| ★★★★☆                        |                               |

# Genesis Radium 200

SKVELÝ MIKROFÓN ZA BABKU



Niektoré integrované mikrofóny v headsetoch nie sú z hľadiska výstupného zvuku tým pravým orechovým. Štandardne buď veľmi šumia, alebo snímajú tlmene. Tento problém sa rozhodla vyriešiť spoločnosť Genesis s ich externým stolovým mikrofónom Radium 200. Podľa sa na neho pozrieť spolu s nami.

## Obsah balenia a prvý dojem

Mikrofón Radium 200 prichádza v retail balení a jeho dizajn sa nijako neodlišuje od ostatných produktov značky. V jeho útrobach nájdeme samotný mikrofón, manuál a pop filter.

Vonkajšia konštrukcia mikrofónu je výhradne z čierneho a červeného



plastu. Samotné rameno mikrofónu má dostatočne nastaviteľnú výšku. Pod ramenom je umiestnený hardvérový ovládač intenzity snímaného zvuku, ten sa dá aj stlačiť a vtedy dôjde k stíšeni. Mikrofón svieti načerveno a tým signalizuje, že sníma zvuk. Po stíšení tlačidlom dôjde k vypnutiu osvetlenia.

Radium 200 sa k počítaču pripája pomocou USB portu. Na zadnej strane tela je vyvedený USB 2.0 port a 3.5mm jack, ktorý bude takto bližšie k používateľovi.

## Zvukový prejav

Z celkových výsledkov testu som bol úprimne príjemne prekvapený. Zvuk mikrofónu je veľmi čistý a vierohodne



reprodukovaný s jemným množstvom šumu v pozadí. Keďže sa mikrofón pripája pomocou USB prostredníctvom DAC, zvuk je možné v operačnom systéme Windows upravovať v reálnom čase a odstrániť tak aj tento nadbytočný šum.

## Záverečné hodnotenie

Nový mikrofón Radium 200 od spoločnosti Genesis za necelých 30 eur možno iba chváliť.

Nie som si istý, či by som ho označil za streamovací, rozhodne však na komunikáciu so spoluhráčmi viac než dosť. Navyše potešia aj fyzické ovládacie prvky priamo na základni.

Lukáš Batora

| ZÁKLADNÉ INFO:        |                    |
|-----------------------|--------------------|
| Zapožičal:<br>Genesis | Cena s DPH:<br>30€ |
| PLUSY A MÍNUSY:       |                    |
| + cena/výkon          | - nič              |
| HODNOTENIE:           |                    |
| ★★★★★                 |                    |



# Synology DS218j NAS

KEĎ OCHRANA DÁT NESTOJÍ CELÚ VÝPLATU ČI PRVORODENÉHO SYNA



Držať svoje dáta v bezpečí a pritom ich mať dostupné z každého kúta sveta bez otravného a v niektorých prípadoch možno až nebezpečného snorenia spoločností, ktoré ponúkajú „bezplatné cloudové úložiská“, je stále jednoduchšie. NAS úložiská sú stále menej výsadou veľkých firiem či naozaj bohatých zákazníkov a čoraz viac sa objavujú aj v bežných domácnostiach. Stále však NASko nie je ako NASko. Aj drahé kúsky nemusia stačiť na niektoré situácie a naopak, podaktoré lacnejšie zariadenia sa dokážu postarať o všetky bežné domácnosti alebo dokonca aj náročnejších používateľov. Tentokrát sme sa mali možnosť pozrieť na momentálne druhý najlacnejší model od spoločnosti Synology, respektíve ten najlacnejší, ktorý dokáže pojať viac ako jeden disk. A jeho meno je, ako už titulok napovedá, Synology DS218j.

Od spoločnosti Synology sa u nás v redakcii zastavili bežné kúsky ako DS216 či DS416, respektíve aj schopnejšie riešenia ako DS418 a DS916+. Doposiaľ sme sa v praxi nemali na čo sťažovať, možno okrem ceny samotných produktov, ktorá sa môže niektorým potenciálnym zákazníkom zdať privysoká. No kvalita prevedenia, komponentov a najmä podpory a softvérového riešenia boli vždy silné argumenty, ktoré fungovali aj na sporivejších ľuďoch. Tentokrát je tu však model, ktorý neurobí príliš veľkú diery do rozpočtu a pritom ponúka drvivú väčšinu ten najlepšej funkcionality, akú majú aj jeho drahší bratia.

## Obal a jeho obsah

NAS úložiská nepatria do segmentu zariadení, ktoré by za každú cenu potrebovali upútať pozornosť

potenciálnych zákazníkov senzáčným dizajnom, RGB podsvietením či obrovskými logami. V drivej väčšine NASká ponúkajú striedmy dizajn na povrchu a silný hardvér s tonou funkcionality vnútri. Tento prístup je stále možné vidieť pri balení DS218j, ktoré pozostáva z bežného kartónového obalu, v ktorom sú bezpečne uložené všetky káble, pár brožúrov a hlavná hviezda večera, samotné NASko. S obalom, samozrejme, neodporúčam trénovať žiadne kontaktné športy, no v kompaktnej krabicike je všetko uložené dostatočne bezpečne, aby všetky komponenty prežili nejaký ten náhodný pád z police v obchode či z rúk kuriéra.

## Prvé dojmy a spracovanie

Model DS218j je schopný pojať dva 3.5 palcové disky (alebo dva 2.5 palcové



disky s pomocou adaptérov), čo udáva celkové rozmery a stavbu produktu. Keďže je jeho telo prevažne z plastu, DS218j je po vybalení vcelku ľahké, no váha, samozrejme, stúpne v momente, keď doň budú zapojené disky.

V mojom prípade to boli dva kúsky WD Red určené pre NAS zariadenia, každý s kapacitou 2TB, no DS218j zvládne až 12TB disky pre celkovú kapacitu 24TB pri zapojení v režime RAID 0. Oceňujem bielu farbu, ktorá zariadeniu dodáva moderný nádych, ľahko zapadne do takmer akéhokoľvek prostredia a hlavne nebude niešť priamo viditeľné známky znečistenia, hoci ide o lesklý povrch.

## Hardvér

Obal a farba na NASku však nie je to dôležité. Tým je dostatočne silný a stabilný hardvér. Synology DS218j je naozaj lacnejším modelom a preto ponúka len dvojjadrový procesor Marvell Armada 385 88F6820 s taktom 1,3GHz.

V spojení s 512MB DDR3 RAM veľmi neohúri a neponúkne pokročilú funkcionality ako enkódovanie a prehrávanie 4K videa, no na bežné fungovanie a prenos súborov určite postačí. Po stránke konektorov sa na DS218j okrem napájania nachádzajú na zadnej strane dva USB 3.0 porty na pripojenie dodatočných úložísk, LAN port na pripojenie na domácu sieť a miesto na zaistenie Kensington zámku. Po stránke displejov a indikátorov je tento model tiež vybavený veľmi sporo, takže na prednej strane nájdete iba indikátory stavu zariadenia, pripojenia, diskov 1 a 2 a modré svetielko pri tlačidle vypnutia/zapnutia.

## Inštalácia a softvér

Hoci ide o vstupný model do portfólia spoločnosti Synology, ktorý neponúka tie najsilnejšie komponenty či množstvo pozícií na disky, po softvérovej stránke ide o plne vybavený kusok.

Inštalácia celého zariadenia nespočíva v ničom ťažšom ako v jeho zapojení a zapnutí. Následne sa dá nájsť na hociktorom zariadení pripojenom na lokálnu sieť tým, že navštívite jednu zo stránok <http://find.synology.com/> alebo <http://diskstation:5000>.

Synology DiskStation Manager je stále rovnako prehladný a intuitívny a s jeho používaním by nemali mať problém ako používatelia operačného systému Microsoft Windows, tak ani tí na MacOS.

Pri prvom spustení NASka sa, samozrejme, musí nainštalovať najprv samotný systém a následne všetky aktualizácie plus voliteľné balíčky, no pri normálnom internetovom pripojení je to otázka pár desiatok minút.

Po vytrpení krátkej chvíle je už ale NASko dostupné 24/7 a aktualizácie sa dajú nastaviť podľa vlastných predstáv, prípadne ich môžete rovno aj vypnúť, čo, samozrejme, neodporúčam.

Samozrejmosťou pri Synology NASkách je dostupnosť dát nielen z domácej siete, ale po prihlásení sa do služby Synology QuickConnect je možné nahrávať domov súbory priamo z dovolenky alebo pracovnej cesty. A naopak, dokumenty, fotky a súbory, ktoré ste si uložili už doma, si môžete pozrieť kdekoli s prístupom na internet.

## RAID a rýchlosti

NAS zariadenia sú v drivej väčšine prípadov kupované za účelom chrániť dáta a preto poteší, že DS218j pojme dva disky, ktoré je možné nastaviť buď do RAID 0 režimu pre redundanciu v prípade, že by sa jeden disk poškodil, alebo do RAID 1, ktorý zase ponúkne väčšiu kapacitu a vyššie rýchlosti, no málo po stránke ochrany.

Pri používaní Synology DS218j som, samozrejme, vyskúšal aj prenosové rýchlosti. V RAID 0 režime som podľa typu prenášaných súborov nameral celkom potešiteľných 103,1 MB/s pri zapisovaní a 109,7 MB/s pri čítaní veľkých súborov, pri stredne veľkých 61,5 MB/s a 72,8 MB/s a pri fotkách a textových súboroch rýchlosti klesli tesne pod 30 MB/s.

Bežné videá si preto bez väčších problémov prehráte aj z tohto NASka, no pri vyššom rozlíšení už môže dochádzať k sekaniu.

## Zhrnutie

DS218j je prvé NAS zariadenie od spoločnosti Synology s cenou pod 200 eur, nad ktorého kúpou by som premýšľal.

Kto nepotrebuje naozaj výkonné komponenty vhodné takmer do firemného prostredia a ide mu hlavne o zálohovanie fotiek, videí z dovolenky či dokumentov a iných súborov, bude určite rád, že Synology konečne ponúka aj takýto model, keďže operačný systém DSM je jedným z najprepracovanejších, aké sú momentálne pre bežných zákazníkov dostupné.

K tomuto NAS zariadeniu by som odporúčal minimálne dva 4TB disky určené pre NAS prevádzky, no možnosť osadiť až 12TB modely je tiež veľmi vítaná. Držať si dáta v bezpečí asi nikdy nebolo tak jednoduché a ani tak lacné.

Daniel Paulini

| ZÁKLADNÉ INFO:                |                     |
|-------------------------------|---------------------|
| Zapožičal:<br>Synology        | Cena s DPH:<br>175€ |
| PLUSY A MÍNUSY:               |                     |
| + používateľské rozhranie DSM | - nič               |
| + postačujúci hardvér         |                     |
| + nízky odber elektriny       |                     |
| HODNOTENIE:                   |                     |
| ★★★★★                         |                     |



# Genesis Thor 100 RGB

KEĎ VÁM OBYČAJNÁ KLÁVESNICA NESTAČÍ



Povedzme si na rovinu, klávesnica, či k počítaču, či k notebooku, je z hľadiska komfortu nutnosť. Dvojnásobne to platí pri hraní hier. Jednoducho, klávesnicu, či chcete, alebo nie, potrebujete. Na výber máte z množstva značiek, z rôznych cenových rozhraní a z rôznych typov a modelov. Existujú však aj trochu špeciálnejšie modely klávesníc, ktoré sú určené iba na hranie a výrobcovia pri ich výrobe poriadne šetrili miesto. My sa v dnešnej recenzii pozrieme na Genesis Thor 100 RGB.



## Balenie

Balenie produktu je dizajnové, pekné a vlastne úplne normálne. Z vonkajšej strany môžeme vidieť logo firmy, samotný produkt a zopár špecifikácií so stručným popisom.

Z vnútornej strany ma čakala nálepka s logom firmy, používateľská príručka a samotný produkt.

## Spracovanie a dizajn

Dizajn produktu je celkom pekný, oceňujem RGB podsvietenie, opierku na dlaň a hlavne pekné klávesy.

Čo sa týka spracovania, ide výhradne o plast, ktorý nepôsobí nejako prekvapujúco kvalitne, avšak pre danú cenu, ktorú vás produkt môže stáť, je kvalita obstojná.

To, že klávesnica je hlavne z plastu, má za dôsledok veľmi nízku hmotnosť, čo by som považoval za plus.



## Používanie

Spoločnosti Genesis šlo pri tomto produkte najmä o kompaktnosť, komfort a prenosnosť, čo sa im na môj vkus úplne podarilo.

Klávesnicu môžete pokojne napojiť ako sekundárnu k počítaču, čo znamená, že môžete používať svoju hlavnú klávesnicu na písanie a túto na hranie hier, na čo aj je určená. Genesis tam dokonca implementoval aj 4 programovateľné tlačidlá.

So samotným používaním som bol celkom spokojný, nič konkrétne mi nevadilo. Klávesy sa stláčali celkom príjemne. Neboli tvrdé, jednoducho, nebol som sklamaný. Potešil by ma ale dlhší kábel a kvalitnejší materiál.

## Záverečné hodnotenie

Produkt Thor 100 RGB od spoločnosti Genesis by som zhrnul ako priemer za dobrú cenu. Za takmer 27 eur dostanete kompaktnú klávesnicu, ktorú si môžete zobrať takmer všade. Disponuje postačujúcim komfortom, RGB podsvietením, štyrmi nastaviteľnými tlačidlami a nízkou hmotnosťou, čím si určite získa priazeň nemalo zákazníkov.

Matúš Kuril'ak

| ZÁKLADNÉ INFO:  |               |
|-----------------|---------------|
| Zapožičal:      | Cena s DPH:   |
| Genesis         | 26€           |
| PLUSY A MÍNUSY: |               |
| + kompaktnosť   | - kvalita     |
| + komfort       | - dĺžka káblu |
| + dizajn        |               |
| + podsvietenie  |               |
| HODNOTENIE:     |               |
| ★★★★★           |               |

# Súťaž

3. cena  
klávesnica Thor 100 RGB

2. cena  
myš Zircon 330

1. cena  
podložka Carbon 500 XXL tank  
+ myš XENON 330

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie





# ASUS ROG Balteus Qi a ROG Gladius II Wireless

NEROZLUČNÁ DVOJICA HERNEJ MYŠI A PODLOŽKY



Pred rokom bola na veľtrhu Computex 2018 predstavená podložka ROG Balteus Qi. Označenie Qi je jednoznačným signálom toho, že táto podložka bude disponovať nejakým druhom bezdrôtového nabíjania a je to naozaj tak. K dobrej podložke neodmysliteľne patrí aj dobrá myš, a tak nám Asus zapožičal hľadavca v podobe ROG Gladius II. Pod'me sa spoločne na oba produkty pozriete.

Oba produkty dorazili do redakcie v retail balení, a teda sa ich obsah a výbava zhodujú s tým balením, ktoré si môže zákazník zakúpiť.

V útrobach škatule s myškou okrem nej samotnej nájdeme USB prijímač, opletený USB kábel na nabíjanie (micro-B), gumený USB kábel na nabíjanie (micro-B), manuály a náhradné spínače Omron spolu s látkovým váčikom na cesty.

V krabici s podložkou nájdeme nabíjací adaptér na Qi nabíjanie, manuály a samozrejme podložku. Pri prvom

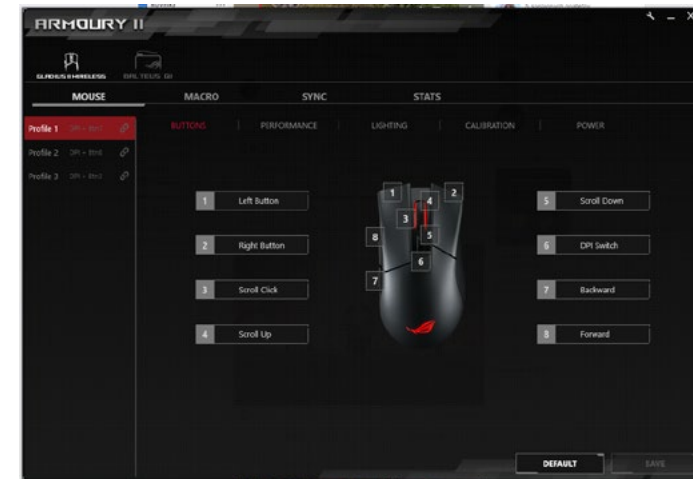
úchope hneď oceníte tvarovanie tela myši. To je však prispôbené pravákom, a teda nemôžeme hovoriť o ambidextrous tvarovaní.

Celočierne telo tvorené výhradne z čierneho plastu sa, ako by si mnohí mohli myslieť, nepodpísalo na konštrukčnej kvalite, pretože časti myši sú do seba napevno



zaskrutkované a nevzťahujú. Rozmery tela sú 126 x 67 x 45 mm. Hmotnosť 124 gramov je vzhľadom na prítomnosť batérie prijateľná, avšak treba podotknúť, že dosť vysoká.

Na tele myši je umiestnených 6 tlačidiel. Tlačidlá majú primeranú tuhosť a pri ich stláčaní som nemal pocit šetrenia. Na spodnej strane je umiestnený posúvač



vypnutia režimu Bluetooth alebo režimu pripojenia pomocou USB stanice. Srdcom myši je optický senzor PixArt 3389 poskytujúci rozlíšenie od 100 až do 16000 DPI. Tento senzor rozhodne spadá do high-end kategórie a poskytuje bezchybné snímanie. Minimálna výška snímania je nastaviteľná v softvéri, avšak už preddefinovaná výška je dostačujúca. Celkovo je snímanie veľmi presné na rôznych povrchoch. Pri vyšších rozlíšeniach senzora prichádza na pomoc aj smoothing.

Pripojenie k počítaču je možné buď pomocou prijímača na 2,4 GHz frekvencii, poprípade pomocou Bluetooth.

Batéria má kapacitu 800 mAh a celková výdrž pri zapnutom podsvietení bola asi 20 hodín. Myš začne pri dochádzajúcej batérii blikat, čím oznámi, že je potrebné pripojiť nabíjačku.

Rovnako dôležitý ako hardvér je aj softvér, v našom prípade ide o aplikáciu Armoury II, ktorá zastrešuje všetky

produkty značky. Zo začiatku bol softvér veľmi neresponzívny a všetko sa dlho načítavalo, avšak po aktualizácii softvéru a firmvéru myši všetky bugy zmizli.

Aplikácia je pokročilá, ponúka veľa možností, z ktorých si vie užívateľ vždy vybrať. Nájdeme tu premapovanie tlačidiel, konfiguráciu DPI profilov, rýchlosť odozvy, konfiguráciu akcelerácie/decelerácie a samozrejme aj nastavenie osvetlenia. Všetky nastavenia možno ukladať do pamäte myši a s pomocou tlačidlových skratiek na myši ich prepínať aj bez spúšťania softvéru.

Používanie myši na podložke Balteus Qi sa dá naozaj len pochváliť. Veľkokorysé rozmery 370 x 320 x 7,9 mm vystačia aj pri nízkom DPI. Celkovo je toto podložka z plastu, pričom snímacia plocha je hladká a myš sa na nej dobre kľže. Povrch sa dobre čistí a odoláva masťnote a potu. Na pravej bočnej strane je umiestnený priestor pre Qi nabíjanie, na ktorý stačí položiť zariadenie s podporou bezdrôtového

nabíjania. V softvéri možno pre podložku konfigurovať len podsvietenie.

## Hodnotenie (myš)

Myš ROG Gladius II od Asusu je skvele spracovaným produktom s ešte lepším senzorom. Aj napriek vysokej cene a pre niekoho aj hmotnosti možno túto myš vrelo odporučiť. Rozhodne treba pochváliť snahu výrobcu o možnosť výmeny spínačov, čo predlži životnosť produktu.

## Hodnotenie (podložka)

Rovnako ako myš, aj podložka je skvele spracovaná a na ničom sa nešetrilo. Za kvalitný produkt si treba priplatiť, avšak je celkovo podozrivé, ak podložka stojí rovnako ako samotná myš.

Ak sa rozhodnete aj tak investovať, táto podložka vám vydrží snáď navždy.

Lukáš Batora

### ZÁKLADNÉ INFO (MYŠ):

Zapožičal: ASUS Česká republika  
Cena s DPH: 109€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ spracovanie  
+ softvér  
+ senzor  
+ trvácnosť  
+ výdrž batérie  
- cena  
- hmotnosť

HODNOTENIE: ★★★★★

### ZÁKLADNÉ INFO (PODLOŽKA):

Zapožičal: ASUS Česká republika  
Cena s DPH: 109€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ spracovanie  
+ snímací povrch  
+ bezdrôtové nabíjanie zariadení  
- cena

HODNOTENIE: ★★★★★



# Sony Xperia 1

SONY STÁLE DOKÁŽE VYROBIŤ SKVELÝ SMARTFÓN



**Na trhu už nezostalo veľa firiem, ktoré by mali základ v počiatkoch boomu s mobilnými telefónmi. Nokia je len značkou v cudzích rukách, Huawei je v podstate mladý hráč, rovnako aj Apple a vlastne väčšina zvyšných veľkých firiem. Sony má vďaka Ericssonu históriu bohatú na legendárne modely a hoci je poslednú dobu okolo značky tichšie, stále dokáže vyrobiť skvelý smartfón.**

Na rozdiel od zvyšku konkurencie by ste pri nej ale zbytočne hľadali akékoľvek kauzy, je teda takou šedou myškou trhu so smartfónmi. Niekedy prekvapí, no väčšina modelov zanikne v obrovskej konkurencii značiek, ktoré na marketing dávajú neporovnateľne viac peňazí. Kým iné firmy by to už dávno vzdali, tak značka Xperia stále prežíva a určite je neprávom prehliadaná.

Najnovší vlajkový model Sony v podobe Xperia 1 to preto nebude mať vôbec ľahké, šumu okolo je totiž málo aj napriek tomu, že je jedným z najlepších smartfónov súčasnosti. No k tomu, aby dosiahol na prvé miesto, mu chýba pár drobností, teda presnejšie trochu viac snahy softvérového tímu.

## Na dizajn si budete chvíľu zvykať

Nová Xperia je neprehliadnuteľná najmä vďaka svojmu netradične vysokému displeju. Kým konkurencia ponúka pomer strán okolo hodnoty 19:9, v Sony tento rok vyskúšali ešte väčší extrém v podobe pomeru strán 21:9. Filmový displej je v segmente smartfónov novinkou a zatiaľ to nevyzerá, že by sa tu konkurencia chcela inšpirovať.

Smartfón kvôli displeju pôsobí výrazne užšie ako konkurencia. Vysoký a tenký displej však prináša obavy o ergonómiu používania, navyše ani jeho 6,5-palcová uhlopriečka nie je úplne najmenšia. Celková plocha je ale o niečo menšia ako napríklad v prípade 6,4-palcového displeja Galaxy S10+.

Pripravte sa preto na prvé minúty (pre niekoho možno hodiny) používania, počas ktorých si budete zvykať na nový svet smartfónov. Ergonómia používania nakoniec nie je vôbec zlá, hoci pre objektivitu musíme spomenúť, že bez rôznych softvérových pomôcok by život s vysokým smartfónom nebol veľmi príjemný. Po pár dňoch vám vysoká Xperia bude pripadať úplne normálna a návrat k bežnému smartfónu bude porovnateľný s návratom do minulého tisícročia.



Samotná konštrukcia je na dnešnú dobu typická, ved' v sebe kombinuje kovový rám s odolným sklom Gorilla Glass 6. Zaoblené hrany sú príjemné na dotyk, zároveň však umožnia bezpečné držanie v ruke.

Počas celej doby testovania sme nikdy nemali problém s vypadnutím z ruky alebo pri vyt'ahovaní z vrečka nohavíc. Systém však občas nerozpoznal nosenie vo vrečku a umožnil zadanie telefónneho čísla a jeho vytočenie.

Telo smartfónu je dobre vyvážené a aj pri používaní iba v jednej ruke nemá tendenciu vypadnúť pri neopatrnnej manipulácii. Aj napriek tomu však odporúčame dokúpiť si ochranný obal, minimálne kvôli drobným škrabancom, ktorým sa zadná strana nedokáže vyhnúť ani pri bežnom používaní.

Snímač odtlačkov neľadajte integrovaný v displeji, svoje miesto našiel na boku medzi tlačidlami na úpravu hlasitosti a tlačidlom blokovania displeja. Jeho umiestnenie je dobré len do doby, kým smartfón nebudete chcieť použiť v ľavej ruke.

Snímač má totiž problém s rozpoznaním aj pri držaní v pravej ruke a po pár neúspešných pokusoch vám nezostane nič iné ako použiť klasický PIN. Škoda, že tu nie je ani možnosť odomkania tvárou, na ktorú sme zvykli pri konkurencii.

Snímač má tendenciu zachytávať nečistoty, čím sa automaticky znižuje jeho presnosť a rýchlosť. Pri bežnom používaní je nakoniec jediným riešením jeho pravidelné čistenie.



## Fotoaparát potrebuje lepší softvér

Xperia Z bola prvým smartfónom od Sony, ktorý mal byť prémiovým fotomobilom. Bohužiaľ, jemu a aj ďalším nasledovníkom vždy k dokonalosti niečo chýbalo. Smartfóny mali moderné čipy, no interná spolupráca medzi jednotlivými oddeleniami firmy nefungovala tak, ako by mala. Po interných zmenách v spoločnosti je nová Xperia 1 zatiaľ najbližšie k cieľu byť špičkovým fotomobilom, pričom jediným slabým miestom je vlastná aplikácia fotoaparátu.

Základ fotoaparátu tvorí trojica 12-megapixelových fotoaparátov. Je tu jeden širokouhlý so 16 mm objektívom, klasický s 26 mm objektívom a nakoniec posledný s dvojnásobným priblížením v podobe 52 mm objektívu. S výnimkou širokouhlého sú zvyšné fotoaparáty vybavené optickou stabilizáciou (premiéra pre Sony smartfóny), čo oceníte hlavne pri fotení v zhoršených svetelných podmienkach.

Noviniek je hneď niekoľko, dôležité sú dve. Prvou z nich je zaostrovanie na oko pri fotení portrétov a postáv. Automatická detekcia oka funguje v reálnom čase presne, rýchlo a pri fotení portrétov je nenahraditeľnou pomôckou. Platí totiž pravidlo, že portrét sa nám zdá dobrý len vtedy, keď je oko fotenej osoby ostré. Túto funkciu zatiaľ nájdete len pri tých najlepších fotoaparátoch, Xperia 1 je prvým smartfónom, ktorý to dokáže tiež. Druhá novinka je čisto softvérová a v aplikácii fotoaparátu vám veľmi jednoducho



a hlavne pohodlne umožňuje meniť teplotu farieb a nastavenie expozície. Áno, to dokáže každý profesionálny režim aj u konkurencie. No zatiaľ čo profesionálny režim je všetko, len nie intuitívny a rýchly, toto elegantné riešenie v podaní Sony máte dostupné na jedno ťuknutie po displeji. Pre kreatívneho fotografa jedna z najlepších pomôcok.

Kvalita fotografií je vynikajúca a nielen pri dobrom svetle v ničom nezaostáva za najlepšou konkurenciou od Samsungu a Huawei. Fotky sú ostré, s dobre vyváženými farbami a problém tu nerobia ani kontrastné scény. Smartfón si dobre poradí aj pri horších svetelných podmienkach, taký západ slnka počas dovolenky pri mori dokáže zaznamenať bez šumu a s množstvom detailov. Nočná fotografia je však skôr priemerná a za najlepšími na trhu tu zatiaľ zaostáva. Pri videu by sme privítali vyššiu snímkovú frekvenciu pri 4K rozlíšení, inak je jeho kvalita veľmi dobrá. To, mimochodom, môžete nahrávať aj v HDR režime, pričom displej je na túto možnosť plne prispôbený. Zábavou je záznam spomaleného videa, ktoré nahrá pri Full HD rozlíšení rýchlosťou až 960 snímkov za sekundu. Výsledok je skvelý, zábavný, avšak vyžaduje dobré svetelné podmienky.

Ak si odmyslíme priemerné výsledky pri nočnej fotografii, tak jediným slabým miestom je samotná aplikácia fotoaparátu. Výhrady máme hlavne k jej rýchlosti a problémom so stabilitou. Jej spustenie trvá niekoľko sekúnd, prepnutie do portrétového režimu tiež a ak okamžite stlačíte spúšť, tak ani neviete, čo ste vlastne odfotili. Reakcie sú často

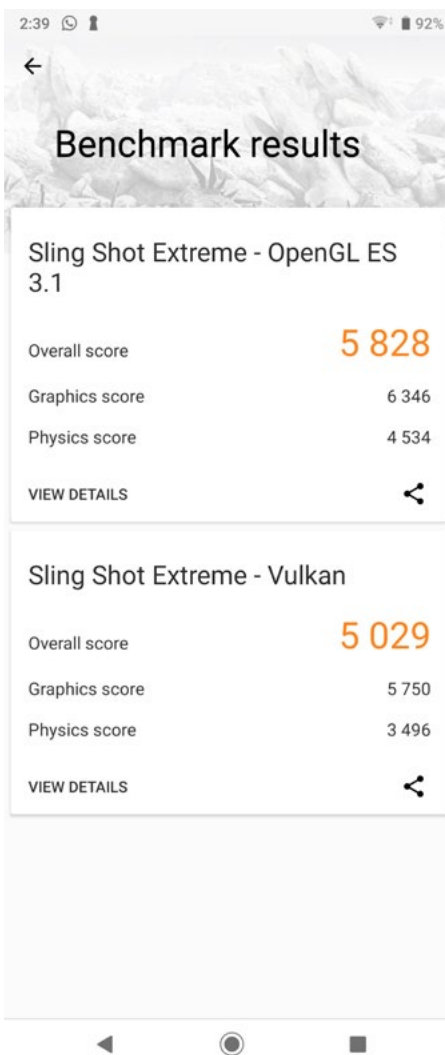




neúnosne pomalé, dokonca aj pri pokuse o zobrazenie práve odfotenej fotografie.

## Hardvér bez slabého miesta

Základom smartfónu je výkonný čip Snapdragon 855. Obsahuje osem procesorových jadier, pričom jedno je extra výkonné, tri sú výkonné a zvyšné štyri sú určené pre menej náročné úlohy. Takéto zloženie by malo lepšie reflektovať potreby odlišných aplikácií pre dosiahnutie optimálneho pomeru výkonu a spotreby. S ohľadom na vysokú cenu sme však čakali väčšiu kapacitu pri pamäti a dátovom úložisku. Kombinácia 6+128 gigabajtov nie je zlá, no konkurenčný Huawei P30 Pro za doplatok 50 eur ponúka 8+256 gigabajtov a rovnakú konfiguráciu má aj nový Honor 20 Pro pri cene 549 eur. Zatiaľ to však nevyzerá, že by bola kapacita pamäte slabým miestom smartfónu. Softvérová nadstavba je dobre optimalizovaná, graficky nie veľmi výrazná a čo je hlavné, v mnohých smeroch aj veľmi užitočná. Na rýchle zmenšenie obrazu sme si už zvykli, rovnako aj na stiahnutie hornej lišty pomocou potiahnutia prstom kdekoli po obrazovke. Novinkou je bočný snímač, ktorý je využiteľný na rýchle



použitie dvoch aplikácií súčasne a špeciálne zobrazenie ponuky navrhnutých aplikácií. Táto funkcia vám pri ovládaní jednou rukou uľahčí prístup k často používaným aplikáciám, keďže obsiahnuť vysoký 6,5-palcový displej je niekedy skutočne problém. Ten je, mimochodom, jedným z najlepších na trhu hlavne po stránke kvality. OLED technológiu v spojení s 4K rozlíšením (presnejšie 1644 x 3840 bodov) a HDR však v plnej kráse uvidíte jedine pri prezeraní a úprave fotografií a videa. Pri bežnom používaní a hraní hier je rozlíšenie o niečo menšie z dôvodu zníženia spotreby energie a nárokov na výkon hardvéru.

Systém prepínania rozlíšenia je plne automatický, pričom pre aplikácie na úpravu multimédií sa upravuje aj kvalita zobrazenia. Smartfón tak pozná dva režimy, jeden klasický a druhý s označením Creators mode, pri ktorom je použitý špeciálny farebný profil a 10-bitové farby pre HDR špecifikáciu.

## Kupujte, keď bude v akcii

Sony Xperia 1 je podarený smartfón, pri ktorom je jediným nedostatkom dočasný problém s rýchlosťou aplikácie fotoaparátu.

Prvotný problém so stabilitou firma odstránila v nedávnej aktualizácii, pričom pridala aj slušný výkonnostný nárast v niektorých aplikáciách a hrách. Výhrady preto nemôžeme mať ani k výkonu, dizajnu a skvelému 4K HDR displeju.

A práve netradičný displej je tým hlavným návykovým prvkom, ktorý má šancu prilákať nového zákazníka. Bez reálneho používania si naň len ťažko spravíte názor, čo je zároveň aj jeho najväčšia slabina. No po pár dňoch sa ku klasickým smartfónom vracia už len ťažko. Zoberte si do ruky starý smartfón so širokým displejom a malou uhlopriečkou, je to dnes nepoužiteľné. A presne taký je rozdiel medzi displejom Xperie 1 a napríklad klasickým iPhone Xs.

Problémy má smartfón dva, našťastie ich môže výrobca jednoducho a rýchlo vyriešiť. Prvým je nevládnuť aplikácia fotoaparátu, ktorá má až veľmi často dvoj slabé chvíľky, pri ktorých jej odfotenie a následné zobrazenie fotografie trvá aj viac ako päť sekúnd. K extrému v podobe Nokie 9 má síce stále ďaleko, no toto nepredvídané správanie je nepríjemné a objaví sa skoro vždy v tom najmenej vhodnom momente.

Druhá kritická poznámka smeruje k cenovej stratégii firmy. Už pri nedávno uvedenej Xperii 10 si Sony vyskúšala nasadiť prehnane vysokú cenu a znova to skúša aj v prípade prémiovej jednotky. Firma jednoducho nie je v stave, že si môže za svoj najlepší model pýtať toľko, čo konkurencia. Áno, 949 eur je adekvátna cena za tak dobrý smartfón, avšak nie v prípade úplne nevýrazného trhového podielu.

## Hodnotenie

Sony Xperia 1 je skvelý prémiový smartfón, ktorý sa bez problémov vyrovná tomu najlepšiemu, čo má v ponuke Samsung, Huawei alebo Apple. Za svoj smartfón si ale pýta rovnaké peniaze, takže sa pripravte na poriadnu investíciu.

Za svoje peniaze však dostanete skutočne dobre spracovaný smartfón s poriadnou dávkou výkonu a skvelým fotoaparátom.

Matúš Paculík

| ZÁKLADNÉ INFO:          |                      |
|-------------------------|----------------------|
| Zapožičal:              | Cena s DPH:          |
| Sony                    | 949€                 |
| PLUSY A MÍNUSY:         |                      |
| + vysoký výkon          | - nedoladený softvér |
| + vynikajúci 4K displej | - vysoká cena        |
| + fotoaparát            |                      |
| + dizajn a konštrukcia  |                      |
| HODNOTENIE:             |                      |
| ★★★★☆                   |                      |

# AORUS



# AORUS XTREME POWER

## XTREME POWER DESIGN FOR 16+ CORES

Direct 16 Phase Digital Power Design    PCI Express 4.0 Ready    Fins-Array Heatsink    WIFI 6 802.11ax

AMD SOCKET AM4 **X570** RYZEN AMD

f aorusCZSK

ig aorus\_czsk

GIGABYTE™



## AORUS KD25F

JE MOŽNÉ POVAŽOVAŤ MONITOR ZA FORMU NEPOVOLENÉHO DOPINGU?



Na svete sú ľudia, ktorí si vystačia, alebo musia vystačiť, s obvyčajnými monitormi ponúkajúcimi ničím výnimočné parametre ako rozlíšenie, odozvu či obnovovaciu frekvenciu. Potom sú tu profesionáli, ktorí potrebujú čo najvernejšie zobrazenie farieb pri čo najvyššom rozlíšení, no obnovovacia frekvencia či odozva ich až tak nezaujímajú. A do tretice sú tu hráči. Tí by najradšej vzali všetko najlepšie z každého smeru či segmentu a spojili to do jedného produktu. Pretože, hoci na to môže veľa hráčov zabúdať, monitor je jedným z najdôležitejších komponentov starajúcich sa o ten najlepší možný herný zážitok. Samozrejme, na iné typy hier sa hodia iné parametre, no k nám tentokrát zavítal kúsok, ktorý by sa hodil každému fanúšikovi akčných a rýchlych hier.

Monitor značky Aorus s názvom KD25F som privítal celkom neobradne. Predsa len, s rozmernou krabicou sa nejaké nežné a komplikované privítania robiť nedajú. No už od príchodu som sa

nevedel dočkať, ako si jeho parametre a schopnosti vyskúšam na vlastnej koži. KD25F totiž nie je bežný monitor. Teda, na prvý pohľad, keď by sa potenciálny zákazník pozrel iba na rozlíšenie 1080P



a použitý typ panelu, ktorým je v jeho prípade staršia technológia TN, by možno mávol rukou a bol prekvapený z jeho mierne vyššej ceny. My skúsenejší však vieme, že pri akčných hrách nie je rozlíšenie či sýtosť farieb také dôležité. Čo je na tomto monitore také úžasné, je deklarovaná obnovovacia frekvencia až 240 Hz, odozva 0,5 ms a podpora FreeSync technológie s kompatibilitou G-Sync kariet.

Začiatkom tohto roku vydala spoločnosť Nvidia zaujímavý prieskum založený na číslach a výsledkoch používateľov Nvidia kariet. V skratke tento prieskum hovoril o fakte, že hráči, ktorí hrajú na drahších a výkonnejších kartách a s lepšími monitormi, dosahujú v hrách lepšie výsledky. Veľa ľudí, a spočiatku aj ja, nad týmto výskumom mávlo rukou s myšlienkou, že ide iba o ďalší marketingový ťah zo strany Nvidia, aby predávali viac svojich aj 1500 eur drahých kariet. Ale po hlbšom zamyslení som musel uznať, že zrnko pravdy na tom asi bude. Predsa len, niekto, kto má pri hre LAG a komu sa trhá obraz alebo nemá monitor s vyššou obnovovacou frekvenciou, na tom bude logicky horšie ako hráč, ktorého tieto veci netrápia. Kto už skúsil, aké je to hrať s vyššou obnovovacou frekvenciou ako 120 či 144 Hz, dá ruku do ohňa za fakt, že takéto hranie je oveľa plynulejšie a príjemnejšie ako pri 60 Hz. 240 Hz je s dostatočne výkonnou kartou alebo dostatočne nenáročnou hrou ešte lepšie.

### Obal a jeho obsah

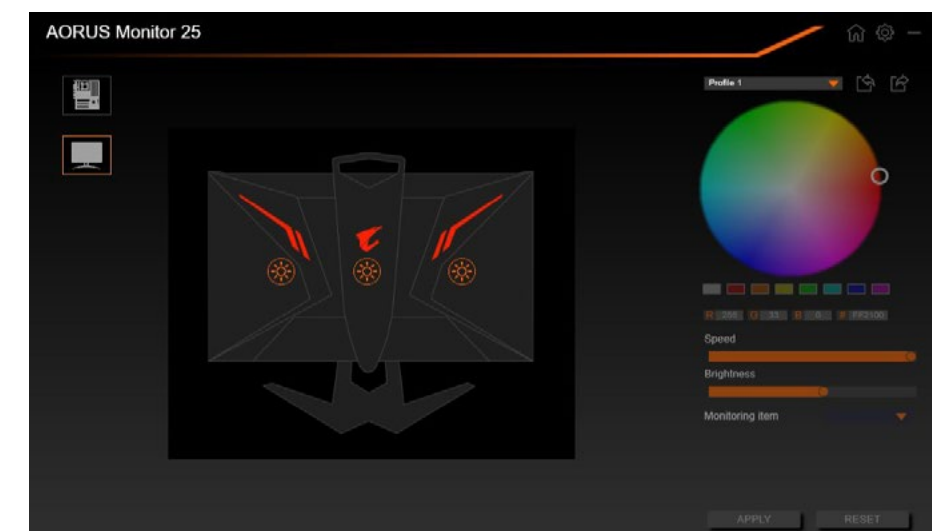
Krabica, v ktorej je dodávaný tento, ako už hovorí samotný názov – KD25F, 25-palcový monitor, je dostatočne masívna a po otvorení ukázala odolný sendvič z polystyrénu, v ktorom bol bezpečne uložený celý monitor a jeho súčasti.

Okrem monitora, zadnej časti stojanu a spodných kovových nôh sa v balení nachádza zbierka káblov (USB pre USB HUB, DisplayPort, HDMI a dva napájacie káble – jeden s anglickou zástrčkou a jeden s európskou). Ďalej sa v krabici nachádzajú už len brožúrky. Po vybalení súčastí a zloženia troch hlavných dielov som chvíľu nevedel, prečo je monitor napravo tak nízko na podstavci, až kým som si všimol malý šedý plastový dielec, vďaka ktorému je pohyb monitora hore a dole na podstavci blokován. Po jeho odstránení všetko fungovalo na 100 %. Jedna vec, na ktorú treba myslieť, je, že na úspešnú inštaláciu do funkčného stavu, čo znamená priporenie nôh do stojanu, si vyžaduje skrutkovač (nezáleží na tom, či krížový, alebo plochý). Inak je ale všetko maximálne jednoduché.

### Základná funkcionálna a konektivita

Posledný monitor, ktorý som pred týmto kúskom testoval, bol od rovnakej

spoločnosti, no s mierne odlišným zameraním. Aorus AD27QD, 27-palcový kúsok s 2K rozlíšením a obnovovacou frekvenciou 144 Hz však nastavil ten správny smer, ktorého sa v Gigabyte očividne držia a ktorého dizajnové prvky sa ukazujú aj na tomto modeli. Po stránke ergonómie ostali zachované všetky vymoženosti, takže si majitelia budú môcť užiť výškovú nastavitelnosť 11,5 cm hore či dole spolu s natáčaním do strán až 20 stupňov doprava aj doľava, možnosťou otočiť displej o 90 stupňov a používať ho vertikálne a v neposlednom rade aj náklon monitora 5 stupňov k sebe a 20 stupňov od seba. Takže palec hore za veľmi dobre zvládnuté možnosti prispôbenia. Po stránke pripojiteľnosti na spodnej strane ponúka KD25F 3,5 mm Jack na slúchadlá, druhý Jack na mikrofón, dva HDMI 2.0 porty, DisplayPort 1.4, hrubé USB 3.0 na prepojenie s počítačom, trojicu USB 3.0 na pripojenie periférií či schopných nabíjať zariadenia a na záver aj štrbinu pre zabezpečenie Kensington zámkom. Po pripojení monitora USB káblom k







počítaču je naň možné nainštalovať nový firmvér či si z neho uložiť svoje špecifické nastavenia, čo je určite veľké plus pre ľudí, ktorí často striedajú počítače alebo majú naozaj špecifické preferencie, o ktoré by sa báli prísť. Alebo priamo ovládať jeho nastavenia bez nutnosti hrať sa s malým joystickom v spodnej časti.

## Parametre a funkcionlita

Zase raz ale k tomu najpodstatnejšiemu. Ako som už spomínal, nemusí KD25F vyzerat' na zbežný pohľad priveľmi zaujímavo. 25" TN panel s rozlíšením 1080P sa dá kúpiť už za 150 eur, tak prečo stojí tento monitor takmer 500 eur? Odpoveďou je obnovovacia frekvencia. Tam, kde bežné monitory ponúkajú 60 Hz, teda 60 vykreslení obrazu za sekundu, zaraďuje KD25F piaty prevodový stupeň a pridáva nitro k výsledným 240 Hz. Neublíži ani rýchlosť odozvy – menej ako jedna milisekunda, čím sa tiež nemôže pochváliť mnoho konkurenčných modelov. Okrem toho tento panel ponúka všetky základné vychytávky či potrebné parametre ako svietivosť 400 cd/m2, 16,7 M farieb, pozorovacie uhly 170° horizontálne a 160° vertikálne či kontrast 1000:1.

## „Iba“ AMD FreeSync



Nie je to už taká novinka ako keď som testoval AD27QD, no je stále príjemným prekvapením, že spoločnosť Nvidia umožnila spoluprácu G-Sync technológiu s FreeSync certifikovanými monitormi. Malé vysvetlenie pre čitateľov, ktorí by náhodou nevedeli, čo stojí za názvom FreeSync. Ide o softvérové riešenie a snahu zabrániť takzvanému screen tearingu, teda trhaniu obrazu v hrách. Grafické karty totiž spracúvajú obrazy s rozdielnou rýchlosťou, ktorá sa nemusí vždy vyrovnat' obnovovacej frekvencii monitoru a výsledkom môže byť pri rýchlej zmene pohľadu napríklad zobrazenie polovice snímky z novej scény v hornej polovici monitora a predošlej v spodnej. Dvaja hlavní hráči na poli grafických kariet, AMD a NVIDIA, sa k tomuto problému postavili mierne odlišne a AMD prinieslo čisto softvérové riešenie, vďaka ktorému dokázal monitor komunikovať s grafickou kartou a zobraziť snímky až keď si bol úplne istý, že ukáže jeden neroztrhnutý obraz. Na druhej strane vymyslela NVIDIA systém G-Sync, ktorý pozostáva nielen zo softvérového riešenia, ale aj špecializovaného procesora, ktorý mohli výrobcovia umiestniť do svojich monitorov. A kvôli tomu si museli hráči snažiaci sa predísť screen tearingu dlhé roky vyberať monitor podľa značky grafickej karty, keďže grafické karty od

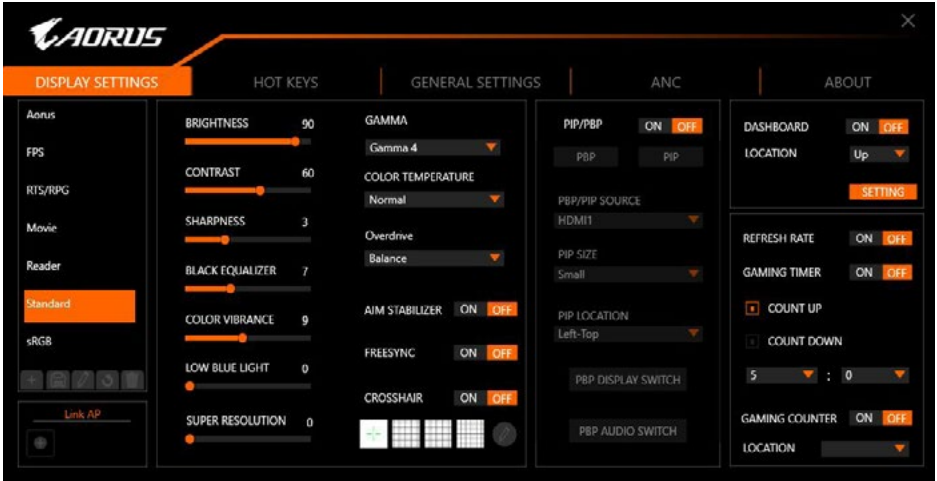
NVIDIE neboli kompatibilné s FreeSyncom a AMD-čko zase s G-Syncom. Počítačovým nadšencom však pred pár mesiacmi zaplesali srdcia, pretože NVIDIA prekvapivo ohlásila, že G-Sync funkcionlita na všetkých nových GTX a RTX kartách bude kompatibilná s vybranými monitormi disponujúcimi FreeSyncom. Prečo iba vybranými? Hlavne preto, že nie je monitor s FreeSyncom ako monitor s FreeSyncom. Menej kvalitné kusy jednoducho spoluprácu s G-Syncom nezvládajú a môže dochádzať k ešte horšiemu zobrazovaniu ako bez G-FreeSyncu. Aorus KD25F však medzi menej kvalitné kusy určite nepatrí, a preto celá G-Sync funkcionlita v spojení s kartou GTX 1070 Ti fungovala absolútne bez problémov. Teda, po pripojení DisplayPort 1.4 káblom.

## Vychytávky a softvér

V Gigabyte sa snažia k svojim produktom poskytovať nielen dobré parametre, ale aj všemožné vychytávky, ktoré hráčom dokážu uľahčiť život alebo ho urobia o čosi zaujímavejším. Ako prvé, a pre mňa asi najmenej dôležité, spomeniem, že KD25F ponúka RGB podsvietenie na zadnej strane v tvare AORUS orla. Jeho ovládanie je stále rovnako jednoduché, a to cez program RGB Fusion, ktorým sa dajú ovládať aj všetky ostatné produkty značky Gigabyte. Treba



iba myslieť na to, že monitor musí byť k počítaču pripojený aj USB káblom pre správne fungovanie ovládania. Logo vyzerá fajn a pokiaľ plánujete brať monitor na LAN párty, určite zaujme, no osobne som na ňom nevidel veľa pridanej hodnoty, keďže pri mojom rozložení je monitor priamo pri stene a nie je zo zadu viditeľný. Teraz k tomu dôležitejšiemu. Bonusová funkcionlita pri KD25F pozostáva rovnako ako pri AD27QD z viacerých, aj priamo do monitora zabudovaných programov a funkcií. OSD, teda On-Screen-Display, v ktorom je možné nastaviť všetko správanie a vzhľad monitora, nie je napríklad možné ovládať iba malým tlačidlom na spodnej strane, no vlastnosti sa dajú meniť aj za pomoci klávesnice a myši cez samostatný program. Priamo na hráčov zamerané funkcie AIM Stabiliser, Dashboard, GameAssist, Black Equalizer, ANC a PIP/PBP vyzerajú stále veľmi zaujímavo. AIM Stabiliser podľa slov Gigabytu pomáha s potlačením efektu rozmazania pri rýchlych pohyboch ako napríklad pri mierení a



strielaní v akčných hrách, čo by malo pomôcť k lepším výkonom. Dashboard je schopný zobraziť informácie o počítači ako teplota procesora a grafiky či ich vytázenie. GameAssist na monitore zobrazuje nezávisle od hry či programu časomieru, stopky, zameriavač či linky na správne zarovnanie viacerých displejov vedľa seba. Zaujímavý je aj Black Equalizer, teda funkcia vyrovnávania čiernej, vďaka ktorej bol monitor schopný potlačiť čiernu bez zasiahnutia do svetlých častí obrazu a odkryť tak protivníkov skrývajúcich sa v tieňoch. ANC funguje po pripojení slúchadiel do monitora a vďaka dvojici zabudovaných smerových mikrofónov dokáže potlačiť okolité hluky a dokonca ich zvládne filtrovať z hráčovej reči, pokiaľ práve rozpráva do mikrofónu. To znamená, že v hlučnejšom prostredí budú vaši spoluhráči lepšie počuť vaše slová. Na záver disponuje monitor aj funkcionlitou PIP (Picture-in-picture) a PBP (Picture-by-picture), vďaka čomu môžete jednoducho hrať hru a pri tom pozerať napríklad video sprievodcu alebo obľúbený seriál priamo na jednom monitore.

## Zhrnutie

1080P rozlíšenie? Na dnešnú dobu a do akčných/rýchlych hier stále postačujúce.

TN panel? To už nie je také slávne. No výmenou za menej sýte farby či hodnoverné zobrazenie ponúka KD25F takmer neuveriteľné parametre na poli obnovovacej frekvencie. 240 Hz a 0,5 ms odozva v monitoroch boli pred pár rokmi ešte vo hviezdach a nielen cenovo dostupné a zaobalené v peknom a kvalitnom dizajne. Pokiaľ teda hľadáte monitor, ktorý posunie vaše úspechy v CS:GO, Overwatch či iných strielačkách na ďalšiu úroveň, je KD25F perfektná voľba.

Daniel Paulini



| ZÁKLADNÉ INFO:                   |                  |
|----------------------------------|------------------|
| Zapožičal: Gigabyte              | Cena s DPH: 480€ |
| PLUSY A MÍNUSY:                  |                  |
| + 240 Hz obnovovacia frekvencia  | - Iba TN panel   |
| + Obstojný kontrast a svietivosť |                  |
| HODNOTENIE:                      |                  |
| ★★★★★                            |                  |



# ASUS ROG Zephyrus S GX502GW

ŠPIČKOVÝ HERNÝ NOTEBOOK S EXTRÉMNYM VÝKONOM AJ CENOU



Ultra štíhle, ale super výkonné notebooky sú dnes trendom. Asus nechce byť ako popredný výrobca počítačového hardwaru pozadu, a tak predstavil vynikajúci notebook radu ROG Zephyrus. Disponuje silným procesorom, špičkovou grafickou kartou, nezaostáva ale ani pamäťový systém a displej. Cena je však relatívne vysoká, keďže je určený tým najnáročnejším zákazníkom.

## Balenie

Balenie ROG produktov je tradične špičkové a nijako nevybočuje ani tento notebook. Po otvorení papierovej čiernej krabice sa v nej nachádza ďalšia krabica, v ktorej je uložený samotný notebook so zaujímavou skladačkou a manuálom. Napájací kábel je balený zvlášť v ďalšej krabici.

## HW parametre

Notebook ponúka konfiguráciu, ktorá patrí takmer k špičke aj v desktope. 6-jadrový procesor Core i7-9750H, ktorý disponuje 6 jadrami a 12 vláknami, pracujúci na 2,6 – 4,5 GHz. 32 GB RAM DDR4 na frekvencii

2666 MHz je zapojených v dvojkanálovom móde, aj keď má notebook len jeden DIMM slot. 16 GB je totiž prispájkovaných priamo na základnej doske. Grafická karta je veľmi výkonná – ide o Nvidia GeForce RTX 2070 s 8 GB VRAM. Je to verzia s 115 W TDP. Aj z tohto dôvodu disponuje notebook výkonným zdrojom 230 W. Zaujme aj systém dvoch SSD diskov Intel SSD 660p, ktoré tvoria RAID 0 pole a majú celkovú kapacitu 1 TB.

Skvelý je aj displej – ide o 15,6-palcový IPS panel s rozlíšením 1920 x 1080 bodov. Obnovovacia frekvencia je 144 Hz. Displej je matný s antireflexnou úpravou, čo je plus, a disponuje aj technológiou G-Sync. Možno by potešilo aj väčšie rozlíšenie, keďže takto je RTX 2070 až zbytočne príliš výkonná, ale na 15,6 palca je 1080p maximálne dostačujúca hodnota. Aspoň bude mať notebook veľmi dobrú výkonovú rezervu do budúcnosti.

Klávesnica je, bohužiaľ, bez numerickej časti, ale pri hernom stroji to vlastne až tak nevádi. Štandardom je pri rade ROG aj veľmi efektívne RGB podsvietenie, ktoré je,

samozrejme, konfigurovateľné. Touchpad je obrovský, pri hernom notebooku aj pomerne zbytočne, keďže väčšina hráčov ho aj tak používať nebude.

Zvuková stránka nás mierne sklamala, nejde v tomto prípade o špičku. Asus ale predpokladá, že hlavným zdrojom pri ROG hernom notebooku bude nejaká kvalitná verzia jeho ROG slúchadiel. Za nás je to v poriadku, v tenkej konštrukcii notebooku nie je možné očakávať skvelú zvukovú kulisu, fyzika jednoducho nepustí.

Chladenie je na špičkovej úrovni, nie je, samozrejme, najtichšie, ale frekvencia hluku nie je rušivá a dá sa to akceptovať. Pri otvorení notebooku sa zaujímavým spôsobom otvorí zadná časť, kde je vyfukovaný horúci vzduch. Je to rozhodne šikovné konštrukčné riešenie, ktoré chladeniu veľmi napomáha.

Čo sa konektivity týka, notebook disponuje portom HDMI 2.0, tradičnými konektormi pre slúchadlá a mikrofónom, sieťovým konektorom RJ45, ďalej tromi USB portmi, jedným typu C a dvomi typmi A. Dobrou

správou je aj Display port, prekážala nám ale absencia slotu SD karty.

Asus vybavil Zephyrus 78 Wh štvorčlánkovou batériou. Výdrž radíme skôr k priemeru. V nečinnosti s minimálnym jasom bola pod 6 hodín, s maximálnym jasom a záťažou bola nižšia ako hodinu. Výkonné komponenty a priemerná batéria, bohužiaľ, toho viac nevykúžlia. Na druhej strane, výdrž na batériu asi nebude prioritou používateľov tohto zariadenia.

## Dizajn a ergonómia

Dizajn je síce vždy subjektívna záležitosť, podľa nášho názoru sa ale veľmi podaril. Pôsobí agresívnym dojmom a hráčovi rozhodne hanbu neurobí. Spracovanie je tradične bez výčítiek na špičkovej úrovni, konštrukcia notebooku je Unibody a celokovová. Asus v ROG sérii drží vysoký štandard a nikto ani nič iné nemôže očakávať, všetko iné by bolo veľkým sklamaním. Hmotnosť 2 kg je v poriadku, notebook je príjemne ľahký. Dnes je až nepredstaviteľné, koľko výkonu sa zmestí do takého malého, ľahkého a tenkého zariadenia.

## Testy výkonu

Notebook je vybavený silným procesorom Intel Core i7 9750H, ktorý disponuje 6 jadrami a 12 vláknami. V teste Cinebench R15 dosiahol v multicore 1114 bodov, Single Core výkon je 178 bodov. Multicore bol štandardne opakovaný z dôvodu, že pri prvom teste sa procesor nestihne poriadne zahriať a dosahuje oveľa vyššie hodnoty ako normálne. My sme brali hodnoty nižšie, teda reálne dosahované. V extrémnom teste Prime 95 sa priemerná teplota po polhodine testu pohybovala okolo 87 stupňov Celzia a frekvencia



procesora spadla len na 2,3 GHz. V hrách bola teplota nižšia, napr. vo Witcherovi 3 sa pohybovala len okolo 80 stupňov Celzia.

Testy herného výkonu sme robili v dvoch hrách: Witcher 3 a Battlefield V.

Witcher 3 reprezentuje rozhranie DirectX 11 a stále patrí k najnáročnejším a najpopulárnejším titulom. V maximálnych nastaveniach sa v režime Turbo FPS pohybovali od 75 do 101 (min a max hodnoty).

Battlefield V sme testovali v dvoch režimoch. Prvý režim bol s vypnutým Raytracingom a DLSS a FPS sa pohybovali od 86 do 102. So zapnutým Raytracingom a DLSS sa FPS hýbali v rozmedzí 57 až 68. S vypnutým DLSS FPS spadli pod hrateľné hodnoty. Teplota grafickej karty dosiahla strop na príjemných 77 stupňov Celzia po polhodine hrania, čo je výborná hodnota.

Notebook disponuje na fullHD rozlíšení predimenzovaným výkonom a všetky hry si zahráte dnes bez akýchkoľvek kompromisov s plnými detailmi, len s výnimkou Raytracingu.

Pokiaľ ho nastavíte na stredné hodnoty, alebo ho skombinujete s módom DLSS, tak nie je problém ani v tomto prípade.

## Záverečné hodnotenie

Asus potvrdil, že ROG rad patrí k absolútnej špičke. Notebook Zephyrus je nekompromisný stroj výkonom, spracovaním, ale aj svojou cenou. Po stránke výkonu a spracovania nemáme žiadne výhrady. Výkon je na fullHD rozlíšení až predimenzovaný a úplne ho využijete, až keď kúpite nejaký 2K externý monitor. Nie je ale rozhodne zlé mať do budúcnosti takú veľkú výkonovú rezervu.

Cena s DPH sa pohybuje okolo 2600 eur, čo nie je malá suma, na druhej strane ale plne nahradí výkon desktopového herného počítača.

Notebook rozhodne odporúčame aj najnáročnejším hráčom nielen ako doplnok k desktopu.

Viliam Valent

| ZÁKLADNÉ INFO:           |                                  |
|--------------------------|----------------------------------|
| Zapožičal:<br>ASUS       | Cena s DPH:<br>2 600€            |
| PLUSY A MÍNUSY:          |                                  |
| + veľmi výkonný hardware | - chýbajúca numericlá klávesnica |
| + účinné chladenie       | - vyššia cena                    |
| + nízka hmotnosť         |                                  |
| + špičkové spracovanie   |                                  |
| HODNOTENIE:              | ★★★★★                            |



# Zalman ZM-GM7 Gaming Mouse

SKVELÁ HERNÁ MYŠ S ATRAKTÍVNOU CENOVKOU



Spoločnosť Zalman je známa produkciou špičkových PC komponentov. Tentokrát na trh prináša novú hernú myš ZM-GM7. Novinka je vybavená kvalitným senzorom PixArt PMW3360, ktorý poskytuje rozlíšenie až 12000 DPI. Pre náročných hráčov to teda určite bude dobrá správa a ďalšia slušná alternatíva k špičkovým herným myšiam.

## Balenie

Balenie je v tomto prípade minimalistické. Čaká nás malá krabica, v ktorej po otvorení nájdeme myš a používateľský manuál. Tým to aj končí.

## Dizajn a ergonómia

Myš je spracovaná veľmi kvalitne. Všetko pekne lícuje, plastové materiály sú kompletne pogumované, tlačidlá sa stláčajú príjemne. Problém sme videli v nízkej výške myši, po pár hodinách hrania z nej totiž pobolievalo zápästie. Určená je teda skôr pre hráčov s malými rukami. Dizajn v každom prípade nijak extra nevybočuje z normálu a môžeme ho označiť za štandardný.

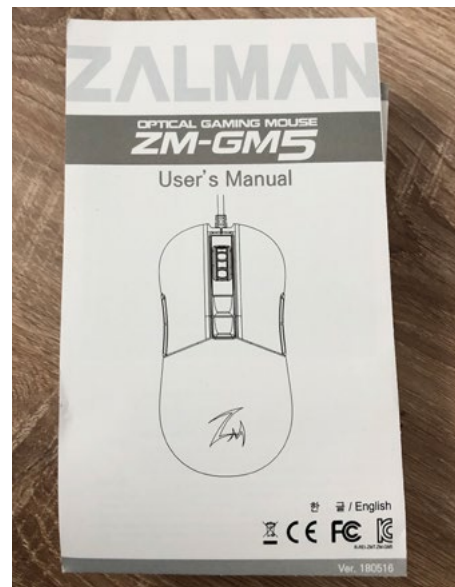
Samozrejme, nesmie chýbať dnes veľmi populárne RGB podsvietenie.

Myš má opletený kábel, vybavený filtrom šumu, a pozlátený USB konektor. Obsahuje sedem programovateľných tlačidiel vrátane pogumovaného rolovacieho tlačidla/ kolieska pre presné ovládanie.

## Používateľské dojmy

Herná myš Zalman ZM-GM7 je vybavená spínačmi Light Strike s reakčnou dobou 0,2 ms. Mali by byť aj veľmi odolné, výrobca sa chváli životnosťou až dvadsať miliónov kliknutí. Upozorňuje aj na technológiu LOD (Lift Off Distance), ktorá vyhodnocuje a rozpoznáva pohyb senzora myši nad povrchom, koriguje polohu a predchádza chybám. Zvyšuje tým spoľahlivosť myši a komfort používania.

Vďaka všetkým týmto parametrom by sme mohli tušiť, že táto myš to bude mať veľmi dobre naštápnuté. Môžeme to len potvrdiť. Zariadenie je skutočne veľmi presné, rýchle a reaguje skvele. Softvér, ktorý je možné stiahnuť na stránke



výrobcu, umožňuje rôzne možnosti individuálneho nastavenia, ukladanie makier a nastavovanie RGB podsvietenia.

## Záverečné hodnotenie

Herná myš ZM-GM7 skutočne prekvapila. Je vybavená špičkovými komponentami, spracovanie je takisto výborné, poteší aj efektívne RGB podsvietenie a široké možnosti nastavenia v používateľskom softvéri. A koľko za to výrobca pýta? Teraz sa podržte, cenovka začína už na 28 eurách! Aj my sa pýtame, aký to má háčik. Okrem trochu menej vyhovujúcej ergonómie sme žiaden nenašli. Na to sa ale dá zvyknúť. Preto môžeme túto myš len a len odporučiť, budete určite veľmi príjemne prekvapení.

Viliam Valent

| ZÁKLADNÉ INFO:        |                    |
|-----------------------|--------------------|
| Zapožičal:            | Cena s DPH:        |
| Zalman                | 28€                |
| PLUSY A MÍNUSY:       |                    |
| + technické parametre | - horšia ergonómia |
| + špičkový senzor     | kvôli nižšej výške |
| + výborné spracovanie |                    |
| + RGB podsvietenie    |                    |
| + cena                |                    |
| HODNOTENIE:           | ★★★★★              |

OD PRODUCENTA GUILLERMA DEL TORA

# NOČNÉ MORY Z TEMNÔT

TVOJE NAJDESIVEJŠIE PREDSTAVY OŽIJÚ



V KINÁCH OD 8. AUGUSTA 2019

PRODUCED BY GUILLERMO DEL TORO SEAN DANIEL JASON F. BROWN J. MILES DALE  
ELIZABETH GRAVE BASED ON THE SERIES BY ALVIN SCHWARTZ SCREENSTORY BY GUILLERMO DEL TORO  
SCREENPLAY BY DAN HAGEMAN & KEVIN HAGEMAN DIRECTED BY ANDRÉ ØVREDAL



# Synology RT2600ac + MR2200ac

KOMPLETNÉ POKRYTIE BEZ KOMPLIKÁCIÍ



Pokiaľ máte šťastie a bývate vo veľkom alebo viacposchodovom dome, je viac ako pravdepodobné, že ste už narazili na problém, ktorý desí každého moderného človeka – vypadávať či pomalý internet. Ako vyriešiť celkové pokrytie väčšej plochy? Minúť stovky eur na jeden ultra výkonný router a dúfať, že zvládne pokryť všetky kúty? Kúpiť viacero samostatných, no lacnejších routerov a mať ich rovnako nastavené? Ani jedna z týchto možností nie je tým najlepším riešením. Tým je takzvané mesh pokrytie a presne tomu som sa mal možnosť posledných pár týždňov venovať, konkrétne v podaní spoločnosti Synology.

Problémom jedného silného routeru je, že aj tie najvýkonnejšie kúsky jednoducho nedokážu pokryť všetky kúty či viac poschodí rozľahlejšieho domova. S viacerými samostatnými

routermi je zase problém ich potreba byť stále pripojené ethernetovým káblom a takisto vypadávanie siete pri prechádzaní zariadení z pokrytia jedného routeru do druhého. Meshové systémy sú dostupné už nejakú dobu, no cenovo dostupnejšími a naozaj logickými voľbami sa stávajú až v posledných rokoch. Ja som mal možnosť vyskúšať si trojicu zariadení v zostave Synology RT2600ac, fungujúcu ako hlavný router spolu s dvoma routermi MR2200ac fungujúcimi ako satelity a zosilňujúcimi signál všade tam, kde to bolo potrebné.

### Obal a jeho obsah

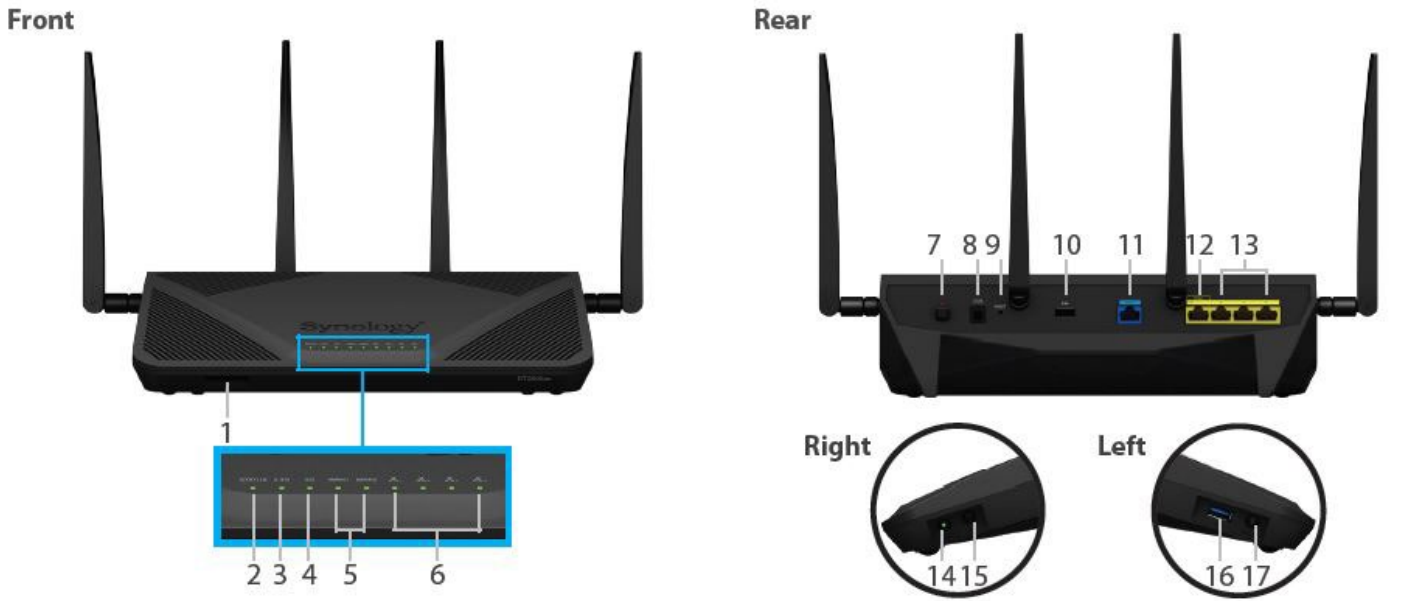
Oba, respektíve všetky tri routery, sa po stránke obalov držia zaužívaných pravidiel Synology produktov. To znamená obvyčajne pôsobiace kartónové krabice s niekoľkými nálepkami a popismi, ktoré sa

svojím sporým výzorom akoby snažili do sveta vykričať „Mohli by sme byť lesklé a moderné, no nepotrebujeme odvracať pozornosť od toho dôležitého, čím sú šikovné zariadenia v našom vnútri“.

Oba modely – RT2600ac aj MR2200ac, sú dodávané s napájacím adaptérom, ethernet káblom a niekoľkými brožúrkami. Balenie nie je prehnane polstrované, no routery sa našťastie neradia medzi zariadenia jednoducho poškoditeľné pri prevoze, takže aj vnútorné nárazníky z kartónu postačia.

### Prvé dojmy a spracovanie

Model RT2600ac do obchodov prišiel ešte v roku 2016 ako druhý router tejto značky, ktorá dovtedy ponúkala najmä NAS zariadenia. No vidieť, že Synology to vyšlo už s prvým modelom (RT1900ac,



|    |               |    |                  |    |                   |    |                 |
|----|---------------|----|------------------|----|-------------------|----|-----------------|
| 1  | SD card slot  | 2  | Status Indicator | 3  | 2.4 GHz Indicator | 4  | 5 GHz Indicator |
| 5  | WAN Indicator | 6  | LAN Indicator    | 7  | Power button      | 8  | Power port      |
| 9  | Reset button  | 10 | USB 2.0 port     | 11 | WAN port          | 12 | WAN/LAN port    |
| 13 | LAN port      | 14 | WPS button       | 15 | Wi-Fi button      | 16 | USB 3.0 port    |
| 17 | Eject button  |    |                  |    |                   |    |                 |

ktorý sme testovali ešte v danom roku) a s RT2600ac iba vylepšovali už vtedy dobrý recept. MR200ac je na druhú stranu produkt starý len pár mesiacov, takže je príjemné vidieť spoluprácu starších a novších produktov tej istej spoločnosti.

Oba routery sú ladené v čiernej farbe a hoci je medzi nimi viac ako dvojročný vekový rozdiel, ich dizajn je veľmi podobný. RT2600ac ponúka plochejšie telo s dvoma dlhšími zadnými nohami, vďaka čomu sedí na povrchu pod ostrejšim uhlom ako bežné routery.

Takisto je samozrejmosťou aj štvorica externých antén, vďaka čomu dokáže RT2600 poslúžiť aj ako samostatný router. Na druhej strane predstavuje MR2200ac zariadenie so stojacim telom bez externých antén predurčujúce ho buď na samostatné použitie v menších priestoroch, alebo práve na meshové pokrytie v spojení s ďalšími MR2200ac bratmi.

### Hardvér, funkcionalita a porty

RT2600ac je ako hlavná hviezda večera lepšie vybavená ako po stránke hardvéru, tak aj konektivity. Základom je čipset ARM Qualcomm IPQ8065 so štvorjadrovým procesorom s taktom 1,7 GHz v spojení s 512 MB DDR3 RAM, 4 GB interného úložného priestoru a štandard dual-band Wi-Fi 802.11ac, čo znamená teoretické rýchlosti až 1733 Mbps na 5 GHz pásme a 800 Mbps na 2,4 GHz. Samozrejmosťou

sú funkcie MU-MIMO a beamforming, vďaka ktorým je komunikácia aj viacerých zariadení neustále stabilná a rýchlejšia ako pri bežných riešeniach.

MR2200ac dáva pocítiť, že ide o niečo modernejší výrobok, no celkovým výkonom a komponentami za RT2600ac stále mierne zaostáva. O výkon sa stará štvorjadrový čipset ARM Qualcomm IPQ4019 s frekvenciou 717 MHz, 256 MB DDR3 RAM, opäť 4 GB interné úložisko, no MR2200ac ponúka až tri-band Wi-Fi 802.11ac pre rýchlosti 2 x 5 GHz až 867 Mbps a 2,4 GHz až 400 Mbps.

Oba kúsky sú vybavené zmesicou portov, no RT2600ac toho má opäť v ponuke viac ako MR2200ac. 4 LAN porty, 1 WAN port, USB 2.0 na zadnej strane, USB 3.0 na boku a rad tlačidiel – od bežného zapnúť/vypnúť cez Wi-Fi a WPS až po špeciálne tlačidlo na bezpečné odobratie hardvéru pripojeného do USB 3.0 portu. MR2200ac na druhej strane ponúka len jeden LAN port, jeden WAN, USB 3.0 a tlačidlá Wi-Fi, WPS a vypnúť/zapnúť.

### Softvér a vychytávky

Oba modely pracujú na overenom kvázi operačnom systéme SRM (Synology Router Manager), ktorý si už stihlo obľúbiť množstvo ľudí po celom svete, keďže ide stále o jeden z najlepších, ak nie ten najlepší spôsob, ako manažovať svoj(e) router(y). Do SRM systému sa

používatelia stále dostanú cez webové rozhranie, no tam ich už nečakajú obvyčajné tabuľky a možno jeden strom s nastaveniami a podnastaveniami, ale plocha na štýl bežných operačných systémov Windows či MacOS.

Po prvotnej inštalácii a spustení routerov je preto možné do nich pridávať ďalšiu funkcionalitu cez špeciálne aplikácie, podobne ako je to zvykom pri Synology NAS zariadeniach. Pokiaľ tam nejakú aplikáciu potrebujete, je otázkou niekoľkých minút nainštalovať ju a na druhú stranu nie ste nútený trpieť výrobcom nainštalované aplikácie, ktoré by ste náhodou nepotrebovali, alebo vôbec nevyužívali.

Vďaka týmto aplikáciám je možné napríklad RT2600ac využívať okrem jeho schopnosti routerovať aj ako Download station (nielen pre HTTP, FTP, ale aj BitTorrent a Usenet súbory), Cloud Station (pre jednoduchú synchronizáciu súborov aj medzi zariadeniami s rôznymi operačnými systémami),

File Station (na manažovanie súborov uložených napríklad na disku pripojenom cez USB 3.0), alebo použiť schopnosti zabudovanej VPN-ky, DLNA media serveru či rodičovskú ochranu.

RT2600ac toho dokáže naozaj prekvapivo veľa a MR2200ac za ním nie je až tak ďaleko, hoci pri druhom modeli treba myslieť na obmedzenejší výber



## Marvo Scorpion HG9046 Gaming Headset

ZA MÁLO PEŇAZÍ VELA MUZIKY



zistil, že majú naozaj okúzľujúci dizajn. Najväčšou vychytávkou pritom boli určite podsvietené ušnice, teda ich vnútro ponúkajúce až sedem nastaviteľ'ných farieb, ktoré bolo cez priesvitný plast dokonale vidieť'. Spoločnosť Marvo sa s dizajnom headsetu naozaj pozoruhodne vyhrala.

Určite sa pri výbere správneho headsetu k počítaču pozeráte na množstvo parametrov, ktoré by dokázali určiť, či je pre vás produkt vhodný. Dôležité je jeho spracovanie, dizajn, cena a všelijaké zvukové parametre, ktorým aj tak väčšina z nás nerozumie. Zvykneme uprednostňovať skôr známejšie značky s vyššou cenovkou. No niekedy sa stane, že nejaká spoločnosť spraví naozaj vydarený kúsok za dobrú cenu, ktorý si málokto všimne a zakúpi, čím danú firmu podporí. S takýmto niečím prišla firma Marvo, keď vytvorila headset rady Scorpion a modelového čísla HG9046, ktorému sa v dnešnej recenzii pozrieme na zubok.

### Balenie, spracovanie a dizajn

V balení som okrem slúchadiel nenašiel v podstate nič dôležité. Tie na mňa hneď vyskočili a v tom momente som

prispôsobivá, takže headset sadne určite každému z vás. Ďalšie prekvapenie, ktoré ma dostalo možno trochu viac, bola kvalita zvuku, ktorá bola na danú cenovú úroveň priam excelentná.

Mal som na ušiach viacero headsetov, ktoré boli aj takmer dvojnásobne drahšie, no kvalitou sa tomuto nevyrovnali. Nie je to ale nič dokonalé.

Chýbajú výraznejšie basy a trochu tlmené sú aj výšky, no oceňujem 7.1 surround zvuk, ktorý minimálne pri hrách dosahuje trochu nadpriemernú čistotu.

Čo sa týka kvality mikrofónu, tak síce nie je skvelá či chvályhodná, no dá sa ním dorozumieť so spoluhráčmi.

### Záverečné hodnotenie

Scorpion HG9046 od spoločnosti Marvo je podľa môjho názoru obstojný a hlavne cenovo dostupný headset, ktorý vás ničím neurazí, naopak prekvapí svojím dizajnom a podsvietením, rovnako ako komfortom a s privretými očami aj kvalitou zvuku.

Za cenu, ktorá začína na približne 40 eurách, dostanete slúchadlá, ktoré by som celkovým spracovaním, možnosťami a kvalitou radil k nadpriemerným.

V podstate im nemám čo závažné vytknúť a vrelo ich odporúčam každému hráčovi, ktorý do svojho gaming setupu nechce investovať stovky eur a nebojí sa vkročiť do neznáma a vyskúšať nové značky.

Matúš Kuril'ak

| ZÁKLADNÉ INFO:                                    |                    |
|---------------------------------------------------|--------------------|
| Zapožičal:<br>Marvo                               | Cena s DPH:<br>40€ |
| PLUSY A MÍNUSY:                                   |                    |
| + podsvietenie<br>+ dizajn<br>+ cena<br>+ komfort | - spracovanie      |
| HODNOTENIE:                                       |                    |
| ★★★★★                                             |                    |



portov a tiež slabší hardvér, ktorý by pri využívaní na ďalšie úlohy okrem routerovania mohol byť pretiažený.

### Inštalácia a používanie

Hoci dom, v ktorom bývam, nie je natol'ko rozmerný, aby si naozaj vyžadoval router plus dva meshové satelity, bolo fajn skúšať, ako vlastne celý Synology systém spolu funguje a o kol'ko rýchlejšie plus stabilné bude celkové pokrytie. Základné pripojenie a zapnutie RT2600ac mi zabralo len pár minút, no potom som sa išiel pustiť do spárovania so satelitmi. To sa dá ako pri prvotnom nastavovaní RT2600ac, no z akéhosi dôvodu bolo pri tejto inštalácii vidieť iba jeden z dvojice MR2200ac routerov. Preto som najprv nainštaloval samotný RT2600ac a nechal ho stiahnuť si všetky najnovšie updaty a až následne som začal s párovaním satelitov. Našťastie, po ich pripojení na hlavnú Wi-Fi a automatickom stiahnutí updatov bolo párovanie a ďalšie nastavenie

siete či stiahnutie otázkou pár minút. Pre účely testovania a skúšania som na router nainštaloval aplikácie Download Station, File Station a cez USB 3.0 pripojil externý hard disk. Manažovanie všetkých súborov a nastavenie st'ahovania nových je rovnako ako pri Synology NAS-kách naozaj jednoduché a keby som doma nemal samostatné NAS zariadenie, možno by som rozmýšľal nad RT2600ac v spojení s externým diskom, pretože základné úlohy zvládla táto kombinácia na jednotku. Samozrejme, NAS-ko našťastie mám a tiež si potrpím na redundanciu v podobe dvoch diskov, takže tieto úvahy ostávajú v teoretickej rovine. Mierne však zamrzí, že toto pripájanie externých zariadení napríklad nie je možné v prípade satelitov pri použití v mesh konfigurácii, hoci USB portom disponujú. Druhá menšia chybička, ktorú som si všimol, je, že všetky satelity sú po pripojení na hlavný router manažované priamo z neho a už nie je možné dostať sa špecificky do SRM systému satelitného routeru. To

však nebude príliš prekážať bežným, ani mierne náročnejším používateľom, hoci to bude môcť chýbať niektorým expertom.

### Testovanie

Celý meshový systém som testoval v spomínanej konfigurácii RT2600ac + 2 x MR2200ac, rozmiestnené na opačných koncoch domu. Rýchlosti prenosu súborov na oboch frekvenciách si môžete prezrieť v tabuľke nižšie.

### Zhrnutie

Synology RT2600ac je nadmieru schopný, hoci mierne drahší router, ktorý však svoju cenu úspešne vyvažuje svojou jednoducho rozšíriteľnou funkcionalitou po stránke aplikácií a teraz aj takto, vďaka možnosti pripojenia ďalších routerov a vytvorenia mesh pokrytia. Celkové pokrytie aj väčšieho domova s možnosťou toto pokrytie ešte v budúcnosti rozšíriť tak nebolo nikdy jednoduchšie, hoci to stále nie je úplne najlacnejšie. Vždy je to ale celkovo výhodnejšie ako kúpiť jeden ultra výkonný, ktorý bude môcť trpieť slabším dosahom v najvzdialenejších koncoch obydľia.

Daniel Paulini

| ZÁKLADNÉ INFO:                                                                                       |                                |                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|-----------------|
| Zapožičal:<br>Synology                                                                               | Cena s DPH:<br>215€ (RT2600ac) | 133€ (MR2200ac) |
| PLUSY A MÍNUSY:                                                                                      |                                |                 |
| + skvelý softvér<br>+ jednoduchá inštalácia<br>+ možnosť rozšíriť funkcionalitu<br>+ striedmy dizajn | - mierne starší hardvér        |                 |
| HODNOTENIE:                                                                                          |                                |                 |
| ★★★★★                                                                                                |                                |                 |





# AORUS NVMe Gen4 SSD 2TB

MOMENTÁLNY KRÁĽ NA POLI RÝCHLOSTÍ



Nie je to ešte tak dávno, čo pojem SSD u bežných počítačových používateľov v praxi neexistoval. Kto mal SSD disk, bol buď naozaj veľkým nadšencom, alebo vyššie prenosové rýchlosti jednoducho vyžadoval kvôli práci. V dnešnej dobe sú však SSD disky už tak rozšírené, že ich nájdete aj v lacnejších zostavách či notebookoch a čoskoro sa objavia dokonca aj v herných konzolách. Mať v zariadení SSD teda už nie je iba výsadou vyvolených a veľkou prestížou. Mať v počítači momentálne najrýchlejšie bežne dostupné SSD však má stále svoje čaro.

Spoločnosť Gigabyte sa so svojou prémiovou značkou Aorus do vôd SSD diskov s veľkou chuťou vydala ešte minulý rok a šancu otestovať ako lacnejšie, tak drahšie a výkonnejšie kúsky sme nikdy neodmietli. Všetky modely, ktoré nám ale doteraz prešli testovacím

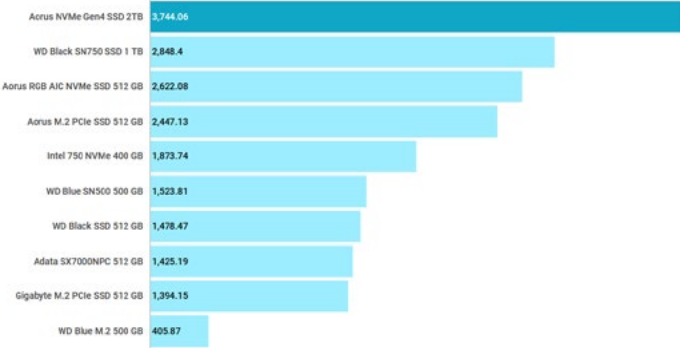
počítačom, sa ani nepribližujú k tomu, čo je vďaka novej generácii AMD procesorov a nového X570 chipsetu možné. Prečo však v spojení s SSDčkami spomínam procesory a chipsety matičných dosiek? Odpoveď je jednoduchá – je ňou nový štandard PCIe 4.0, ktorý oproti predošlej generácii prináša rad vylepšení, z ktorých je jedným aj vyššia priepustnosť dát a tým aj vyššie potenciálne rýchlosti prenosu súborov. Keď som minulý rok testoval disk WD SN750, bol som veľmi potešený jeho vysokými rýchlosťami, ktoré sa blížili k hodnotám 3500 MB/s, no technik spoločnosti WD sa mi pri jeho predstavovaní v Prahe postávať nechal, že limitom už takmer nie je samotný disk, no maximálne prenosové rýchlosti štandardu PCIe 3.0. PCIe 4.0 jeho potenciálne rýchlosti zdvojnásobil, z 8 GT/s na 16 GT/s, čo znamená, že v dohľadnej budúcnosti hádam uvidíme

aj disky ponúkajúce rýchlosti 7000 MB/s pri zapisovaní a čítaní. Zatiaľ ešte nie sme v tejto situácii, no už prvý pohľad na AORUS NVMe Gen4 SSD 2TB ukazuje, že sme na správnej ceste.

## Obal, prvé dojmy a spracovanie

AORUS NVMe Gen4 SSD 2TB dorazil, rovnako ako aj iné SSD disky štandardu M.2, v relatívne malej krabíčke, no okamžite ma prekvapila jej vyššia váha. Prednej časti škatuľky už tradične dominuje logo Aorus s názvom disku a na zadnej strane nájdete potenciálne kupcu aj bližšie technické špecifikácie. Tie spomínajú podporu PCIe 4.0 x4 a rýchlosti čítania až do 5000(!) a zápisu do 4400 MB/s. Vďaka tomu, že ide o menší disk, sa vyhol takmer všadeprítomnému podsvieteniu, no samotný dizajn pasívneho chladiča je dostatočne

## Anvil's Storage Utilities čítanie (MB/s, viac je lepšie)

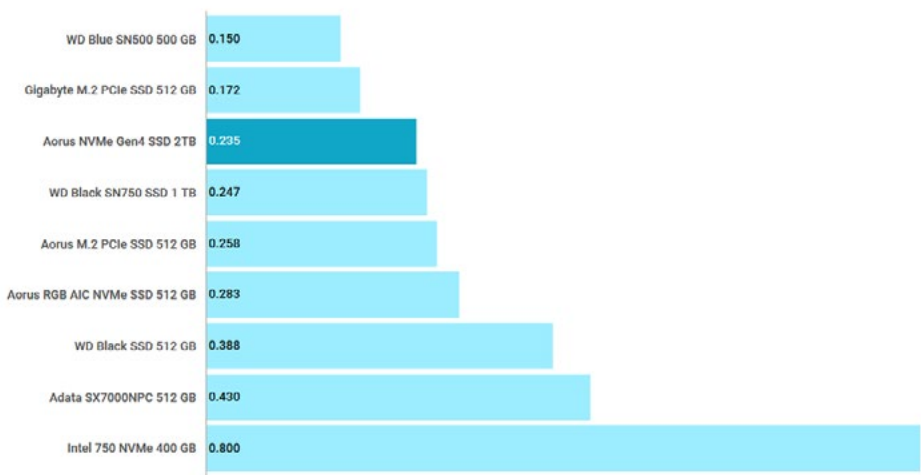


zaujímavý aj bez dodatočných svetielok. Vnútri krabíčky je disk naozaj bezpečne uložený v mäkkej pene, vďaka čomu by som sa ňou nebál ani hodiť o stenu (hoci som túto skutočnosť pre istotu radšej neotestoval). Bezpečné uloženie disku je naozaj dôležité, keďže s vyšším výkonom prichádza aj vyšší výdaj tepla, takže pasívny chladič je naozaj robustný a celý vyrobený z medi, vďaka čomu sa pýši mierne lososovou farbou. Nie som jej najväčším fanúšikom, strieborná alebo čierna by mu podľa mňa pristala viac, no aj takto určite disk zaujme.

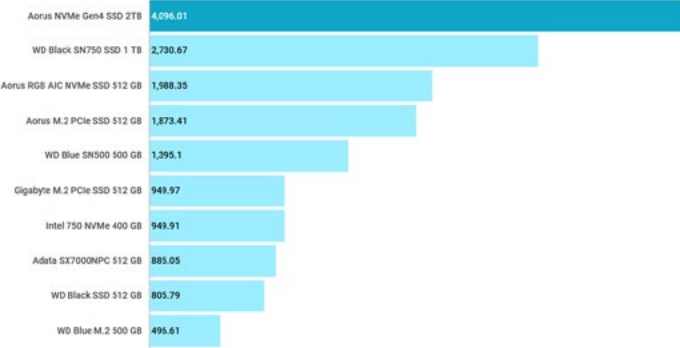
## Softvér

To, že AORUS NVMe Gen4 SSD 2TB nemá žiadne RGB svetielko, ktoré by bolo treba ovládať, ešte neznamená, že si preň v Gigabyte nepripravili aspoň nejaký program. Šikovná aplikácia sa v tomto prípade volá SSD Tool Box a vďaka nej je možné pozrieť si všetky dôležité parametre a informácie o disku, ako je teplota, využitie či zostávajúca životnosť, alebo ho skontrolovať cez monitorovací systém S.M.A.R.T. (Self-Monitoring, Analysis and Reporting Technology), ktorý je schopný odhaliť potenciálne problémy alebo chyby na diskoch. SSD

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



## Anvil's Storage Utilities zapisovanie (MB/s, viac je lepšie)



Tool Box však nie je na bežné fungovanie nevyhnutný, takže je len na vás, či si ho na svoj počítač nainštalujete.

## Komponenty a avizované parametre

AORUS NVMe Gen4 SSD disky sú momentálne dostupné v dvoch kapacitách, 1TB a 2TB. Obe verzie ponúkajú pamäťové moduly Toshiba s architektúrou 3D TLC NAND FLASH a ovládač Phison PS5016-E16, na ktoré si už masa hráčov a používateľov mohla zvyknúť.

Po stránke rýchlostí sľubuje Gigabyte avizované čísla až 5000 MB/s pri čítaní a 4400 MB/s pri zapisovaní, a to pri oboch kapacitách diskov. Ja som mal možnosť otestovať iba 2TB verziu, takže čísla pri 1TB nemôžem potvrdiť, ani vyvrátiť.

## Testovanie

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

Disk bol otestovaný aj na PCIe 3.0 štandarde, no tam preukázal iba jeho maximálne rýchlosti ~3500 MB/s pri čítaní aj zapisovaní.

## Zhrnutie

Nová generácia Ryzen procesorov je zaujímavá už sama o sebe, no vďaka jej príchodu a implementovaniu PCIe 4.0 štandardu sa posunuli aj možnosti ďalších komponentov. AORUS NVMe Gen4 SSD 2TB je toho skvelým príkladom, keďže doterajšie M.2 disky jednoducho nemali možnosť dosahovať vyššie rýchlosti, ako im umožňoval hardvér, do ktorého boli osadené. Cena tohoto disku je samozrejme, vyššia, no tak to pri úplne nových a hlavne extrémne výkonných komponentoch býva. Pokiaľ vám jednoducho nepostačujú rýchlosti doterajších SSD, nemáte chuť riešiť RAID a ste, resp. plánujete byť majiteľom nového Ryzen procesoru a dosky s X570 chipsetom, potom je AORUS NVMe Gen4 SSD 2TB naozaj perfektná voľba.

Daniel Paulini



| ZÁKLADNÉ INFO:                       |                           |
|--------------------------------------|---------------------------|
| Zapožičal:<br>Gigabyte               | Cena s DPH:<br>470€       |
| PLUSY A MÍNUSY:                      |                           |
| + masívny chladič                    | - vyššia cena             |
| + doteraz nevidené rýchlosti čítania | - zvláštna farba chladiča |
| HODNOTENIE:                          |                           |
| ★★★★★                                |                           |



## Trust 101 GAV Optical

KLASICKÁ HERNÁ MYŠ S PEKNÝM DIZAJNOM



- MULTI COLOR CYCLE 
- 4800 DPI OPTICAL SENSOR 
- RESPONSIVE BUTTONS **6**
- 1.8M BRAIDED CABLE 



Herné myši sú v modernej dobe niečím, čo musí každý hráč bezpodmienečne mať. Dôvodom je určite nastaviteľné DPI, dizajn, podsvietenie a kvalitnejšie a presnejšie snímače. Výhod je skrátka veľa a ich dôležitosť pri hraní je veľmi vysoká, preto hráči radšej zainvestujú do kvalitnejšej myši. Samozrejme, prémiové myši stoja prémiové ceny, no kvalitné alebo aspoň postačujúce myši sa dajú kúpiť aj za omnoho nižšie sumy, čo platí aj pri Trust GAV 101 Optical myši.

### Spracovanie a dizajn

Myš je celá z plastu, nič prekvapujúce, teda až na kábel, ktorý je potiahnutý látkou zosilňujúcou jeho pevnosť a odolnosť, čo je určite veľké plus.

Samotný produkt je ľahký, po podložke sa veľmi nešmýka a komfort a držanie sa mi zdá v poriadku. Recenzoval som myš v ružovom prevedení, no

odporúčal by som skôr iné farebné spracovanie, pretože toto mi nie je veľmi sympatické. Jednak farba nevzerá veľmi pekne a jednak vyzerá dizajn v kombinácii s touto farbou zle.

Myš je symetrická, teda až na dve prídavné tlačidlá na jej ľavom boku. Celkový dojem by som zhrnul ako priemerný.

### Používanie

Samotné používanie periférie by som zhodnotil ako v poriadku. Možno by som vytkol absenciu akéhokoľvek softvéru, ale to od myši za necelých 10 eur nemôžete očakávať.

Koliesko sa mi zdá trochu voľnejšie a k tlačidlu na zmenu DPI by som určite na myš pridal aj indikátor úrovne DPI. Inak je myš podľa môjho názoru na svoju cenu úplne postačujúca a nemám ďalej čo vytknúť.

### Záverečné hodnotenie

Priemerná hráčka myš za super cenu. Nemám viac čo dodať, pretože ma takmer ničím nesklamala ani neprekvapila.

Za necelých 10 eur dostanete myš, ktorú by som odporučil určite ľuďom, ktorí do herných komponentov a príslušenstva nechcú investovať veľa a uspokojia sa aj s lacnejšími produktmi.

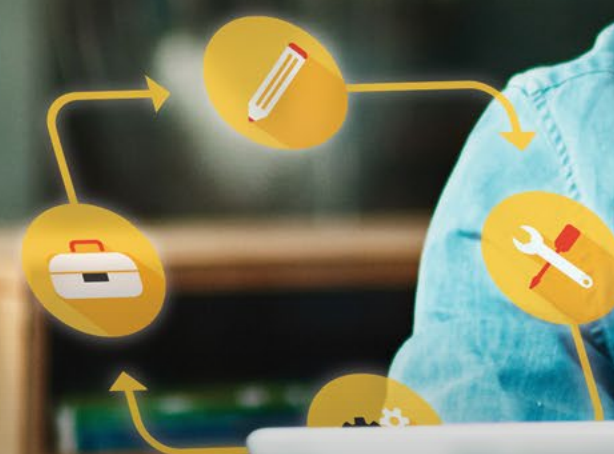
Matúš Kuril'ak

| ZÁKLADNÉ INFO:        |                      |
|-----------------------|----------------------|
| Zapožičal:            | Cena s DPH:          |
| Trust                 | 9,40€                |
| PLUSY A MÍNUSY:       |                      |
| + 3 prídavné tlačidlá | - nekvalitná         |
| + látkový kábel       | konštrukcia          |
| + cena                | - slabé podsvietenie |
| HODNOTENIE:           |                      |
| ★★★★★                 |                      |

//

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

Dave Maynes, Stone Security



### NÁSTROJE AXIS

## Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

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

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

Odhaľte širokú škálu bezplatných nástrojov na [www.axis.com/tools](http://www.axis.com/tools)



## MSI P75 Creator

KEĎ SA PRODUKTIVITA SPOJÍ S VÝKONOM A STRIEDMYM DIZAJNOM



Takmer každá spoločnosť ponúkajúca technologické produkty sa snaží prinášať nové a zaujímavé výrobky, ktoré sa delia do rozličných kategórií, schopných postarať sa o potreby rôznych ľudí. Niektoré produkty sú určené čisto pre kancelárske použitie, iné sa zapáčia náročnejším používateľom, hľadajúcim hlavne výkon a výdrž bez zbytočností, a ďalšie sú zase zamerané na hráčov, ktorí chcú okrem výkonu vždy aj niečo navyše. Spoločnosť MSI prišla so svojím novým radom Prestige notebookov len začiatkom tohto roka, no už sme si mali v redakcii možnosť vyskúšať kúsok PS63 Modern a P65 Creator. Tentokrát na testy dorazil najväčší a teoreticky aj najvýkonnejší model P75 Creator a ako to je už zvykom, nečakali sme a pustili sme sa do jeho poriadneho otestovania.

Pri PS63 a P65 sme si ja aj kolega pochvalovali kvalitné materiály, nízku váhu, vysokú výdrž batérie či vyváženú konfiguráciu. P75 Creator na to ide z rovnakého smeru a po zbežnom

prebehnutí parametrov a čísel vyzerá byť stelesnením všetkého dobrého v tele so 17,3-palcovým displejom. Ponúknuť však všetko dobré, len vo väčšom tele, ale nemusí stačiť a takisto len čísla a parametre nepovedia vždy celý príbeh, preto som sa na tento notebook pozrel aj zblízka.

### Veľký displej v kompaktnom (a kovovom) tele

Stále častejšie sa na notebookoch objavujú tenké rámiky, vďaka čomu sa celkové rozmery zariadení môžu stále zmenšovať. Pred pár rokmi sa ešte spoločnosti predbiehali hlavne v tom, kto dokázal vyrobiť ten najtenší notebook, no osobne som oveľa radšej za mierne hrubšie, ale celkovo kompaktné zariadenia. P75 Creator toto všetko zvláda vďaka už spomínaným tenkým rámikom okolo displeja, ktoré nie sú len po stranách, ale aj hore, či aj vďaka použitiu celokovového šasi. To je aj pri svojich väčších rozmeroch stále dostatočne tuhé a napriek väčšiemu

displeju nie je rozloha o toľko väčšia ako pri 15,6-palcových modeloch spred pár rokov. Vďaka použitému materiálu tiež poteší P75 váhou len približne 2,2 kg, čo je síce takmer kilo od bežných ultrabookov, no opäť treba pripomenúť, že ide o notebook s veľkým displejom. Mierne výčitky na líčovanie súčastí tela, na ktoré sa sťažoval kolega aj pri P65ke, sú stále prítomné i tu a pánty tiež nevzzerajú úplne perfektne spracované, no pri používaní som nikdy nemal pocit, že by sa mali čoskoro rozpadnúť, alebo že by neboli schopné celé veko s displejom udržať v chcenej polohe.

### Ešte viac miesta na zábavu a výkon

Vďaka väčšiemu telu P75 Creator napravuje aj veľký nedostatok, ktorým trpel jeho menší brat – absenciu numerickej klávesnice. Tá je na tomto modeli už plnohodnotne zabudovaná, a poteší tak každého náročnejšieho používateľa. Celkovo je klávesnica naozaj dobre



spracovaná. Síce ešte nedosahuje kvalít podaktorých notebookov zameraných čisto na produktivitu, no ani pri dlhšom písaní či hraní som nezaznamenal pocity únavy, ani som netrpel náhodným stláčaním nechcených kláves. Mierne zamrzí, že vylepšením a zvýšením kapacity neprešla po zväčšení tela aj batéria, ktorá je stále na hodnote 82 Wh, no vďaka dobre vyváženým komponentom notebook stále zvládne okolo 8 hodín v úspornejších režimoch a minimálne 5 hodín pri bežnej zátiaži. Najväčšou výčitkou teda z mojej strany ostáva stále absencia plnohodnotnej čítačky SD kariet. Neviem pochopiť, prečo v MSI boli schopní a ochotní do tela, kde by sa čítačka veľkých SD kariet určite zmestila, zabudovať len čítačku microSD kariet. Najmä, keď má notebook v mene Creator, a je teda zameraný na kreatívnych ľudí, ktorí častejšie ako bežní používatelia pracujú s SD kartami z fotoaparátov či kamier. Aspoň že kreatívci poteší stále skvele riešený touchpad, ktorý na Windows zariadeniach v praxi nemá veľkého konkurentov.

### Výkon v podaní RTX a preší ap vo forme single channel RAM

PS63 vsádzal na energeticky nenáročný procesor s príponou U a absenciu dedikovanej grafickej karty, ponúkal však takmer 16-hodinovú výdrž batérie. P65 Creator prišiel s ôsmou generáciou Intel Core procesorov a grafickými kartami z radu GeForce GTX desiatej generácie, no výdrž batérie, samozrejme, o čosi klesla. P75 prišiel s úplne novou, deviatou generáciou Intel Core procesorov a grafickými kartami z radu GeForce RTX. Nami testovaný model je taká zlatá stredná cesta, pýšiaci sa Intel Core i7-9750H, GeForce RTX 2060 Max-Q a 16 GB RAM, dostupné sú aj verzie s procesormi Core i9 a grafickou kartou RTX 2080. Už som spomínal, že hardvér je naozaj dobre vyvážený, no P75 opäť raz

trpí jedným nedostatkom, ktorý by mohol prekážať náročnejším používateľom. 16 GB RAM je totiž v single-channel konfigurácii, čo bude mať dopad na výkon v niektorých situáciách, ako napríklad pri strihaní videa či pri práci na väčších projektoch. Dobrou správou však je, že hoci je vnútro notebooku ukryté pod kovovým krytom, držaným na mieste 15-timi (!) skrutkami, je po ich odstránení dostupný druhý DIMM slot a takisto aj ďalšia pozícia na M.2 SSD. Kto by teda nad týmto notebookom premýšľal, ale single-channel by mu vadil, má vždy možnosť pridať do notebooku aj druhý 16 GB RAM modul a nielen zdvojnásobiť kapacitu, ale aj mierne zlepšiť celkový výkon vďaka dual-channel konfigurácii.

### Krásny, no ničím iným výnimočný IPS displej

Keď už spoločnosť ponúkne model so 17,3-palcovým displejom, asi bude myslieť vážne, že na ňom budú majitelia buď hrať, alebo robiť profesionálne veci. Panel



v P75 je postavený na architektúre IPS, vďaka čomu ponúka naozaj krásne farby, ktoré sú ešte žiarivejšie, nakoľko MSI tieto panely z výroby kalibruje na 100 % pokrytie AdobeRGB spektra. Komu by nestačil 1080P panel, aký sme mali možnosť testovať my, rád započuje, že na výber sú aj 4K UHD displeje so stále rovnakou kalibráciou. Osobne by som však ocenil, keby bol pri 1080P paneli použitý kúsok s vyššou obnovovacou frekvenciou, ako to bolo napríklad pri P65ke, ponúkajúcej až 144 Hz. Tu si budú musieť majitelia vystačiť len s 60 Hz frekvenciou, čo však, našťastie, neuberá na jeho zobrazovacích schopnostiach.

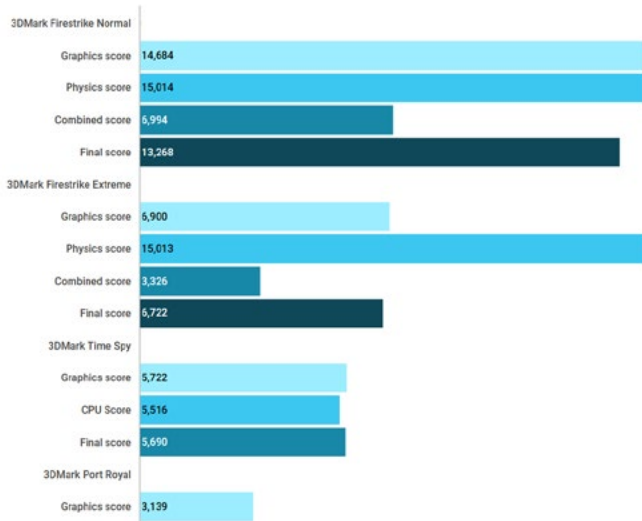
### Konektivita pre všetky potreby

Dobrý notebook, najmä taký, čo sa dá aj použiť v reálnom svete bez nutnosti nosiť so sebou tonu „donglov“, hlavne potrebuje dostatočný výber portov. P75, našťastie, patrí medzi zariadenia, ku ktorým dongle potrebovať nebudete, teda až na tú čítačku SD kariet. Trojici USB





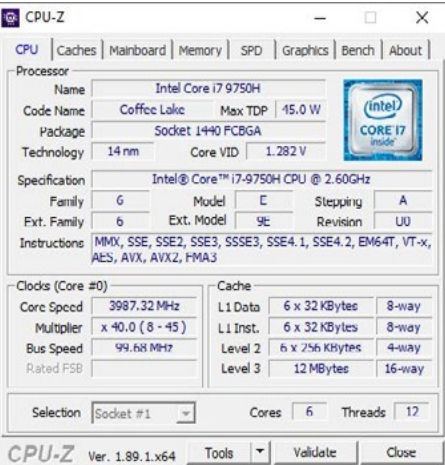
3DMark Firestrike/Time Spy/Port Royal - Skóre



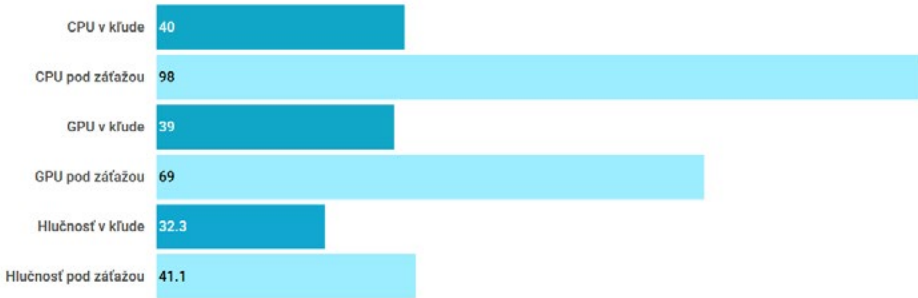
3.0 portov sekundujú dva USB-C porty, z ktorých je jeden dokonca Thunderbolt 3. Video signál je možné prenášať cez HDMI port a poteší aj plnohodnotný ethernet a tiež dvojica 3.5 mm jack konektorov namiesto zvyčajného combo konektora.

Softvér a bonusový softvér

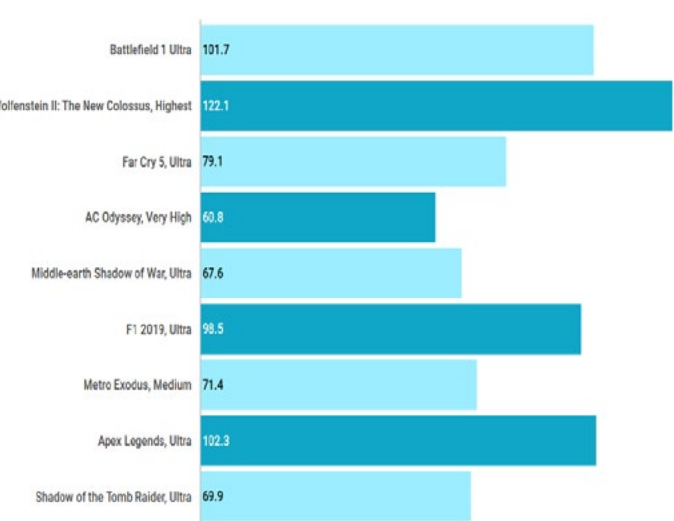
Počítače a notebooky od rôznych výrobcov často ponúkajú programy, vďaka ktorým sa dajú nastaviť, alebo prispôsobiť podľa vlastných predstáv. MSI s modelom P75



Teploty a hlučnosť (merané v °C a dB, menej je lepšie)



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



určených na produktivitu. Spojenie i7ky a RTX 2060 je naozaj veľmi zaujímavá voľba, hoci mám podozrenie, že v niektorých prípadoch nedosahovali svoj plný potenciál v dôsledku single-channel RAM.

Celkovo je však P75 Creator naozaj dobre vyvážený stroj, ktorý v testoch obstál takmer na jednotku. Výsledky testov týkajúcich sa stránky výkonu, schopností chladenia a hluku si môžete prezrieť v grafoch nižšie.

Zhrnutie

MSI P75 Modern je vcelku zaujímavým zariadením. Vďaka vyváženému hardvéru a veľkému displeju si nájde svoje miesto v rukách hráčov aj profesionálov.

Pár nedotiahnutých riešení ako iba čítačka MicroSD kariet, single-channel RAM, len 60 Hz panel a mierne otázne riešenie pántov môže byť pre niektorých ľuďí prekážkou, no RAMky sa dajú vyriešiť doplnením ďalšieho sticku, čítačku SD kariet vyrieši USB doplnok a na pánty bude len treba dávať väčší pozor.

Za svoju cenu sa však P75 naozaj oplatí aj vďaka výkonu, veľkému displeju a na svoje rozmery nízkej váhe.

Daniel Paulini

| ZÁKLADNÉ INFO:            |                                      |
|---------------------------|--------------------------------------|
| Zapožičal: MSI            | Cena s DPH: 1 870€                   |
| PLUSY A MÍNUSY:           |                                      |
| + skvelý a veľký touchpad | - absencia čítačky veľkých SD kariet |
| + obstojná výdrž batérie  | - menej robustné pánty               |
| + vyvážený hardvér        | - iba 60 Hz panel                    |
| HODNOTENIE:               | ★★★★☆                                |

Genesis Krypton 300

VHODNÁ PRE MENEJ NÁROČNÝCH HRÁČOV



Ak ma pamäť neklame, toto nie je prvá myš z radu Krypton, ktorú som testovala. Pokiaľ som správne pochopila číslovanie a označenie od výrobcu Genesis, táto konkrétna myš je štvrtou z deviatich v sérii, pričom platí, že čím vyššie číslo, tým má myš lepšie parametre. Čo to presne znamená pre Krypton 300?

Dizajn

V prípade Krypton 300 ide o symetrickú myš určenú pravákom aj ľavákom, ktorej základ je v čiernej farbe. Ešte nezapojená v počítači pôsobí nenápadne, ale po pripojení v tme celkom vyniknú jej detaily. Podsvietenie si vďaka softvéru môžete nastaviť na RGB škálu, takže máte k dispozícii 16 miliónov farieb. Svetlo prechádza cez logo výrobcu na spodnej strane, koliesko na myši a zaujímavú plochu na úplnom spodku pripomínajúcu vetraciu mriežku. Na oboch stranách tela myši sa nachádzajú tmavošedé pogumované plochy so vzorom, ktorý som na myšiach ešte nevidela, a mne osobne sa veľmi páči.

Výkon

Od čoho by mal viac závisieť výkon myši, ak nie od jej senzora? A3050, ktorý Krypton 300 obsahuje, umožňuje

prepínanie DPI od 500 do 4000 s deklarovaným maximálnym FPS 6666 (neviem, či toto myslel výrobca ako vtip). Senzor, ktorý použil výrobca, nám teda spolu s číslom 300 v sérii Krypton (kde najvyššia hodnota je 800 a najnižšia 110) napovedá o umiestnení myši v kategórii nie úplne profesionálneho príslušenstva – dá sa povedať, že je myš navrhnutá skôr pre menej náročných hráčov. Znamená to však, že je jej výkon zlý? Určite nie.

Vďaka jednoduchému a zrozumiteľnému softvéru si môžete na myši uložiť 5 profilov, ktorého súčasťou sú módy s rôznym DPI, ku ktorým priradíte vlastné farby, nastavenie funkcií tlačidiel na myši (viete sem priradiť aj dvojklik a trojklik) aj ukladanie makier. Farebné podsvietenie má, tak ako to väčšinou býva, aj efekty ako dýchanie, blikanie a podobne a tiež nastavitel'ný jas. Profily prepínate s pomocou dvoch tlačidiel pod kolieskom, prepínanie je veľmi plynulé a pohodlné.

Pohodlnosť

Krypton 300 váži 94 gramov, je pomerne ľahká a dobre sa kľže po podložke. Napriek jej symetrickému dizajnu má umiestnené dve menšie tlačidlá len na ľavom boku – pri práci a hraní je možné, že o ne nechtiac zavádzate

RECENZIA  
HARDWARE



rukou, nie je to však nič hrozné. Myš je pomerne dlhá a možno je určená skôr pre väčšie ruky, pretože mne je už po niekoľkých minútach nie úplne pohodlná a jej sklon mi pri používaní tiež nepomáha. Na pravej strane by som prijala nejakú vystúpenú plochu, vďaka ktorej by som si mala kam uložiť prsty, ktoré nepoužívam, ale to je asi problém ambidextrózných myší, pri ktorých je uprednostnený symetrický dizajn pred väčším komfortom používateľov.

Hodnotenie

Je táto myš vhodná úplne pre každého? Dovolím si povedať, že nie – z hľadiska pohodlnosti môže byť problém jej dlhé telo a symetrický dizajn, vďaka ktorému si nemôžete uložiť ruku tak, ako by to bolo prirodzené. Ak máte vysoké nároky a hľadáte profesionálnu myš, tiež vám odporúčam radšej hľadať niečo iné. Ale pre menej náročných hráčov, ktorých poteší dizajn myši a možnosť prispôsobenia profilov, makier a podsvietenia, je určite vhodná, a v tom prípade vás zrejme poteší aj jej cena.

Zuzana Tarajová

| ZÁKLADNÉ INFO:                 |                      |
|--------------------------------|----------------------|
| Zapožičal: Genesis             | Cena s DPH: 20€      |
| PLUSY A MÍNUSY:                |                      |
| + príjemný dizajn              | - nepohodlný úchop   |
| + podsvietenie RGB farbami     | - DPI škála 500-4000 |
| + nastaviteľné profily a makrá |                      |
| HODNOTENIE:                    | ★★★★★                |



# Google Home Hub

SLUŽOBNÍK, KTORÝ VÁS POSLÚCHA NA SLOVO



Mám doma Vel'kého brata, ktorý ma neustále počúva. Áno, presne takého, o akom písal George Orwell vo svojej známej novele 1984, alebo presnejšie, akého sme si prispôbili dnešnej dobe. Môj Vel'ký brat navyše nebol ani veľmi lacný, dobrovol'ne som za neho zaplatil skoro dve stovky a on ma teraz počúva na slovo. Teda počúva ma neustále a ja mu dôverujem, že to niekedy v budúcnosti voči mne nezneužije.

## Tablet a reproduktor v jednom

Google Home Hub je na trhu už približne jeden rok, no na náš trh sa oficiálne nedováža. S oficiálnou cenou 129 dolárov nie je extrémne drahou hračkou, teda pokiaľ žijete v Spojených štátoch. Na Slovensku si zaň slušne pripláťte,

aktuálne sa cena pohybuje aj nad 170 eur. Na začiatku predaja bola dokonca vyššia, prví záujemcovia zaplatili skoro 200 eur a určite sa tým nechvália.

Vo svojej podstate je to len dobre spracovaná kombinácia 7-palcového tabletu a reproduktora, špeciálne navrhnutá tak, aby sa jej dobre stálo na vašom pracovnom stole alebo na stolíku v spálni či obývacej izbe. Pre svoje fungovanie potrebuje neustály prístup k elektrickej energii, takže so sebou si toto zariadenie asi brať nebudete. Načo by ste to aj robili, keď základ v podobe hlasového asistenta Google máte vždy po ruke v podobe svojho smartfónu.

Po dizajnovej stránke je Home Hub dobre zvládnuté zariadenie, ktoré by

malo zapadnúť do väčšiny moderných domácností alebo na už spomínaný pracovný stôl. Neznalá osoba by si mohla myslieť, že vidí tablet položený na stojane. Až bližší pohľad odhalí integrovaný stojan s reproduktorom. Tlačidlá sú umne schované na zadnej časti, no zároveň dobre dostupné a hmatateľné aj poslepiacky. Hore vypnete mikrofón a napravo upravíte hlasitosť. Viac nepotrebujete, keďže všetko aj tak ovládnate dotykom alebo svojím smartfónom.

Uhlopriečka displeja je dôležitým parametrom, ktorý ale nemusí vyhovovať každému. Na stole je 7 palcov dostačujúcich a nevadí ani priemerné HD rozlíšenie – všetky informácie vidíte z normálnej vzdialenosti dostatočne

ostro. Ak ho však umiestnite do veľkej obývacej izby, tak je z väčšej diaľky (viac ako dva metre) nepoužitelný, teda s výnimkou zobrazenia aktuálneho času.

Čo sa kvality reprodukcie zvuku týka, tak by ste nemali mať prehnané očakávania. Hudobný fajnšmeker sa úctivo vzdialí a pre zvyšok populácie to bude akceptovateľný kompromis. Najlepšie si užijete podcasty, teda hovorené slovo. Možno si zatancujete pri popovej hudbe, no zvyšok žánrov vám krv v žilách určite nerozprúdi.

## Viete po anglicky?

Google Home Hub používam už od začiatku tohto roku, pred tým som mal rok klasický Google Home, teda obdobné zariadenie bez displeja. Bez znalosti anglického jazyka by z obidvoch zariadení však boli len predražené reproduktory s minimálnym využitím.

V Google sú si našt'astie dobre vedomí, že znalosť angličtiny nie je po celom svete dokonalá, čomu prispôbili aj rozpoznávanie reči. V podstate je jedno, či máte dokonalú výslovnosť alebo nie, dôležité je, aby ste rozprávali plynulo.

Začiatočníci by teda nemali rozprávať bez rozmyslu, jednoducho si stačí dopredu premyslieť, čo sa chcete spýtať a plynulo to vysloviť. Gramatika a dokonca ani slovosled preň nie sú extrémne dôležité. Umelá inteligencia a strojové učenie občas dokáže zázraky, a tak sa jednu a tú istú vec môže opýtať pokojne aj dvadsiatimi spôsobmi. Google si s vami už nejako poradí.

Medzi základné a zároveň aj najpoužívanejšie frázy patria tie o počasí a dopravnej situácii. Ráno tak nemusíte ani zobrať smartfón z poličky, asistent vám rovno povie predpoveď na celý deň a aktuálnu dopravnú situáciu napríklad na ceste do práce.

Navyše ak pred Googlom neschováate nič, tak budete mať predpoveď maximálne personalizovanú, keďže dobre vie, kedy zvyknete odchádzať z domu a kam presne chodíte.

Pokojne si vytvorte rutinu pre vstávanie, odchod z domu či príchod domov. Stačí, ak ráno pozdravíte svojho asistenta a on vám povie predpoveď počasia, dopravnú situáciu, zoznam stretnutí na celý deň a napríklad spustí obľúbený podcast. Nastavení je obrovské množstvo a do týchto rutín môžete zahrnúť aj kompatibilný robotický vysávač či



inteligentné svetlá. S asistentom sa môžete rozprávať prakticky o hocičom, môžete sa vzdelávať (má študentský režim), vyhľadávať reštaurácie, informácie, celé je to obmedzené jedine znalosťami samotného Googlu.

Vďaka integrácii hudobnej streamovacej služby si vyhľadáte obľúbenú pesničku nielen podľa presného názvu, dokonca nemusíte vedieť ani názov albumu. Pokojne si vypýtajte tretiu pesničku z najnovšieho albumu, teda pokiaľ viete aspoň názov interpreta.

V spojení s kompatibilným televízorom alebo Chromecastom podobne ovládnete YouTube a napríklad aj Netflix.

Hľadanie limitov asistenta je zábava nielen počas prvých dní od kúpy. Nudiť sa nebudete ani po pol roku používania, keďže Google svojho asistenta neustále zlepšuje. Chcete sa zahrat? Nejakú slovnú hru? Žiadny problém, pozná ich hneď niekoľko. Pokojne ho využite aj ako nákupný zoznam a počas celého dňa pridávajte položky. Neviete koľko centimetrov je sedem palcov? Pokojne sa pýtajte, Google vám na to odpovie.

## Pre koho je určený

Google Home Hub je jedno z najzbytočnejších zariadení, ktoré je ale zábavné používať. Dokáže vám ulahčiť mnoho vecí, zautomatizovať inteligentnú domácnosť a bonusom je funkcia digitálneho fotorámčeka. Záleží teda len na vašej fantázii, ako ho využijete. Pokojne si vyhľadajte na internete návody, je ich mnoho a budete prekvapení z kreativity používateľov.

Položte si ho na kuchynskú linku a využite ho ako interaktívnu kuchársku

knihu. Vyhľadávanie receptov je pre Google hračka a naservíruje vám tie najlepšie, rovno s video návodom.

Ak je vaša domácnosť plná ľudí, tak ho naučte, kto je kto. Asistent vie rozoznať hlasy, takže pre každú osobu prispôsobí odpoveď.

Znova ale treba pripomenúť nutnú znalosť anglického jazyka, bez čoho by bola kúpa len vyhodnotením peňazí. Google sa raz po slovensky naučí (on to už vlastne vie, ale zatiaľ nie úplne dokonale) a potom sa možno dočkáme masového rozšírenia aj na našom trhu.

Navyše cena je kvôli neoficiálnemu dovozu dosť vysoká, takže si za lokálnu exkluzivitu dosť pripláťte.

## Hodnotenie

Google Home Hub nie je hračka pre každého, presnejšie je vhodná hlavne pre technologických nadšencov.

No ak to myslíte vážne s inteligentnou domácnosťou a ovládáte aspoň základy anglického jazyka, budete sa cítiť ako v sci-fi filme. Škoda vysokej ceny, za ktorú môže neoficiálny dovoz na Slovensko.

Matúš Paculík

| ZÁKLADNÉ INFO:                     |                     |
|------------------------------------|---------------------|
| Zapožičal:<br>Generation           | Cena s DPH:<br>179€ |
| PLUSY A MÍNUSY:                    |                     |
| + možnosti asistenta               | - priemerná         |
| + integrácia s chytrou domácnosťou | - kvalita zvuku     |
| + funguje aj ako fotorámik         | - malý displej      |
|                                    | - cena na Slovensku |
| HODNOTENIE:                        |                     |
| ★★★★☆                              |                     |



## ASUS ROG STRIX Scar III G731GW

BEŠTIA V TVOJICH RUKÁCH



**Ked' som sa v mojej minulej recenzii vyvršoval na dizajne ASUS TUF Gaming FX705D a chrľil síru na to, ako výrobcovia herných notebookov tieto stroje ničia dizajnom, nevedel som, že ma o chvíľu čaká ďalšie kolo.**

Tentokrát však musím priznať, že ASUS trafil do môjho vkusu presnejšie. Nehovorím, že by som si ROG STRIX vzal na pracovnú prezentáciu do kravat'áckej korporácie, ale ty kokos, konečne niekto dokázal pekne prepojiť ladné a mierne konzervatívne línie s drsným hráčskym imidžom tak, aby to nevyzeralo ako kolotoč z roku 1997.

ASUS pri modeli ROG Strix III G731GW naozaj stavil na dizajn a vyšlo mu to. Ale my, životom skúsení a testosterónom ohľúpení páni tvorstva, vieme, že

pekná tvárička ešte neznamená, že aj vnútr... ehm, duša bude rovnaká, tak sa pod'me pozrieť, čo sa skrýva pod trič... ehm, kapotou.

### Dizajn a konštrukcia

Ak ste sa dlhým úvodom prebojovali až sem, za odmenu vám nalejem čisté víno. On ten notebook trochu ako kolotoč vyzerá, teda hlavne keď sa začne stmievať, ale ozaj iba trochu. A navyše je to pekný kolotoč.

Na prvý pohľad pôsobí notebook robustne, ale keď otvoríte veko, tento pocit sa stratí. Je totiž umiestnený na dvoch netradične vyhotovených kĺboch a od základne je aj opticky oddelený výrezom pod monitorom. Veko navyše nedosadá až úplne k zadnej časti základne, pár centimetrov za ním

totiž ešte tvoria chladiace trubky. Aj táto časť je však spracovaná dizajnovu, je vrúbkovaná a toto vrúbkovanie prechádza až k pravej časti klávesnice.

Ked' som to videl prvýkrát, nevedel som, čo si o tom myslieť, ale hneď na druhý pohľad som sa zaľúbil a bez hanby priznávam, že sa mi takýto dizajn páči.

Trošku menej sa mi páči plastová základňa, ktorá mi veľmi pevná neprišla. Na bokoch a vpredu má ešte umiestnený svietiaci pás ako z najkrajších snov Michala Davida.

Vrchná časť základne sa popri klávesnici tvári karbónovo, ale je to len menej podarená imitácia. Veko je, našťastie, kovové a hoci pridáva na váhe, robí tento stroj krajším.



Priznám sa, že konštrukcia, hoci pekná, na mňa nepôsobila úplne presvedčivo a asi by som dlhšie rozmýšľal, či chcem tento notebook, ak ho plánujem často prenášať. Určite to nie je žiaden mobilný stroj hlavne kvôli dvojici dizajnovu zaujímavých, no pevnostne neidentifikovateľných kĺbov. Fakt by som mal strach, že sa poškodia.

Oceňujem však, že kĺby držia obrazovku pevne a tá nelietá ani vtedy, keď nemáte notebook položený na rovnej podložke. Ako to bude časom, neviem, ale kým som mal notebook doma, všetko držalo tak, ako malo.

O tom, že nosenie nebude až také easy, hovorí aj váha notebooku. Tá sa zastavila na hodnote 2,85 kg a tie takmer tri kilá už sú po chvíli na ramenách celkom cítiť. Rozmery sú 399 x 293 x 26,2 mm.

Skúšal som aj svoj pravidelný test s ohýbaním notebooku (nežným) a zdalo sa mi, že najmä základňa je povol'nejšia viac, ako by mala byť. Určite by som odporúčal notebook nosiť iba v polstrovanom priečinku ruksaku.

### Displej

Displeje na ASUSoch v drvivej väčšine chválím a táto mašina nebude výnimkou. Aj tu sa mi páči, že ASUS odkrojil zbytočné miesto medzi obrazovkou a hranou veka a je tam len ozaj minimálny priestor. Žiadne plytvanie miestom a chválenie sa rozmermi, ktoré sú reálne úplne iné.

Aj som sa veru párkrát prichytil pri tom, že sa mi ani nechce pripájať sa k dvojici externých monitorov, ktoré doma štandardne používam.

### Klávesnica a touchpad

Ak ste niekedy sedeli za ROG notebookom, klávesnica vám bude viac ako povedomá. Využíva všetko to dobré (aj to horšie) čo predchádzajúce modely. Tradične je tu mierne rozšírený medzerník, funkčné klávesy usporiadané do blokov (na čo som si nikdy nezvykol) a pomerne slušný priestor medzi klávesmi. Písanie na klávesnici je otázkou zvyku, stačí pár dní a človek si zvykne, teda až na jednoriadkový ENTER. To je zlo, ktoré treba vykoreniť. Pritom veľký by sa tu bez problémov zmestil... Ak chcete na klávesnici nielen písať, ale aj hrať, budete musieť robiť kompromisy. Najmä smerové šípky sú skutočne malé a na hranie nie úplne vyhovujúce. Ak však preferujete WASD, ani si to nevšimnete.

S RGB podsvietením klávesnice sa môžete hrať, ako sa vám zapáči. Na notebooku je pre osvetlenie nainštalovaná samostatná aplikácia, ale zatiaľ mi prišla neaktualizovaná a niektoré funkcie boli nedostupné. Ak však máte radi, keď vám notebook hrá všetkými farbami, tu sa vyšantíte do sýtosti. Ak vás zaujíma, či sa to dá vypnúť, tak áno, dá. Mojim rozmazaným prstom dokonca vyhovoval aj touchpad, čo sa stáva málokedy. Je rýchly, presný a nerobil mi žiadne problémy. A to si myslím, že je tak všetko, čo od kvalitného touchpadu môžeme chcieť. Jednu zvláštnosť predsa len má, ak podržíte prst vpravo hore, zobrazí sa na ňom virtuálny numerický blok. Je síce





aj na klávesnici, ale aj tak ide o zaujímavú vychytávku, ktorá možno niekoho poteší. Treba však rátať s tým, že pri zobrazenom numerickom bloku touchpad nefunguje a kurzorom musíte pohybovať inak.

Rozhranie a komunikácia

Komunikačné rozhranie notebooku je štandardné, potešilo ma prítomnosťou USB-C (GEN2) portu, sklamalo absenciou čítačky kariet. Samotné prvky rozhrania sa nachádzajú na zadnej strane notebooku (HDMI 2.0, USB-C, RJ-45 LAN) a vľavo (3x USB-A (GEN1) a duálny 3,5 mm Jack). To je všetko, čo sa klasických portov týka. ASUS ROG Scar III však na pravoboku ponúka ešte jednu (dokonca hardvérovú) vychytávku – tzv. Keystone.

Keystone je vlastne NFC kl'úč, vďaka ktorému je človek schopný prihlásiť sa k skrytým dátam v notebooku, prípadne si personalizovať nastavenia efektov. V cene notebooku je jeden takýto kl'úč, ale zrejme sa dajú dokúpiť ďalšie a ak jeden notebook používate viacerí, môžete ho mať každý podľav vlastnej chuti. Ak vás zaujímajú technické hračky, môže to byť pre vás zaujímavé, pre väčšinu ľudí to však nejaký prínos nemá. Zvlášťne je, že notebooku chýba akákoľvek webkamera. Hoci pravdupovediac, ak by tam mal byť nejaký lacný nepodarok, radšej nech tam nie je nič, akurát by to kazilo prémiovosť modelu.

Hardvér a výkon

Podľa me sa konečne pozrieť aj na to najdôležitejšie – na výkon. ROG Scar III poháňa úplne nový a monštruózný osemjadrový procesor Intel Core i9 9880H Coffee Lake. Ten má pracovnú frekvenciu až 4,8 GHz a v testovanom modeli sa



spoliehal na 32 GB DDR4 operačnej pamäte. Povieť to takto, je to beštia a nárast výkonu oproti napríklad minule recenzovanému TUF Gamingu je citelný. Má to síce svoju daň, ale tieto nové osemjadrové beštie vyzerajú skvele.

Herné notebooky síce klasické stolné PC nenahradia, ale keď vám k takémuto procesoru pribalí ešte 8 GB grafický čip NVIDIA GeForce RTX 2070, asi vám to ani nebude prekážať. Aj úplne najnovšie herné tituly sa dajú hrať na veľmi obstojných detailoch, minimálne vo Full HD. Vyskúšal som viacero novších herných titulov a ani raz som nemal problém s tým, že by mi niečo vyslovene sekalo. V niektorých prípadoch som sa musel pohrať s

detailmi, ale pod nastavenia High som neklesol ani raz. Kvôli plynulosti však vždy radšej volím o niečo nižšie detaily, ako je max. Aj tu som tak postupoval.

Bol som zvedavý na chladenie procesorového monštra, pretože som bol trochu skeptický. Skúsenosti s ASUSmi sú rôzne. Výrobca sa chváli inteligentným chladením, ktoré využíva tepelné potrubie a duálne ventilátory s automatickým nastavením systému pre optimalizovaný výkon CPU a GPU. Realita je taká ako takmer vždy. Pokiaľ notebook nie je veľmi zat'ažený, všetko je úplne v poriadku, dokonca by som povedal, že notebook je chladnejší ako ostatné. Pri vyššej záťaži však už klávesnica začína byť pomerne teplá. Pracovať sa s ňou dá, ale povieť pravdu, radšej som nepokúšal. Rovnako je to aj s hlukom. Pri normálnej práci je notebook tichý, ale keď sa pri záprahu rozkrúčia tie dva 12 V ventilátory, tak je lepšie mať slúchadlá.

Výdrž

Batéria má v tomto ROG-u 66 Wh, čo sa mi zdalo na takýto stroj málo. Beriem, že batéria je naozaj iba záložný zdroj, ale aj tak by som čakal, že sa zahrám viac ako hodinku... Respektíve takto, pri bežnej práci s notebookom som sa dostal na hodnoty okolo 5 hodín. Dalo by sa asi aj viac, ale snažil som sa naozaj s notebookom zachádzať tak ako inokedy, akurát jas nebol úplne naplný. V momente, keď som začal niečo hrať, sa však batérii roztriasli kolenná a ak mám byť presný, tak som sa dostával na hodnoty okolo 1 hodiny a 30 minút. Ak sa teda chcete niekedy zahráť aj tam, kde nie



je dostupná elektrická zásuvka, radšej si vezmite aj karty alebo pexeso, inak by ste sa mohli čoskoro začať nudiť.

Audio

V testovanom stroji boli dva 4W reproduktory, ktoré sú umiestnené v rohoch prednej časti základne. Od notebookov neočakávam žiadne zvukové orgie a ani tu som ich nedostal, ale podanie zvuku od ROG-u mi prišlo v poriadku. Dokonca som tam zachytil aj nejakú snahu o basy a to si ja veľmi cením.

Oproti notebookom, ktoré som mal v poslednej dobe k dispozícii, sú tieto rebráky kvalitnejšie, to bez debaty. Ak by som privrel obe oči, pokojne ich označím za nadpriemerné. Ale pokiaľ si chcete hranie, filmy alebo hudbu vychutnať, staré dobré slúchadlá odvedú nepomerne lepšiu prácu.

Záverečné hodnotenie

Žiada sa resumé. Nuž teda takto. Hoci som v recenzii mal tendencie sklznúť skôr k negatívnejším veciam, tento notebook je bezpochyby kvalitný stroj. Nemusí sa vám páčiť dizajn, môžete nadávať na slabšiu výbavu portov a ďalšie klasické notebookovské nedostatky.

Tá beštia, čo sa skrýva vnútri, si vás však získa a všetky tie nedostatky sa stratia, keď si uvedomíte, že aj špičkové hry si užívate v detailoch, na aké na notebookoch nie ste zvyknutí. Áno, lacné to nie je a niekto môže mať predsudky, že toľko peňazí za ASUS, ale toto je, drahí priatelia, ROG, tak ak chcete niečo lacnejšie, kúpte si to pexeso. Pokiaľ si chcete užívať výkon bez kostrbatých kompromisov, v tejto triede veľa iných možností na trhu nie je.

Branislav Hujo

| ZÁKLADNÉ INFO:         |                      |
|------------------------|----------------------|
| Zapožičal:             | Cena s DPH:          |
| Asus                   | 2 919€               |
| PLUSY A MÍNUSY:        |                      |
| + výborný displej      | - vysoká hlučnosť    |
| + výkonný procesor     | - slabé komunikačné  |
| + nadpriemerná grafika | rozhranie            |
| v herných notebookoch  | - konštrukcia pántov |
| HODNOTENIE:            |                      |
| ★★★★☆                  |                      |

KEDYKOL'VEK, KDEKOL'VEK, S KÝMKOL'VEK

Nintendo

© 2019 Nintendo / PlatinumGames Inc. All Rights Reserved. Design: Shirogumi Kenji / SHIROGUMI

16

www.pegg.info

ZBRUSU NOVÁ SYNERGICKÁ AKČNÁ ADVENTÚRA OD PLATINUMGAMES.

Postav sa votrelcom z alternatívnej dimenzie Astral Plane! Prišery sa začali nečakane objavovať a šíriť skazu, ľudstvo je v nebezpečenstve. Je tvojou povinnosťou spojiť sily so žijúcimi zbraňami zvanými Légie a zastaviť inváziu!

PREDÁVANÉ SAMOSTATNE

www.nintendo.sk

CONQUEST



## Aorus X570 Pro

NOVÝ CHIPSET PRE NOVÉ PROCESORY



AMD Ryzen. Spojenie dvoch slov, ktoré bolo posledných pár rokov schopné vyčarovať úsmev nielen na tvárach fanúšikov spoločnosti AMD, ale aj profesionálov a používateľov, ktorí nemali priveľký rozpočet, aby mohli investovať do Intel procesorov s viac ako štyrmi jadrami. Prvá generácia Zen procesorov pohla trhom vo veľkom štýle a aj jej úspešný nasledovník Zen+ donútil Intel, aby konečne priniesol viac ako štyri fyzické jadrá aj pre bežných používateľov. Teraz je tu ale Zen 2 na novej architektúre a na využitie plného potenciálu najnovších Ryzen procesorov je potrebná aj nová generácia matičných dosiek. Prvý kúsok, ktorý sa k nám dostavil na testovanie, je od spoločnosti Gigabyte, respektíve jej prémiovej značky Aorus. Má jednoduché označenie X570 Aorus Pro a ja som neváhal a pustil sa do skúmania, či si príponu Pro aj naozaj zaslúži.

Spoločnosť Gigabyte si nielen u nás, ale aj u hráčov či profesionálov v posledných rokoch vybudovala rešpekt, ktorý je možné dosiahnuť len konštantným prísunom kvalitných produktov. Samozrejme, sem-tam sa môže objaviť mierne nedomyslený komponent, no časy, keď boli napríklad matičné dosky od Gigabyte považované za menej dobrú voľbu kvôli menej kvalitnému riešeniu napájania, sú už dávno preč. V Gigabyte si na príchod Zen 2 Ryzen procesorov pripravili až deväť matičných dosiek od najlacnejšieho a menej vybaveného modelu Gigabyte X570 Gaming X cez Aorus Elite, Pro, Ultra až po Master a Extreme. Aorus X570 Pro je cenovo niekde uprostred a preto je logické, že aj schopnosti tejto dosky by mali byť niekde v strede. Na prvý, ale aj druhý pohľad však tomuto modelu nechýbajú žiadne očividné, ale

ani prémiovejšie funkcie, takže som iba dúfal, že sa stredná cena neodrazí na jej kvalite a kvalite prevedenia.

Pred samotnou recenziou ešte pár slov ohľadom X570 chipsetu nových Ryzen procesorov. AMD s príchodom prvej generácie Ryzenov predstavilo socket AM4 a prisľúbilo, že bude kompatibilný až so štyrmi generáciami Ryzen procesorov. Nanešťastie, nežijeme v perfektnom svete, preto nie je kompatibilita úplná, respektíve úplne doriešená. Najnovšie dosky s chipsetom X570 podporujú iba druhú a tretiu generáciu procesorov, čiže majitelia 1. generácie, ktorým ešte výkon procesora postačuje, nemôžu len tak kúpiť novšiu dosku kvôli jej funkcionalite. Na druhej strane, majitelia starších dosiek majú veľkú šancu, že s jednoduchým BIOS updatom budú môcť svoje



dosky osadiť novšími a výkonnejšími procesormi. Celá kompatibilita ale záleží od výrobcu dosky a jeho ochote vydať nové BIOS ovládače. Nový X570 chipset je však v mnohom zaujímavý, keďže prináša nielen nové štandardy PCIe 4.0 a M.2 Gen 4, ale napríklad aj podporu Wi-Fi 6 a 10 Gigabit Ethernetu.

### Obal a jeho obsah

Balenia X570 Aorus Pro nie je žiadnym prekvapením, čo je ale iba dobré. U dosiek od Gigabyte a najmä tohto radu si už majitelia mohli zvyknúť na kombináciu čiernej a oranžovej farby s veľkým logom Aorus orla. Balenie sa neodkláňa od normálneho štandardu a ak by sa na krabici nenachádzal veľký nápis X570 Aorus Pro a logá AMD a Ryzen, tak by si ho bežný človek ľahko zmýlil s akoukoľvek inou Aorus doskou vyššej strednej triedy. Po otvorení škatule majiteľov privíta pohľad na dosku zabalenú v antistatickom plastovom obale, usadenú v kartónovej kolíske. Pod doskou sa nachádza príslušenstvo, ktoré je z väčšej časti očakávané, no stále príjemne prekvapí.



disky. Vítaným je aj jeden predlžovací káblík na ovládanie adresovateľných RGB pásov či komponentov.

### Prvé dojmy a spracovanie

Dizajnu Aorus dosiek je naozaj máločo vytknúť, keďže v Gigabyte sa držia svojej filozofie a ich štýl, hoci sa rok čo rok mierne obmieňa, ostáva stále rovnako moderný a pritom nie príliš agresívny.

Aj na tejto doske si budú môcť majitelia užiť čierny povrch s dostatočne robustným PCB, čiže doska sa príliš neohýba ako pri inštalácii, tak ani pri osadzovaní ďalších komponentov. Orlie logo je tentokrát viditeľné len na chladiči chipsetu, ktorý je po novom vybavený malým ventilátorom pre aktívne chladenie.

Za jednoduchú a pritom skvelú funkciu považujem zabudovaný kryt zadného panelu, čo poteší všetkých zábudlivých skladateľov počítačov. Stále rád rozprávam príbeh z dôb skladania môjho prvého moderného počítača pri prechode z notebookov späť na desktopy, ako



som pri jeho skladaní zabudol na tento malý pliešok a následne som musel rozoberať už na 90% zložený stroj.

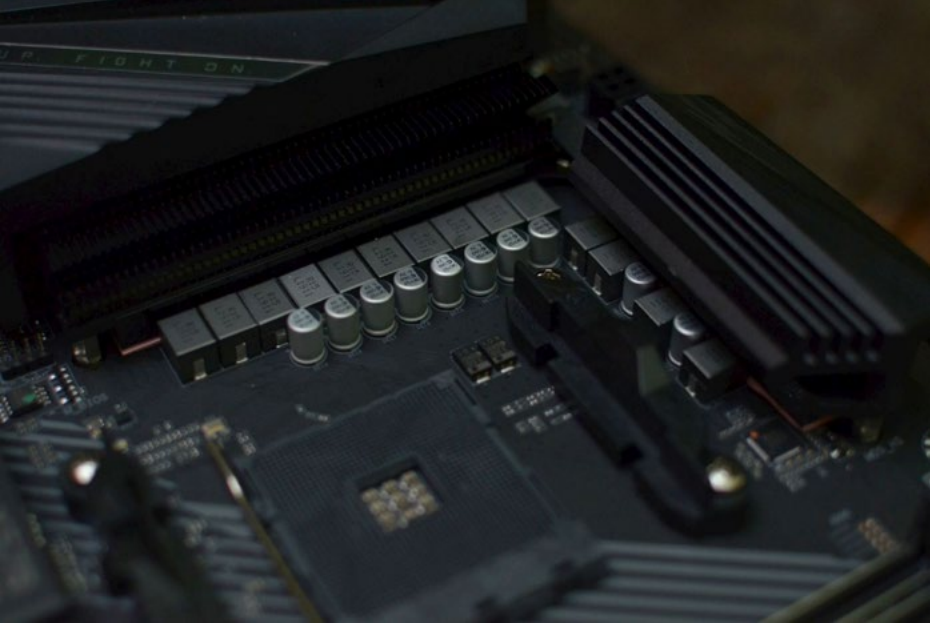
Takto stačí dosku iba vložiť do skrinky a netreba zápasit s často ako britva ostrým plechom, ktorému sa do menej kvalitných skriniek takmer nikdy nechce pasovať. Na doske sú všetky základné komponenty a konektory, ako dva vystužené plus jeden normálny PCIe slot, štyri DIMM sloty pre RAM (hoci tentokrát nie sú podsvietené, no podporujú aj ECC pamäte), dve pozície na M.2 SSD aj s pasívnym chladičom a 24-PIN napájanie na svojich tradičných miestach.

Čím Aorus X570 Pro ukazuje, že ide o dosku pre výkonnejšie procesory, je 8+4-PIN napájanie procesora, takže by mu nemal prekážať ani 12 či plánovaný 16-jadrový Ryzen model. Po stránke chladenia VRM a chipsetu nenechali v Gigabyte nič na náhodu a preto je chladenie napájania riešené funkčným pasívnym chladením a chipset už spomínaným malým ventilátorom.

Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

Nová generácia Ryzen procesorov je postavená na 7nm architektúre, vďaka čomu sú tieto procesory teoreticky výkonnejšie pri menšom odbere elektriny. Píšem teoreticky, lebo vďaka novej architektúre sú tieto kusy schopnejšie po stránke pretaktovania a preto je kvalitné napájanie nadmieru dôležité.

Použitie napájacích fáz v konfigurácii 12+2 je preto skvelou správou pre ľudí, ktorí svoje procesory radi taktujú alebo túžia po tých najvýkonnejších kusoch



bez starostí, či bude ich systém stabilný. Na doske sa ďalej nachádza vcelku nové riešenie zvuku Realtek ALC1220-VB, ktoré ponúka vylepšenie oproti obľúbenému, no už staršiemu ALC1150 kodeku.

Izoláciu šumu zvládli v Gigabyte veľmi dobre a v spolupráci s integrovaným zosilňovačom zvláda doska poháňať aj náročnejšie slúchadlá, ako sú napríklad Sennheiser HD 380 Pro. Po stránke chladenia ponúka doska až sedem hybridných konektorov na ventilátory a taktiež sedem interných a dva externé senzory teploty, vďaka čomu bude sledovanie stavu komponentov naozaj hračka.

Dostatok konektorov neobišiel ani milovníkov RGB podsvietenia, takže sa na doske nachádza trojica normálnych RGB konektorov a dvojica pre adresovateľné

RGB. Na záver, čo sa konektivity týka, sú na doske okrem už spomenutej dvojice M.2 Gen4 a dvojice vystužených PCIe Gen 4.0 slotov (x16-x8 + x8) aj interné konektory pre 6x SATA, jeden PCIe x4, dva PCIe x1, USB 3.0, USB 3.1 a 2x USB 2.0.

Funkcionalita a používanie

Pri Gigabyte a Aorus doskách musím stále spomínať, že na internete má množstvo ľudí názor, že BIOS, respektíve UEFI a ďalší softvér od Gigabyte nie je dobrý a iné spoločnosti ponúkajú lepšie riešenia.

S týmto názorom sa nestotožňujem, minimálne čo sa BIOSu týka. Možno preto, že doposiaľ najviac času som strávil práve v BIOSe na Gigabyte doskách, no pri taktovaní, ale aj bežnom používaní som sa nikdy necítil stratený a navigácia spolu s ponukou možností mi bola v drvinej väčšine prípadov nápomocná namiesto toho, aby som na ňu nadával.

Čo sa ale týka softvéru priamo v operačnom systéme, tam to ešte prednedávnom tak slávne nebolo. App Center, hlavná aplikácia zastrešujúca ostatné utility, síce fungovala, no niekedy nie presne podľa mojich predstáv a na problémy som často narážal aj v programe na ovládanie podsvietenia RGB Fusion. Preto ma veľmi teší, že v Gigabyte odstránili hádam všetky chybičky krásy a počas celej doby testovania som nenarazil na žiaden problém. Kto by si akúkoľvek matičnú dosku Aorus od Gigabyte kúpil alebo už na nejakej funguje, tomu z celého srdca odporúčam štyri šikovné aplikácie. 3D OSD dokáže zobrazovať dôležité informácie o stave počítača ako teploty či záťaž. BIOS dokáže jednoducho kontrolovať



a updatovať BIOS matičnej dosky. RGB Fusion je aplikácia, ktorá dostala nový vzhľad a dokážete vďaka nej ovládať všetko podsvietenie kompatibilných komponentov a doplnkov. A poslednú, hoci nie v poslednom rade, odporúčam aplikáciu SIV (System Information Viewer), v ktorej je možné jednoducho ovládať chladenie celého systému. Či už s pomocou automatických režimov alebo manuálne, nastavením krivky na každom jednom pripojenom ventilátore či pumpe chladenia. Vďaka týmto aplikáciám je život s Aorus doskou naozaj jednoduchý, či práve hráte a potrebujete vypnuté podsvietenie a najlepšie možné chladenie nehladiac na hluk ventilátorov, alebo chcete doma úplné ticho a kochať sa efektným podsvietením vo farbách dúhy.

Taktovanie

Prístup spoločnosti AMD sa od jej hlavného a vlastne jediného rivala po stránke taktovania (našťastie) odlišuje. Tam, kde majitelia procesorov od modrého tímu potrebujú na taktovanie dosky s



treba myslieť na to, že R5 3600X patrí k cenovo dostupnejším kusom a pri drahších modeloch sú ako základné taktý, tak aj možnosti ich zvyšovania väčšie.

Zhrnutie

Spoločnosť AMD zase raz ukázala, ako má vyzerať zdravé napredovanie počítačového hardvéru. S novými Ryzen procesormi je možné fungovať aj na starších doskách, no na plné využitie ich potenciálu bude treba siahnuť po doskách s X570 chipsetom. A bez kvalitných dosiek by ani akokoľvek výkonný procesor nebol na nič, preto je skvelou správou, že všetky veľké firmy, Gigabyte nevynímajúc, priniesli veľmi zaujímavé produkty. Aorus X570 Pro je u nás prvým kusom z tejto generácie, no už pri tejto „zlatej strednej ceste“ je vidieť, aký dôraz a dôslednosť konečne kladú veľké mená v biznise na procesory od AMD. Aorus X570 je plne vybavená aj pre tých náročnejších používateľov a uspokojí potreby akéhokoľvek Ryzen procesora tretej generácie až po Ryzen 9, hoci tam by už bolo možno dobré pokukovať po vyšších modeloch, ktoré by sa oň postarali naplno v akejkoľvek situácii. A pokiaľ by sa vám náhodou nepáčila jej cena a nepotrebovali všetku novú funkcionalitu, je príjemné vedieť, že k novým Ryzen procesorom si môžete vybrať aj z predošlých generácií matičných dosiek.

Daniel Paulini

| ZÁKLADNÉ INFO:               |                      |
|------------------------------|----------------------|
| Zapožičal:<br>Gigabyte       | Cena s DPH:<br>280€  |
| PLUSY A MÍNUSY:              |                      |
| + robustne riešené napájanie | - mierne vyššia cena |
| + PCIe 4.0 a M.2 Gen4        |                      |
| + kvalitný audio kodek       |                      |
| + moderný dizajn             |                      |
| HODNOTENIE:                  | ★★★★★                |



# Lenovo ThinkPad L390 Yoga

NA SVOJ ÚČEL PERFEKTNÝ NOTEBOOK



**Notebooky sa stávajú čoraz populárnejšími najmä vďaka jednoduchej prenosnosti alebo nastaviteľnosti sklonu obrazovky. A hoci na hranie nie sú tou najlepšou voľbou, existujú aj herné notebooky s vysokým výkonom a za prijateľnú cenu. Všeobecne rozdelíme počítače a notebooky na herné, kancelárske a pre náročnejších používateľov (napríklad na editovanie videí a podobne). V tejto recenzii si povieme o skvelom kancelárskom notebooku od spoločnosti Lenovo, ktorý nesie označenie L390 Yoga a patrí do modelového radu ThinkPad.**

## Dizajn a konštrukcia

Po vybalení z krabice sa mi naskytl pohľad na krásny a moderne vyzerajúci

notebook, ktorý pôsobil veľmi elegantne, no zároveň aj trochu obyčajne. Tým nechcem naznačiť, že by pôsobil lacno alebo nekvalitne, práve naopak. Chcel by som pochváliť jednoduché črty, dizajn, ktorý pôsobí naozaj kvalitne, a hlavne spracovanie. Keď som prvýkrát chytil tento produkt do ruky, cítil som pevnosť a neohybnosť materiálov, čo ma celkom potešilo.

Vyzdvihnúť musím aj vyhotovenie šasi, ktoré je z hliníka a plastu, a konvertibilnosť zariadenia. Trocha zamrzí absencia optickej mechaniky, to však nie je nič, čo by mi veľmi chýbalo a považoval by som to za značné mínus. Matný, 13,3" (33,78 cm) veľký IPS displej v rozlíšení FHD 1920x1080 a s frekvenciou 60 Hz je taktiež značné plus

a podsvietenie klávesnice, ktoré vám zjednoduší prácu aj v noci, mi takmer vykúzlilo úsmev na tvári. To, že notebook je kancelársky/profesionálny, potvrdzuje aj jeho prenosnosť a hmotnosť, ktorá je len 1,46 kg. To je na rozmery 322 x 224,2 x 18,8 mm veľmi slušné.

## Klávesnica a touchpad

Jednoduchú klávesnicu s pochopiteľne nízkym profilom klávesov, ktoré sa stláčajú veľmi príjemne a prsty sa po nich nešmýkajú, by som zhodnotil kladne, no pri tejto cenovke notebookov by som to zaradil možno až k samozrejmostiam. Neurazil som sa ani za absenciu numpadu, pretože pri týchto malých a ľahkých zariadeniach spoločnosti šetria miesto. Neprekvapil

ma ani touchpad, ktorý nie je prehnané šmykľavý a pracuje sa s ním v poriadku.

Asi najväčšou výhodou bola integrovaná čítačka odtlačkov prstov, ktorá je umiestnená vedľa touchpadu. Snímala veľmi svižne, presne a ani raz sa mi nestalo, že by môj prst nespoznala. A ako to už u ThinkPadov býva zvykom, v klávesnici nájdeme aj TrackPoint. Tomu celému ešte brutálne dopomáha aj dotykový displej, ktorý vám v prípade toho, že by ste nemali pri sebe myš, pomôže k skrolovaniu stránkami a celkovo so všetkým, s čím vám pomáha myš.

## Pripojenie, rozhrania a komunikácia

Na ľavej strane tohto ThinkPadu sa nachádza jeden USB 3.1 port, jeden HDMI a dva micro USB 3.1 typu C, cez ktoré je možné zariadenie nabíjať alebo k nemu pripojiť smartfón.

Pravá strana toho neobsahuje oveľa viac, nájdeme tam znova jeden USB 3.1 port, analógový audio vstup pre 3,5 mm jack, čítačku SD kariet a RJ 45 port pre napojenie do siete. LAN port je však v prevedení micro, čo znamená, že si musíte dokúpiť špeciálnu redukciu. Notebook, samozrejme, obsahuje aj Wi-Fi podporujúce sieť 802.11 ac a Bluetooth 5.0.

## Hardvér a výkon

Ak mám pravdu povedať, obával som sa, že pri testovaní výkonu notebook ukáže

svoje nedostatky, čo ale nie je úplne pravda. Naozaj ma prekvapil, teda až na dosť slabú integrovanú grafiku, ktorá v porovnaní s ostatnými komponentmi proste nestačila. Ide o kartu Intel UHD Graphics 620 a na bežné kancelárske využitie bohate postačí, no na hranie náročnejších titulov zabudnite.

Ďalej sa dostávame k operačnej pamäti. Tu Lenovo stavilo na generáciu DDR4 na konkrétnej kapacite 8 GB o frekvencii 2400 MHz. Spoločnosť nám v tomto prípade umožňuje doplniť si do zariadenia ešte jednu RAMku, pretože doska obsahuje dva sloty a zabratý je iba jeden.

Čo sa procesoru týka, Lenovo stavilo na Intel Core i5-8265U s frekvenciou 1,6 GHz, čo je skvelá voľba. Vďaka výkonu, ktorý ponúka, sa mi ho pri bežnom používaní nepodarilo zatážiť nad 25%, čo je podľa mňa viac než slušné. Pod pojmom bežné používanie myslím viac videí spustených naraz, vyhľadávanie, stahovanie a celkový multitasking, čo toto virtuálne osemjadro zvláda na výbornú.

Napadlo mi skúsiť aj menej náročné hry, ako sú League of Legends či Counter-Strike: Global Offensive, no po pár pokusoch a hraní sa s nastaveniami ma to prešlo. Na rozlíšení 1920x1080 a najnižších detailoch som na „LoLku“ ledva vytiahol stabilných 58-60 FPS.

## Audio a výdrž batérie

S výdržou batérie som nemal žiaden problém. Na notebooku som mohol

stráviť aj päť hodín pozerania videí a hrania solitéru, pričom v batérii stále ostávala rezerva na pár minút používania. O chod systému sa totiž stará 45 Wh a 3-článková batéria, ktorá, bohužiaľ, nie je odnímateľná.

Potešilo ma aj celkom rýchle nabíjanie, pri ktorom som zariadenie dostal z 11% na 100% iba za hodinu a pol, možno aj trochu rýchlejšie.

Skvelému audiovizuálnemu zážitku pomáha okrem FullHD displeja aj dvojica dvojwattových reproduktorov, ktoré hrajú čisto a presne.

## Záverečné hodnotenie

Lenovo ThinkPad L390 Yoga by som zhodnotil ako nadpriemerný, priam až perfektný notebook pre ľudí, ktorí chcú výkonného, malého a prenosného pomocníka na cesty, ale pokojne aj na doma.

Jediným problémom by mohlo byť to, že kvôli takejto mašine si musíte siahnúť celkom hlboko do vrecka. Za cenovku, ktorá sa pohybuje okolo 1100 eur, ale dostanete naozaj skvelý notebook, ktorý podľa mňa nespravil takmer nič zle.

Myslím si však, že s grafikou sa dalo niečo spraviť a Lenovo by malo do budúcnosti porozmýšľať nad zlepšením. Na druhej stranu chápem, že toto nie je kúsok určený na hry a preto na nich nemôžem mať ťažké srdce.

Matúš Kurilák



| ZÁKLADNÉ INFO:            |             |
|---------------------------|-------------|
| Zapožičal:                | Cena s DPH: |
| Lenovo                    | 1 140€      |
| PLUSY A MÍNUSY:           |             |
| + spracovanie             | - cena      |
| + procesor                | - grafika   |
| + dizajn                  |             |
| + snímač odtlačkov prstov |             |
| HODNOTENIE:               | ★★★★★       |



## HP OMEN 17

PRENOSNÉ ZARIADENIE S VÝKONOM DESKTOPU?



Na príchod nových notebookových procesorov od Intelu sa nečakane rozhodlo odpovedať aj HP aktualizáciou ich herného radu Omen. Tento modelový rad zahŕňa širokú škálu či už po stránke cenového rozpätia, alebo funkcií. Niekde v strede leží aj nami recenzovaný variant cb0009nc, ktorý vo svojich útrobach skrýva procesor Intel Core i7-9750H a grafickú kartu RTX 2070. Ak si myslíte, že je to všetko, čo má nový Omen v rukáve, mýlite sa. Vložíme teda karty na stôl a pozrime sa tejto aktualizovanej mašine na zúbok.

### Obsah balenia

Notebook Omen prichádza v čiernej kartónovej škatuli. V jej vnútri nájdeme notebook Omen, manuály a, samozrejme, nabíjačku.

### Pohl'ad zvonka

Na prvý pohľad vyzerá Omen nenápadne. Celé telo zariadenia je čierne a výhradne tvorené kovom. Vonkajšia časť veka má navyše brúsenú povrchovú úpravu s logom Omen v strede. Základňa nie je ani najtenšia, no ani najľahšia. Rozmery notebooku sú 40,5 x 29,5 x 2,7 cm a hmotnosť je 3,31 kg.

Základňa Omenu je veľmi pevná a vôbec sa neprehýba. Ani tenučký displej a jeho veko sa vplyvom primeranej sily príliš neohýba.

Čo ma naozaj potešilo, je bohatá konektorová výbava, na ktorú sa zvykne zabúdať. Na oboch stranách spolu nájdeme 4x USB (1x USB 3.1 Gen. 2 Thunderbolt 3 Typ-C, 3x USB 3.1

Gen. 1 Typ-A), HDMI, RJ-45 zásuvku, kombinovaný 4-pin jack pre slúchadlá a mikrofón, nabíjací konektor, mini-DisplayPort, čítačku SD kariet.

Po odklopení veka, ktoré sa, mimochodom, dá odklopiť bez problémov jedným prstom, získame prístup k displeju, klávesnici a touchpadu. Displej tvorí 17,3" FHD IPS panel.

Má krásne farby a pozorovacie uhly, ako je už pri IPS paneli zvykom, no maximálny jas používateľ'a neohúri. Rámčeky okolo displeja sú minimálne až na bradu, ktorá je trochu mohutnejšia.

Touchpad je dostatočne veľký, dobre odsadený od bokov zariadenia tak, aby nechal miesto pre zápästia, má dobrý povrch a hlavne sníma presne.

Ľahko sa zašpiní a chytá masť, ale nejde o žiadnu tragédiu.

Písanie na klávesnici bolo pre mňa úplnou lahodou. Klávesy boli od seba dostatočne odsadené a mali príjemný dostisk. Chvil'u síce trvalo, kým som si na ňu zvykol, pretože používam klávesnicu s Cherry MX Brown spínačmi, ale stálo to za to.

V ľavej časti je niekoľko programovateľných tlačidiel, ktorým možno v softvéri priradiť makrá. Veľkým plusom je fakt, že klávesnica je odizolovaná od zvyšku tela. Procesor v zát'aži nedosahuje práve najnižšie teploty a zvyčajne sídli časť chladiaceho okruhu práve nad klávesmi WSAD, ktoré sú potom vriace. Našťastie, táto klávesnica týmto ovplyvnená nie je.

Nad displejom sídli HD kamera. Jej obraz ma vôbec neohúril, rovnako ani integrovaný mikrofón. Na bežné videohovory postačí.

Zospodu vŕhávajú ventilátory cez perforovanú časť základne studený vzduch a efektívne ho vyfukujú po bokoch a vzadu. Na spodnej strane bližšie k užívateľ'ovi je na každej strane umiestnený jeden satelit reproduktorovej sústavy.

O ozvučenie sa stará sústava Bang & Olufsen. Väčšinou bývam voči reproduktorom v notebookoch dosť skeptický.

Omen ma ale nacytľal nepripraveného a potešil príjemnými basami a vyváženými stredmi a výškami.



Ani pri vyššej hlasitosti som nepociťoval žiadne rušenie.

### Výkon: Len 60FPS a vyššie!

Ak by ste to už z podnadsu nespoznali, Omen je predovšetkým notebook určený na hranie alebo produktivitu vyžadujúcu si výpočtový výkon. Tento výkon je uložený do tela notebooku.

Nebudem už chodiť okolo horúcej kaše. Vo verzii cb0009nc nájdeme procesor Intel Core i7-9750H a 32 GB 2666 MHz operačnej pamäte. Procesoru sekunduje grafická karta Nvidia RTX 2070 8 GB podporujúca, ako už označenie napovedá, real-time raytracing. Úložný priestor tvorí diskové pole z dvoch 512 GB (dokopy teda 1 TB) NVMe M.2 diskov. Ak by niekomu tento priestorný a zároveň super rýchly priestor nestačil, HP pribalilo aj 2 TB 5400 RPM pevný disk.

Tieto komponenty v spojení s 144 Hz FHD IPS panelom tvoria dokonalú kombináciu. Ako už z grafov vyplýva, výkon je viac než postačujúci a rozhodne nejaký ten čas nebudete potrebovať upgrade. Na 144 Hz nemusíte nutne hrať len eSport tituly ako CS:GO alebo Fortnite. Napríklad v Rise of the Tomb Raider sme dosiahli 144 FPS na najvyšších detailoch.

Na druhej strane o sebe dáva Omen vedieť. Počas hrania

sa nebojí roztočiť svoje ventilátory na maximum, a že ich je počuť. Ak by vás tento zvuk otravoval, budete musieť siahnuť po slúchadlách.

Počas testovania sa procesor zahrial mierne nad 90°C. Procesor však nemal žiaden problém udržať takt 4,6-4,7 GHz naprieč jadrami. Grafická karta sa držala pod 70°C, čo je rozhodne úctyhodné. Treba podotknúť, že testovanie prebiehalo v režime performance. Väčšina ďalších variantov je postavená okolo procesora Intel Core i7-9750H, 16 GB RAM a grafickej karty GTX 1660Ti – RTX 2080 a ich cena sa pohybuje od 1450 € (i7 9750H, 16 GB RAM, GTX 1660Ti) až do 3200 € (i7 9750H, 32 GB RAM, RTX 2080).

### Batéria

Najväčšou slabinou herných notebookov vždy býva batéria. Pri prehliadaní webu a strednom jase činila výdrž približne 2 hodiny. Ak chcete odomknúť plný výkon, musíte pripojiť nabíjačku.

### Záverečné hodnotenie

Herných notebookov je na našom trhu viac než dosť. Vytvoriť notebook, ktorý možno právom označiť ako herný (nie ho len tak nadizajnovat') nie je až také jednoduché a môžem s nadšením konštatovať, že sa to HP s ich 17-palcovým Omenom podarilo. Ponúka nie len výkonné komponenty, ale aj dobrý softvér, makrá a ozvučenie. Jediným výrazným mínusom je batéria, no pre využitie plného výkonu notebooku ho musíte mať zapojený v elektrickej sieti tak či tak.

Lukáš Batora



| ZÁKLADNÉ INFO:   |                       |
|------------------|-----------------------|
| Zapožičal:<br>HP | Cena s DPH:<br>2 329€ |
| PLUSY A MÍNUSY:  |                       |
| + výkon          | - výdrž batérie       |
| + displej        |                       |
| + klávesnica     |                       |
| + chladenie      |                       |
| HODNOTENIE:      |                       |
| ★★★★★            |                       |



# Trust GXT 865 Asta

DOBRA KLAVESNICA, KTORA ALE POTREBUJE PAR UPRAV.



Existuje obrovské množstvo firiem, ktoré sú zamerané na výrobu počítačových periférií, no len niektoré v si hernom priemysle získali poctivé miesto. Patria medzi ne spoločnosti, ktoré svojich zákazníkov zaujali či už kvalitou svojich produktov, dizajnom, komfortom alebo cenou. Všetky tieto parametre sú nesmierne dôležité pri výbere novej klávesnice pre váš setup. V tejto recenzii sa dočítate niečo málo o klávesnici GXT 865 Asta od spoločnosti Trust.

## Balenie

Klávesnica prišla v klasickom balení, teda v kartónovej škatuli s potlačou, v ktorej vnútri sa nachádzalo pár

papierov ako napríklad používateľská príručka a podobne. Ďalej sa tam nachádzala, samozrejme, aj klávesnica.

## Spracovanie a dizajn

Na výrobu tejto klávesnice použil Trust kombináciu tvrdého plastu a nejakého kovu, pravdepodobne hliníka. Čo sa týka materiálov, som celkom spokojný. To, že je klávesnica ťažká, je tiež v poriadku, predsa nechcete, aby vám po stole lietala.

Za dizajn musím Trust naozaj veľmi pochváliť. Celkovo je klávesnica pekná, no asi najviac na tom má zásluhu práve RGB podsvietenie, ktoré vyzerá úžasne. Každý riadok má svoju farbu,



pričom dochádza k zoslabovaniu farieb v smere vln zľava doprava.

## Používanie

Používanie tejto klávesnice by som s prižmúreným okom dokázal ohodnotiť ako priemerné. Príliš vysoká citlivosť kláves, ktoré sú aktivované aj potom, čo si o nich čo i len trochu opriete prst, a veľmi mäkké stláčanie kláves sú hlavné nevýhody GXT 865. Oceniť však musím plastovú pomôcku na vyberanie kláves, ktorá je umiestnená na spodnej časti klávesnice, Windows Lock button a celkovo veľké množstvo možností, čo sa dá s klávesnicou robiť.

## Záverečné hodnotenie

Aj napriek pár muchám by som GXT 865 Asta zhodnotil ako dobrú klávesnicu, ktorá to síce veľmi nevyhrala po stránke komfortu, no dizajnovu je perfektná. S cenou začínajúcou na 42 eurách si môžete dopriať peknú hernú klávesnicu s mechanickými spínačmi.

Matúš Kuril'ak

| ZÁKLADNÉ INFO:  |             |
|-----------------|-------------|
| Zapožičal:      | Cena s DPH: |
| Trust           | 42€         |
| PLUSY A MÍNUSY: |             |
| + dizajn        | - komfort   |
| + podsvietenie  |             |
| HODNOTENIE:     |             |
| ★★★★☆           |             |





## IT sľubuje skoro 3 hodiny



**Podľa režiséra Andyho Muschiettiho bude mať pokračovanie horor IT skoro 3 hodiny a R-rating (17+).**

Jeden z najprekvapujúcejších hitov roku 2017 bola adaptácia na polovicu novely Stephena Kinga o skupinke kamarátov a boji ich generácie proti starodávnejmu zlu, ktoré vystupuje v podobe strašidelného klauna, ktorý sa dokáže premeniť na vaše najhrôzostrašnejšie predstavy.

Celosvetovo sa filmu podarilo zarobiť 700 miliónov, čo je veľmi pôsobivé a robí to z neho najviac zarábajúci horor všetkých čias, a to vzhľadom na R-rating a rozpočet len 35 miliónov dolárov.

Po tomto úspechu prvého filmu bolo jasné, že pokračovanie dostane hneď zelenú. Bude opisovať druhú polovicu románu, kde hlavní protagonisti a členovia Losers klubu dospeli, zídu sa v ich rodnom meste a budú čeliť Pennywisovi znova.

Uvedenie filmu do kín je naplánované na 6. septembra a dovtedy pomaly začínajú z kanálov vychádzať nové informácie v rámci marketingového plánu, ktorý zrejme začal uvedením traileru na San Diego Comic Cone.

Počas rozhovoru o filme režisér Andy Muschietti oznámil, že celková dĺžka filmu je úctyhodných 165 minút, čo je len 15 minút do troch hodín.

Prvý film nebol orezávaný a trval 135 minút, čo je tiež celkom dosť na prvý diel. Samozrejme, česť výnimkám, ktoré aj napriek dĺžke zožali úspech, ako boli napríklad Conjuring 2 (134 minút) a A Cure for Wellness (146 minút).

Väčšinou sa hororový žáner drží pravidla, že dĺžkou sa to môže len pokaziť, a tak snímky majú väčšinou do dvoch hodín. Okrem toho režisér sľubuje veľa násillia, ktoré sa od hororu pre dospelých samozrejme očakáva.



### Scenár pre Riddick 4 je hotový



**Vin Diesel na svojom Instagrame zazdieľal video z lukostreleckej súťaže so svojou dcérou, kde ukázal napísaný scenár pre ďalšie pokračovanie filmu s jeho ikonickou postavou Riddicka a podtitulom Furya.**

Séria filmov je kombináciou sci-fi, akcie a hororu už od roku 2000, keď vyšiel film Čieročierna tma. Tento snímok sa stal jednou z Dieselových prevratných rolí. Série rozpráva príbeh o zločincovi s očami, pomocou ktorých vidí v tme a sú zrejme výsledkom ilegálnej väzenskej operácie. V roku 2004 v Riddick: Kronika temna rozšírili jeho svet o Necromongerov, technologicky vyspelú rasu náboženských fanatikov, ktorých úlohou je systematicky vyhladzovať planétu za planétou. Tretí film z roku 2013 nazvaný len Riddick prenáša dej ku koreňom po tom, čo hrdina uviazol na nepriateľskej planéte.

### Dave Bautista v Gears of War?



**Herec, známy hlavne zo Strážcov galaxie, povedal, že sa už roky snaží rozhýbať filmovú adaptáciu skvelej hry Gears of War, no nepodarilo sa.**

Na svojom Twitteri napísal, že skúsil všetko, aby sa to podarilo. Od uvedenia série v roku 2006 hra ponúkla kopec akcie, hororu, násillia a mimozemských nepriateľov. V dnešnom svete je dosť prekvapujúce, že neexistuje žiadna filmová, seriálová ani animovaná adaptácia tejto hry. V roku 2007 sa začalo hovoriť o prvých plánoch, no o desať rokov neskôr sa hovorilo už len o falošných štartoch natáčania, neskôr odstupovali režiséri a v jednom kuse sa menili rozpočty. Fanúšikovia tejto hernej série ho chceli do roly Marcusa Fenixa, pretože je jedným z mála hercov na svete, ktorý sa podobá na zastrašujúceho svalnatého hlavného hrdinu.

### Budú pokračovania Mad Maxa?



**Režisér a scenárista filmu Mad Max: Zbesilá cesta, George Miller je presvedčený, že nakoniec dôjde k niekoľkým pokračovaniam tohto filmu. Série filmov sa začala už v roku 1979 s Melom Gibsonom v hlavnej úlohe.**

Tento film z post-apokalyptickej austrálskej pustatiny neskôr dostal 2 pokračovania. Po dlhšej prestávke Miller oživil túto postavu v hlavnej úlohe s Tomom Hardyom ako Maxom a Charlize Theron v roli Furiosy. Fanúšikovia považujú tento snímok za vrchol série a jeden z najlepších akčných filmov všetkých čias. Napriek tomuto úspechu filmy zatiaľ ohlásené neboli. Miller ale priznal, že scenár pre spinoff o Furiose je hotový a má v pláne ďalšie 2 pokračovania pre Hardyho, ktorý podpísal zmluvu na 4 filmy. Jedinou prekážkou do začiatku produkcie sú právne problémy v štúdiu Warner Bros.

### Stan Lee dostane vlastnú ulicu



**Vládca komiksov a legenda Marvelu, Stan Lee, získa na pamiatku svoju ulicu v New Yorku.**

Aj keď za svoj život vystriedal mnoho spoločností, práve spoločnosť Marvel nesie jeho najväčší odkaz, pretože pre nás vytvoril postavy ako sú Spider-Man, Fantastická štvorka, Hulk, X-meni a mnoho ďalších. Svet mimo geekov a nerdov sa o ňom dozvedel hlavne z jeho účinkovania v každom marveláckom filme od roku 2000. Mestská rada v New Yorku sa rozhodla na pamiatku Leea a jeho úspechov premenovať ulicu University Avenue v Bronxu na Stan Lee Way. Táto ulica nie je náhodná. Stan sa narodil v Manhattane, no neskôr žil na University Street, kde navštevoval vysokú školu. Neskôr sa presťahoval na západné pobrežie, no územia Manhattanu a Bronxu sa často objavujú v jeho komiksoch.



# Mŕtvi neumierajú

NEMÔŽETE UMRIEŤ, AK STE NIKDY VLASTNE NEŽILI...



**Žáner zombie filmu sa na prvý pohľad môže zdať ako vytlažená studnica nápadov. Čo by mohla byť podľa niektorých aj pravda, keby nevstúpil na scénu režisér Jim Jarmusch so svojim nezávislým filmom – Mŕtvi neumierajú. Ironický humor, impozantné obsadenie a odkazy na dnešnú dobu a popkultúru, ktorá jej vládne. S tým všetkým vyrukujú na divákov v novom Jarmuschiovi filme bytosti zo záhrobia.**

Ako vo väčšine prípadov zombie žánru, dej filmu začína prevapivo v americkom mestečku Centerville, ktoré je pod ochranou šerifa Robertsona (Bill Murray). Starnúci policajt netrpezlivo odpočítava posledné dni do dôchodku, pretože nudiť sa podľa neho môže i bez zbrane a povinností. Jeho opakom je mladý kolega Peterson (Adam Driver), stále dúfajúci, že sa k nejakému veľkému prípadu dostane. To

sa mu čoskoro splní, nakoľko sa v ich okolí začnú diať podivné udalosti, ktoré by mohli spolu súvisieť. Slnko nezapadá, všetky zvieratá utekajú z mesta a v miestnom bistro sa našli ohlodané tela dvoch žien a rozliata káva. Až konečne slnko zapadne a nastane tma, z predtuchy sa stane nepríjemná skutočnosť. Najrušnejším miestom v Centerville sa stáva nečakane cintorín. Jeho obyvatelia sa prebrali a radi by si zaspomínali na radosti života. A ochutnali čerstvé mäso. Muži zákona spolu s obyvateľmi mesta stoja pred niečím, čo nikto nečakal, že by sa mohlo skutočne stať.

Scenár si napísal samotný režisér filmu Jim Jarmusch a podľa jeho slov sa jedná o nezávislý snímok. Takže si v ňom môže dovoliť uletieť od reality, či nejakej logickosti príbehu, konania postáv až po filmové triky.

Opakovanie replík, rekonštrukcia scén po sebe nasledujúcich a prekrývajúca sa realita filmu s tou skutočnou – Jarmusch sa ozaj nebojí popustiť uzdu svojej fantázie. Koniec koncov si to môže ako skúsený režisér dovoliť.

Naviac dosadil do filmu s živými mŕtvymi niečo, čo iní tvorcovia tohto žánru v poslednej dobe opomínajú. Rovnako ako otec zombie žánru ako ho poznáme dnes George Romero, aj Jarmusch spája neúprosný, ťažobný hlad nemŕtvych s konzumnou spoločnosťou a politickou situáciou – v jeho prípade však príšery túžia po pokrytí wifi a káve. Vo svojom filme označuje dnešných ľudí za vnútorne mŕtvych, neužívajúcich si život v jeho jednotlivých okamihoch, ale stále sa naháňajúcimi za povinnosťami, alebo naopak stagnujúcimi na mieste. Sme zombie ovládané modernými



technológiami, médiami a bez vlastného názoru či vôle. A preto mŕtvi neumierajú.

Jim Jarmusch nenechal nič na náhodu ani pri výbere hercov a využil nie len ich herecký potenciál. Bill Murray a Adam Driver ako dvojica policajtov je vyvážením starého a unaveného policajta s mladým a nadšeným. Do ich zosúladenej dvojice prispieva svojou troškou i Chloë Sevigny, ktorej charakter je napísaný a zahraniť ozaj ľudsky ale i humorne, snažiaci sa ukázať, že i policajti sú len ľudia a môžu mať strach a reagovať iracionálne.

Na začiatku sa strážcovia poriadku stretávajú s vizionárskym bezdomovcom žijúcim v lesoch, v podaní Toma Waitsa. Waitsova rola je vôbec prvá svojho druhu, kedy sa blázon žijúci v lesoch pripletie do záberov zombie filmu. Funguje tam proste skvele, divák si ho zamiluje. A aby divných postáv vo filme nebolo málo, režisér prizval do filmu ďalšie veľké meno, jedinečnú Tildu Swinton. Swinton vďaka tejto úlohe rozvíri znova debaty o svojej podivnosti a mimozemskom pôvode, čo režisér vo filme šikovne využil a vysmial sa tak všetkým ľuďom, ktorí nežijú svoje



životy, ale rozoberajú herečkin vzhľad na internete. Steve Buscemi ako farmár s červenou šiltovkou – MAKE AMERICA WHITE AGAIN, je pomerne čitateľným odkazom na súčasného prezidenta a obrazom väčšiny jeho voličov.

Svoju dejovú linku dostala aj známa hviezdička Selena Gomez, obsadená práve vďaka svojej kariére, ktorej korene siahajú k Disneymu. Práve táto spoločnosť sa vo filme tiež nevyhla istej kritike, ale kvôli možnému spoileru, nech si každý radšej utvorí názor na jej postavu sám. Treba len podotknúť, že režisér mal na výber z mnohých hereckých či speváckych hviezd, ktoré začínali pod touto značkou, ale obsadenie Gomez bol určite dobrý ťah. Minimálne pritiahla do kina ľudí, ktorí na jej tvorbe vyrastali, alebo sú ňou stále očarení.

Skvelá myšlienka, výborný casting, čo by mohlo ísť zle... Nuž, vždy sa niečo nájde. Pri tol'kých postavách, ako má práve Mŕtvi neumierajú je ťažké vybudovať príbeh tak, aby sa správne (alebo aspoň nejak) vyvinul. To, čo malo byť zárukou úspechu sa stalo kameňom úrazu. Jednotlivé dejové linky

postáv sa málokedy, ak vôbec, prepájajú a vzniká kľbko príbehov, ktoré nie sú všetky uzavreté, alebo uspokojivo dotiahnuté. Zamrzí teda nevyužitý potenciál niektorých hercov a príbehu ich postáv. Pri tol'kých hviezdach sa nedá dať každému rovnaký čas na scéne. Možno mohol režisér opustiť od pár scén a známych mien a zamerať sa na rozohratú partiu, ktorú zahájili zombie proti obyvateľom mesta.

Mŕtvi neumierajú nie je teda klasickým zombie filmom. Netreba od neho očakávať hektolitry krvi, akčné zombie scény a očakávané hororové klišé. Je to film so silnou výpovednou hodnotou, niekedy možno nejasnejšou, inokedy až tak primitívnou, že stojí za zamyslenie.

**„Jim Jarmusch prichádza s novou zombie lahôdkou, ktorá sa predstavila na festivaly v Cannes. Nejedná sa o film, na ktorý je divák v tomto žánri zvyknutý, ale práve vďaka tomu prináša niečo nové a možno v určitom smere aj nečakané. Príbeh mesta, v ktorom sa po zvláštnych úkazoch začíná prechádzať jeho bývalí už mŕtvi obyvatelia je plný satiry na dnešnú spoločnosť, jej chýb a špecifických jedincov, to všetko naservírované s dávkou humoru a hororovej atmosféry.“**

Patrik Protuš

| ZÁKLADNÉ INFO:                                                                     |                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| <b>Réžia:</b><br>Jim Jarmusch                                                      | <b>Rok vydania:</b> 2019<br><b>Žáner:</b> Komédia / Horor |
| PLUSY A MÍNUSY:                                                                    |                                                           |
| + Réžia<br>+ Návrat ku koreňom a myšlienke zombie filmov<br>+ odkazy na popkultúru | - nevyužitý potenciál postáv po príbehovej stránke        |
| HODNOTENIE:                                                                        |                                                           |
| ★★★★☆                                                                              |                                                           |



## Catch-22

DOKOLEČKA DOKOLA... TAK TO DOPADNE, KEĎ DOSTANÚ MOC HLUPÁCI



Pokiaľ ste Hlavu XXII od Josepha Hellera nečítali a nechce sa vám do toho, tak tento seriál je pre vás ako stvorený. Základná pointa z knižnej predlohy je prenesená aj sem, aj keď treba uznať, že je tu niečo inak. To však kvalite seriálu a všeobecnej pútavosti neubere, možno práve naopak. Autori si zobrali to najdôležitejšie a zvyšok prispôbili potrebám diváka v akomsi horko-sladkom kokteile komédie a drámy.

### Bludný kruh, ktorý nemá žiaden východ

Šesťdielny seriál Catch-22 rozpráva príbeh inteligentného a trochu lenivého mladého vojaka Yossariana (Christopher Abbott), ktorý je príslušníkom bombardárskej jednotky amerického letectva počas 2. svetovej vojny. Okrem krásneho prostredia talianskej pláže a pekných dievčat okolo ho však trápi skutočnosť, že môže kedykoľvek

padnúť v boji. Keďže mu nechýba pud sebazáchovy, snaží sa bojovým akciami v čo možno najväčšej miere vyhnúť. Čoskoro si však uvedomí, že najväčším nepriateľom je jeho vlastná armáda, ktorá neustále zvyšuje počet bojových misií, ktoré je potrebné absolvovať, aby si vojaci splnili svoju povinnosť a mohli ísť do civilu. Akýkoľvek pokus vyhnúť sa nelogickým bojovým povinnostiam naráža na povestný, byrokraticky vykonštruovaný paragraf známy ako Hlava 22, ktorý udáva, že obavy o vlastnú bezpečnosť tvoria v tvár skutočným a bezprostredným ohrozeniam sú známku racionálneho uvažovania. Leteckej povinnosti tak môže byť zbavený iba ten, kto je uznaný za psychicky nespôsobilého a ktorý zároveň aj požiadajú o prepustenie zo služby. Avšak takáto žiadosť svedčí práve o jeho zdravom úsudku, preto prepustenie z armády nie je možné...

### Dráma, humor, šok – všetko v jednom balíčku

Prvá časť sa mi zdala najslabšia, chvíľu trvalo, kým som sa naladil na vlnu bezvýchodiskovej situácie vojaka Yossariana. Potom však dejová linka prináša svoje ovocie v podobe inteligentného humoru, ktorý sa tu umne strieda s tými vážnejšími scénami. Jednotlivé diely sa nevyhýbajú ani extrémom – sú tu napríklad šokujúce úmrtia Yossarianových spolubojovníkov, ale tiež aj vynikajúci situačný humor, ktorý divák dostáva najmä v podobe postavy majora de Coverleyho (Hugh Laurie). Avšak ani ostatné postavy nezaostávajú – všetky sú výrazné a ich hereckými predstaviteľmi vynikajúco zvládnuté. Až prekvapivo vzhľadom na to, že si na režisérsku stoličku sadol George Clooney, ktorý je známy skôr ako herec. Clooney si zároveň



zahral aj postavu generála Scheisskopfa. Tá ma rovnako dokázala nie raz pobaviť, a i keď sa tu tento herec objaví iba v dvoch dieloch, scény s ním stoja za to.

### Aj na vojne sa dá zbohatnúť

Zaujímavé bolo aj spoločensko-ekonomické podhubie tohto seriálu, ktoré do príbehu vnáša silnú myšlienku o tom, ako rýchlo sa dá zbohatnúť na vojne. A vôbec to nemusí byť náročné, tak ako to tu bolo vykreslené v podobe Yossarianovho kolegu Mila (Daniel David Stewart) – kuchára, ktorý svoj prístup k luxusnejšiemu potravinovému tovaru dokázal premeniť do vzniku obrovského firemného podniku a začať tak vďaka vojne pekne zarábati. Diváka rovnako prekvapia aj drsné scény, jedna z nich je hotový masaker. To všetko ešte viac umocňuje emotívnu stránku seriálu. Posledný diel navyše ponúka záverečnú drámu, ktorá má tendenciu diváka zasiahnuť svojím myšlienkovým presahom.



### Herec, ktorý príjemne prekvapil aj ako režisér

Netvrdím, že seriál ide presne podľa svojej knižnej predlohy, no pre tých, ktorým sa do čítania nechce, ide určite o dobrú voľbu. Clooney a spol. z predlohy vytiahli to najlepšie a najzaujímavejšie, čo sa len dá, prispôbili to modernému divákovi a po technickej stránke dotiahli takmer k dokonalosti. Šesť častí, pri ktorých sa nenuďte ani chvíľku, práve naopak, veľa scénok prekvapí svojou dramatickou hĺbkou, humorom alebo šokuje niečím drsnejším. Môžem len odporúčať.

„Catch-22 je šesťdielny seriál, ktorý spĺňa všetky predpoklady, aby si divák vychutnal to najpodstatnejšie z knihy a pritom ju nemusel aj čítať. Po technickej a hereckej stránke ide takmer o dokonalosť. Réžia

tiež nezaostáva, je zaujímavé, akým inteligentným spôsobom tu dokáže spolupracovať dráma s komédiou, pričom sa nezabudlo ani na drsnejšie či dokonca šokujúce scény. Tento projekt má rozhodne na to, aby zaujal široké divácke publikum.“

Richard Zona



| ZÁKLADNÉ INFO:                                                                       |                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| Réžia:<br>Ellen Kuras                                                                | Rok vydania: 2019<br>Žáner: Vojnový / Historický / Dráma |
| PLUSY A MÍNUSY:                                                                      |                                                          |
| + scenár<br>+ emotívna bohatosť<br>+ vzájomná spolupráca drámy a komédie<br>+ pointa | - pomalší rozbeh                                         |
| HODNOTENIE:                                                                          |                                                          |
| ★★★★☆                                                                                |                                                          |



# Good Omens

KTO JE DOBRÝ A KTO JE ZLÝ? PRAVDEPODOBNE NIKTO ALEBO VŠETCI...



Good Omens si medzi fanúšikmi Terryho Pratchetta získal povest' „nesfilmovateľnej knihy“, a tak je príjemným prekvapením, že sa nakoniec našiel odvážlivec, čo sa do tohto projektu pustil. Tým odvážlivcom je Douglas Mackinnon, ktorý už má bohaté skúsenosti z natáčania podobných seriálových záležitostí (napríklad seriál Doctor Who). Treba však uznať, že prácu mu výrazne ul'ahčil spoluautor knihy Good Omens Neil Gaiman, ktorý mal prsty prakticky všade, od napísania scenára až po výkonnú produkciu. Spolupráca tejto autorskej dvojice tak priniesla zaujímavý prírastok do rodiny filmových fantasy seriálov.

## Apokalypsa za dverami

Príbeh sa začína idylkou v Rajskej záhrade, z ktorej sú však Adam s Evou vyhnaní.

Našťastie má anjel Aziraphal (Michael Sheen) dobré srdce a nešťastníkom na cestu daruje svoj ohnivý meč, ktorý sa tak na dlhé tisícročia stratí z dohľadu. Tu niekde sa zároveň začína aj netypické priateľstvo medzi Aziraphalom a démonom Crowleyom (David Tennant),



ktorý má naopak za úlohu od vládcu pekla l'ud'om škodiť. Obaja sú poslaní na Zem dohliadať na l'udské pokolenie a usmerňovať jeho historický vývoj. Až raz sa priblíži ten dlho očakávaný deň konca sveta. Armády Dobra a Zla sa už zhromaždili a štyria jazdci Apokalypsy sú



prípravení vyraziť. Avšak táto podarená dvojka si za tú dlhú dobu už na život na Zemi tak zvykla, že sa rozhodnú osud sveta odvrátiť. Má to však háčik. Crowley stratil novorodeného Antikrista, čo si uvedomí až po jedenástich rokoch, keď začína s Apokalypsou prihárať. S Aziraphalom sú preto nútení Antikrista nájsť ešte predtým, ako ho nájdu sily pekla, a pomocou neho sa potom pokúsia koniec sveta odvrátiť...

## Britský humor – sila zvyku

Prvá časť seriálu vyznieva najslabšie, avšak odporúčam vydržať, od nasledovnej časti sa celkový dojem výrazne zlepšil. Hlavným problémom je tu typický suchý britský humor, na ktorý našinec potrebuje trochu času, aby si naň zvykol. Čo sa týka kamery a vizuálu, efekty síce vyznievajú, ako keby zaspali dobu (tak 20 rokov späť), no dá sa v tom rozpoznať zámer autorov, ktorí tak vzdávajú hold starým dobrým deväťdesiatkam. Atmosféru

príjemne dotvára soundtrack, o ktorom by sa dalo povedať, že je to v podstate taký hudobný mix toho najlepšieho od skupiny Queen, takže aj fanúšikovia tejto kapely si prídu na svoje.

## Vynikajúci casting

Angažovanie Michaela Sheena a Davida Tennanta bol výborný ťah. Na ich mieste si je len veľmi ťažké predstaviť inú hereckú dvojicu, ktorej by stvárnenie týchto svojráznych postavičiek išlo s tak veľkou gráciou a charizmou. Ani ostatní herci však nesklamali. Vo vedľajších postavách sa skrýva ešte niekoľko známych mien, napríklad Michael McKeen, Benedict Cumberbatch, Jon Hamm či Nick Offerman.

## Kedy sa absurdnosť dokáže pretaviť na funkčný humor

Po obsahovej stránke ma pobavili rôzne absurdnosti v náväznosti na historický

vývoj l'udstva. Divák sa napríklad ocitne v Mezopotámii, v alžbetínskej dobe alebo vo viktoriánskom Anglicku, kde sledujeme rôzne humorné situácie, ktoré menia tvár l'udstva, ako i utužovanie netradičného priateľstva medzi oboma anjelmi.

Dôležité je celý príbeh nebrať príliš vážne, treba si zachovať nadhľad a vychutnávať si úžasný herecký koncert ústrednej dvojice.

## Hranica medzi dobrom a zlom je niekedy veľmi tenká

Good Omens priniesol svieži vánok do rodiny fantasy seriálov, pričom nie je len prvoplánovou komédiou. Gaiman tu predstrel mnoho zaujímavých tém o neustálom boji medzi dobrom a zlom.

O tom, že niekedy je hranica medzi nimi tak tenká, že sa oba tieto princípy dotýkajú a splývajú do jedného. Zároveň tu predstrel pár problémov zapríčinených minulými l'udskými generáciami, ktoré sa tu predstavujú v akomsi absurdnom svetle.

To z nich síce často robí veľký balík zábavy, no pointa našťastie vždy zostáva zachovaná. Na druhú stranu je mi jasné, že seriál neosloví každého diváka. Ten si musí zvyknúť na typický suchý britský humor, čo môže pre mnohých predstavovať neprekonateľnú prekážku.

Avšak tým, ktorí sa cez to dokážu preniesť, prinesie peknú pointu zabalenú do zaujímavého inteligentného humoru.

„Good Omens je šesťdielny seriál, ktorého najväčšou devízou je množstvo absurdných situácií. Seriál taktiež príjemne prekvapuje svojou pointou a množstvom myšlienok, nad ktorými sa oplatí pofilozofovať. Na druhú stranu si však treba zvyknúť na typický britský humor, ktorý je miestami až príliš suchý. Avšak trpezlivosť sa v tomto prípade rozhodne vypláti.“

Richard Zona

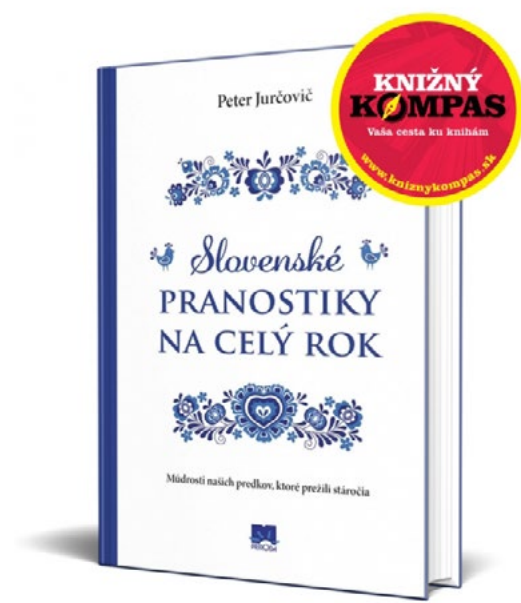
| ZÁKLADNÉ INFO:                                              |                                                             |
|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| <b>Réžia:</b><br>Douglas Mackinnon                          | <b>Rok vydania:</b> 2019<br><b>Žáner:</b> Komédia / Fantasy |
| PLUSY A MÍNUSY:                                             |                                                             |
| + scenár<br>+ hlavná herecká dvojica<br>+ humor<br>+ pointa | - miestami extra suchý britský humor                        |
| HODNOTENIE:                                                 |                                                             |
| ★★★★☆                                                       |                                                             |





# Slovenské pranostiky na celý rok

DEDIČSTVO PREDKOV, ALEBO POČASIE, AKO HO NEPOZNÁTE



**Známy odborník na počasie, ktorého snád' každý pozná z televíznych predpovedí počasia, dal dokopy jednu úžasnú knihu o počasí. Ak chcete vedieť o počasí viac a ako vznikli jednotlivé pranostiky viažuce sa na jednotlivé ročné obdobia, táto kniha je pre vás ako stvorená. Zaujímavosti, rôzne významné meteorologické udalosti a fakty sú v tejto publikácii poprepletané historickými údajmi o počasí, ktoré sa na Slovensku ale aj vo svete mení, pranostiky však ostávajú nezmenené a preto už nemajú až takú výpovednú hodnotu ako v minulosti.**

Peter Jurčovič sa narodil v Bratislave a vyštudoval na Prírodovedeckej fakulte Univerzity Komenského, konkrétne na Katedre astronómie, geofyziky a meteorológie. Pracoval pre Slovenský hydrometeorologický ústav v Bratislave. V roku 1995 založil súkromnú meteorologickú firmu INFOMET. Tento pán je teda viac než kvalifikovaný hovoriť o počasí. Vďaka jeho knihe máme možnosť dozvedieť sa o počasí aj také fakty, ktoré by sme len tak niekde nevyhľadali.

Predkov počasie zaujímalo z mnohých dôvodov, pretože ľudia boli a aj stále sú

závislí od úrody (teda poľnohospodári). Kniha od začiatku až do konca poskytuje čitateľovi rôznorodé zaujímavosti o počasí z historického hľadiska, nájdete tu všelijaké informácie a kuriozity o atmosférických javoch.

**Kto vo februári je narodený, rýdzosťou srdca je obdarený.**

Pranostiky v knihe sa viažu takmer ku každému dňu alebo ročnému obdobiu. Peter Jurčovič si dal určite obrovskú námahu, kým všetky tieto informácie k jednotlivým dňom ponachádzal. Klobúk dole. Vďaka nemu vznikla naozaj hodnotná kniha a som rada, že ju môžem mať doma a podeliť sa o poznatky z nej aj s mojou rodinou a blízkymi.

**Ak na prvého mája večer prší, bude celý rok pekne.**

Slovenské pranostiky na celý rok je hrubá kniha, ale zato vôbec nie je nudná. Každý deň v roku, každý mesiac, o ktorom sa v knihe píše obsahuje úžasnú informáciu a aj udalosti o extrémnom vyčíňaní počasia. Niektoré si ešte pamätáme, na iné sme zabudli, ale toto dielo nám ich pripomína.

**Svätá Margita vedie žencov do žita.**

Vedeli ste napríklad, že pre nehody medzi kalendárnymi systémami, na ktoré prechádzalo aj Slovensko, sa stalo aj také májové obdobie, kedy po 21. októbri nasledoval 1. november? A prečo máme raz za štyri roky 29. február? Chcete zistiť, prečo sa na Juraja viaže najväčšie množstvo pesimistických pranostík? Viete, že aj boli aj také júnové dni, kedy mrzlo? Áno, aj takéto zaujímavé pikošky zo sveta počasia a jeho výkyvov nájdete v tejto knižke.

Rekordy, tabuľky s maximálnou aj minimálnou teplotou a mnoho ďalších informácií o počasí, a aj udalosti spájané s touto tematikou sú v knihe podávané v akurátnom množstve.

**Ak má Barbora bielu zásteru, bude v budúcom roku mnoho trávy.**

Samozrejme, ani tejto knihe sa nevyhlo zopár gramatických chýb, ale na hodnotu to knihe neuberá. Obal knihy sa mi tiež veľmi páči, do modra ladené ľudové motívy priťahujú pohľad a lákajú čitateľa o knihu otvoriť a preskúmať. Ak teda nechcete ostať pri minime najznámejších pranostík ako „Katarína na ľade a Vianoce na blate.“ po tejto knihe určite sahnite. Rozšírite si obzor vo vedomostiach o počasí ale aj o tom, ako sa vypočítava Veľká noc a zistíte, kedy bude veľkonočná nedeľa v 21. storočí (teda až do roku 2099).

**Dážď na Veľkonočnú nedeľu znamená všetky daždivé nedele až do letníc.**

Aj navzdory tomu, že sa klimatické podmienky na Slovensku a vo svete menia, niektoré pranostiky stále ostávajú platné, iné už sú neopodstatnené, ale pre tých z nás, ktorých zaujíma historický charakter počasia, je táto publikácia neoceniteľnou studnicou zaujímavých informácií.

**Všetci svätí s vínom idú, Leonard aj hostia prídu, Martin bude šenkovat', najprv víno košťovať, Kliment s Katarínou výska, advent, ba aj Ondrej získa.**

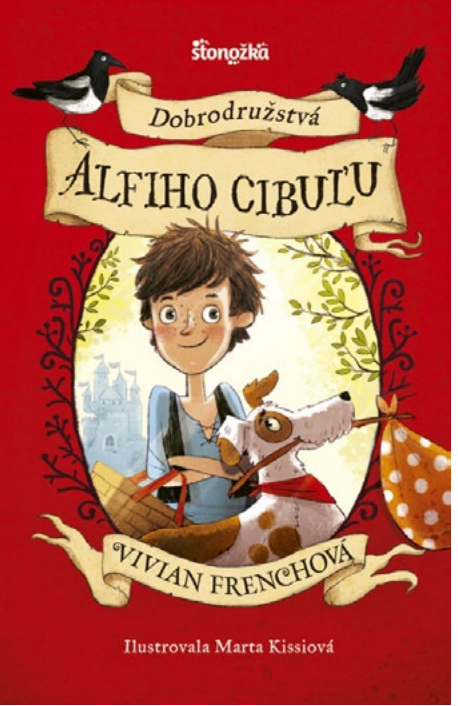
Knihu odporúčam každému knihomolovi, každému, koho zaujímajú zdedené ľudové pranostiky a rôzne ďalšie informácie viažuce sa k tejto tematike. Kniha určite poteší aj ako darček a na vašej polici s knihami sa nestráti. Má svoje osobitné čaro, ktorým si vás pripúta. A verte mi, pri niektorých informáciách vám aj spadne sánka.

Katarína Hužvárová

| ZÁKLADNÉ INFO:                                                                                      |                                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Peter Jurčovič:<br>Slovenské pranostiky na celý rok                                                 | Rok vydania: 2019<br>Žáner: populárne náučná pre dospelých |
| PLUSY A MÍNUSY:                                                                                     |                                                            |
| + fakty, udalosti a informácie<br>+ zaujímavosti o počasí<br>+ žiadne siahodlhé opisy a nudné fakty | - gramatické chyby                                         |
| HODNOTENIE:                                                                                         |                                                            |
| ★★★★★                                                                                               |                                                            |

# Dobrodružstvá Alfiho Cibul'u

HRDINSKÁ VÝPRAVA ZA PRINCEZNOU



**Pre prvákov a začínajúcich malých čitateľov je táto knižka síce hrubá, ale ak ju čitate spolu s deťmi, Dobrodružstvá Alfiho Cibul'u vás spolu zabavia na minimálne dva týždne. Kniha plná hovoriacich zvierat, nebezpečných obrov, udatných princov a jedného lenivého hrdinu, ktorému sa nechce nikoho zachraňovať si detských čitateľov určite získa.**

Autorka knihy Vivian Frenchová je populárna britská spisovateľka kníh pre deti. Na svojom konte má viac ako 250 kníh a medzi detskými čitateľmi vo svete je veľmi obľúbená. Za svoju prácu získala v roku 2016 aj prestížne ocenenie Rad britského impéria za služby literatúre.

Kde bolo, tam bolo... Bol raz jeden hrdina, siedmy syn siedmeho syna, ktorý mal oplývať čarovnou mocou. No jediným, čím oplýval nás „hrdina“ Vznešemír, bol jeho nenásytný žalúdok. Jeho mama verila, že je výnimočný a preto ho poslala do sveta na výpravu, aby zachránil princeznú a získal ohromné bohatstvo, aby mohli všetci žiť šťastne až na veky vekov.

Ako sluhu mu na cestu pribalili mladšieho brata Alfiho a jeho verného psa Kamoša.

Po ceste sa dvaja bratia dostanú do situácie, kedy všetko hrdinské bremeno na seba musí prebrať Alfi. Ako sa to celé skončí, si prečítate v tejto veselej, smelej, nebojácej a výpravnej rozprávke.

Knihu som čítala môjmu synovi dokopy dva týždne. Príbeh je rozdelený na kapitoly, ktoré sú ideálne krátke, či dlhé, aby sa zvraty a vtipné situácie v deji len tak nestratili. Rozprávkové čaro tejto knihy nespočíva sto percentne len v dejovej línii, ktorá je delená z pohľadu viacerých postáv, ale aj svojou ilustrovanou stránkou očarí detského čitateľa. Aj takého dospelého čitateľa milo prekvapí. Ilustrácie v Dobrodružstvách Alfiho Cibul'u sú úžasné, emotívne a roztomilé. Keď sa hrdinovia ocitli v tme, aj stránky knihy boli trochu tmavšie. Nie veľmi, aby sa písmená stále dali dobre čítať, ale tak originálne, že malý (ale aj veľký) čitateľ má pocit, že je v tej tme spolu s postavami knihy. Ostatné stránky knihy sú tiež pretkané obrázkami popri texte, ktoré dopĺňajú detskú predstavivosť. Kresby tejto knihy si vzala na starosť Marta Kissiová, ktorá tiež ilustrovala aj predchádzajúcu autorkinu rozprávkovú knižku Čerešňovú princeznú.

Úprimne, detskému čitateľovi je ukradnuté, či je námet knihy okukaný alebo pozliepaný z iných rozprávkových príbehov. To len my dospeláci nejak viac vnímame, že sme už o tom niekde počuli, alebo čítali a že je to v podstate otrepané. Detský čitateľ tak knihu nevníma. Jemu, či jej sa páči, ako sa hlavný hrdina Alfi rozpráva so zvieratami, ako zachraňuje situáciu spolu so svojimi priateľmi. Vtipné momenty tu predvádza hlavný „hrdina“ Vznešemír, ktorý svojou lenivou povahou a strachom ukazuje deťom, ako sa brat k bratovi rozhodne nemá správať.

Dej knihy je dynamický, veselý a pri žiadnej z kapitol sa nebudete nudiť. O zábavu sa pri čítaní starajú aj vedľajšie postavy (teda zvieratká),

ktoré svojim pričinením pomáhajú hrdinom či chcú alebo nechcú.

Zabijakom však zostávajú gramatické chyby, ktoré sa nájdú aj pri detských knihách, túto nevynímajúc: (Napriek tomu, sa kniha dá prečítať bez problémov a verím, že medzi detskými čitateľmi si nájde svoje miesto. Aj keď je propagovaná ako kniha pre chlapcov, táto dobrodružná rozprávková výprava za princeznou a kopou zlata zabaví aj dievčatá.

Nepáčilo sa mi, že v príbehu pre vekovú kategóriu 7+ sa v knihe objavujú aj známky násilia (ale je to len môj subjektívny názor). Koniec koncov, aj rozprávky v televízii už to berú ako niečo normálne.

Kniha je vhodná pre detských čitateľov, ktorí si už sami chcú čítať knihy a hoci so svojimi 216-timi stranami nie je táto knižka zrovna najtenšou pre začiatočníkov, vďaka rozčleneniu príbehu do menších kapitol sa dá dobrodružstvo prerušiť a výprava dvoch bratov, psa, koňa a myši počká do nasledujúceho dňa.

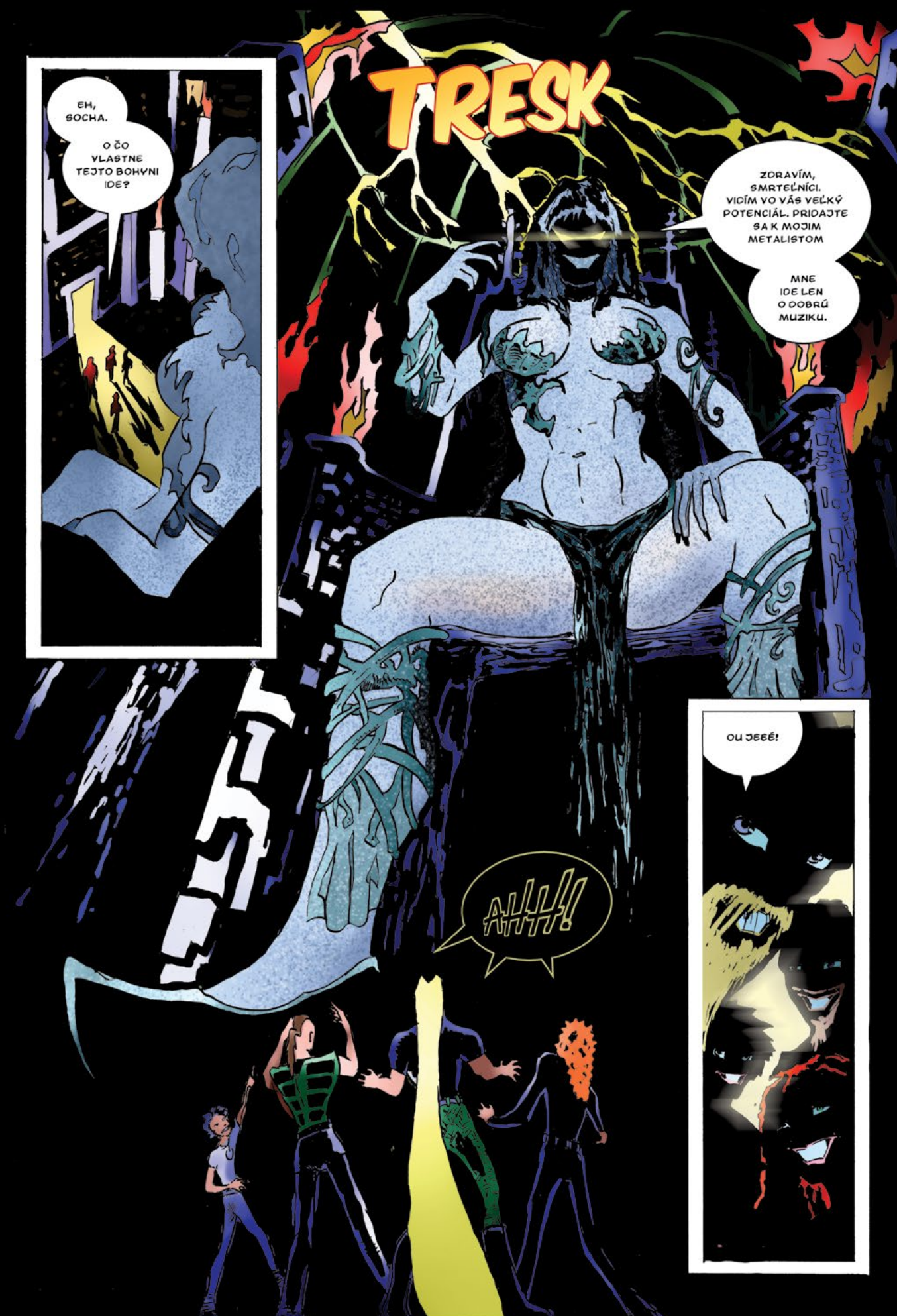
Veselá detská kniha určite zaujme ako deti tak aj dospelých a svojím síce pozliepaným rozprávkovým mišmašom vás prevedie Dobrodružstvami Alfiho Cibul'u.

Určite vás bude zaujímať, či zazvonil zvonec a rozprávke o lenivom hrdinovi a odvážnom mladšom bratovi je šťastný koniec.

Katarína Hužvárová

| ZÁKLADNÉ INFO:                                                    |                                                           |
|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Vivian Frenchová:<br>Dobrodružstvá Alfiho Cibul'u                 | Rok vydania: 2019<br>Žáner: beletria pre deti do 10 rokov |
| PLUSY A MÍNUSY:                                                   |                                                           |
| + veľké písmenká<br>+ vtipný námet<br>+ hrdinovia<br>+ ilustrácie | - pozliepané iné rozprávkové námety<br>- gramatické chyby |
| HODNOTENIE:                                                       |                                                           |
| ★★★★☆                                                             |                                                           |







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

# Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



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

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

[www.generation.sk](http://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](mailto:mission@mission.sk) W: [www.mission.sk](http://www.mission.sk)

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

**Webadmin** / Richard Lončák, Juraj Lux  
**Jazykové redaktorky** / Pavol Hirka, Veronika Cholevová  
**Odborná redakcia** / Lubomír Čelár, Daniel Paulini,  
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider,  
Stanislav Jakúbek, Lukáš Batora, Mário Lorenc, Maroš Goč,  
Miroslav Konkol', Lukáš Plaček, Adam Lukačovič, Richard Mako,  
Ján Hamlik, Františka Gíbalová, Katka Hužvárová,  
Barbora Kríštofová, Adrián Liška, Michaela Medved'ová,  
Róbert Gabčík, Ladislav Orosz, Martin Laškody, Viliam Valent,  
Matúš Kuriľák, Robert Litvany, Miroslav Marušin

**SPOLUPRACOVNÍCI**  
Marek Liška, Marek Pročka, Matúš Paculík

**GRAFIKA A DIZAJN**  
TS studio, Juraj Moudrý, DC Praha  
E: [grafik@gamesite.sk](mailto:grafik@gamesite.sk)

**Titulka**  
Cyberpunk 2077

**MARKETING A INZERCA**  
Marketing Director / Zdeněk Moudrý  
T: +421- 903-735 475  
E: [zdenek.moudry@mission.sk](mailto: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](mailto: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](http://www.generation.sk), čo je hlavná stránka vydavateľa.

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

### DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ

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 reprodukována úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

Copyright © 2019 Mission Games s.r.o.  
[www.mission.sk](http://www.mission.sk)

ISSN 1338-709X

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.





# AORUS XTREME POWER

XTREME POWER DESIGN FOR 16+ CORES

Direct 16 Phase Digital Power Design

PCI Express 4.0 Ready

Fins-Array Heatsink

WIFI 6 802.11ax



## X570



aorusCZSK



aorus\_czsk

GIGABYTE™