

GENERATION

HRALI SME NBA2K1

TESTOVALI SME
*Creative Live! Cam
Sync 1080p*

TÉMA
Pripravme sa
na budúcnosť práce

VIDELI SME
Enola
Holmes

RETRO
*Sonic the
Hedgehog*



SÚŤAŽ



BUĎTE PRIPRAVENÍ!

Čo nám jeseň chystá?

Nech už jeseň prinesie akúkoľvek životnú situáciu, so silnou a stabilnou Wi-Fi sieťou vás nič neprekvapí!



Archer AX10



Deco M5





Nová konzolová generácia s tým najhorším

V zásade platí, že čím sú výrobcovia konzol k sebe bližšie z hľadiska kvality ponúkaného produktu, tak tým horší sú fanboyovia oboch táborov. Pretože... tak to prosté je. Minulú generáciu to neplatilo, pretože ponuka Sony bola objektívne atraktívnejšia a o tom sa nebude hádajť asi nikto. Xbox boys tak boli ultra defenzívni a Sony boys sa zase nemali dôvod hádajť.

Teraz je to však úplne inak. Microsoft totiž objektívne dobehol Sony, disponuje takmer dvojnásobným počtom interných štúdií a má výkonnejšiu konzolu za rovnakú cenu. A to vzbudzuje v oboch táboroch to úplne najhoršie. A to je dosť smutné.

Znamená to totiž, že diskurz na internete je ako mínové pole, kde nemôžete skonštatovať ani objektívny fakt bez toho, aby ste nedostali nálepku. Bohužiaľ.

A inak to v najbližších mesiacoch ani nebude. Všetky karty sú vyložené na stole a už netrpezliv očakávame vydanie oboch konzol a popri nadšení sa budeme potýkať aj s idiotmi.

Každopádne aj v týchto náročných časoch je tu web Gamesite.sk, s ktorým aktívne spolupracujeme. Tešíme sa, že vás aj v novej generácii konzol budeme môcť zásobovať informáiami a začneme pravdepodobne recenziami nových konzol. Momentálne však pokračujeme v každomesačnej náloži recenzií a zaujímavých článkov. Herná jeseň sa medzitým totiž začala a samozrejme to znamená vel'a vel'a informácií. Tak čítajte.

Dominik Farkaš
šéfredaktor www.gamesite.sk

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Aj Volkswagen má svoje elektrické SUV



Elektrické automobily už nie sú len závankou pre úzku skupinu zákazníkov, o čom aktuálne svedčí ich 20-percentný podiel na všetkých predajoch. Nie je preto prekvapením, že aj Volkswagen uvádzá na trh nové auto zo svojho elektrického portfólia. Model s označením ID.4 je technologicky príbuzný len nedávno

predstavenej Škode Enyaq a je elektrickou alternatívou jedného z najúspešnejších modelov Volkswagenu – modelu Tiguan.

Podľa slov výrobcu má byť ID.4 všeestranným automobilom s veľkým vnútorným priestorom a neprehliadnuteľným dizajnom. Na Slovensku sa

bude predávať vo výbave 1st edition za predpokladanú cenu 47 800 eur. Nebude tu chýbať dvojzónová klimatizácia, navigácia, cúvacia kamera a množstvo bezpečnostných systémov, vrátane udržania v jazdnom pruhu a núdzového brzdenia.

Na začiatku bude dostupný motor s výkonom 204 koní, čo je s ohľadom na rozmery a hmotnosť auta stále dosťažujúca hodnota. Zrýchlenie na stovku za 8,5 sekundy je však s ohľadom na cenu len priemerná hodnota a maximálna rýchlosť obmedzená na 160 km/h nebude prekázať asi len pri rodinej jazde.

Zaujímavejší je ale dojazd na jedno nabitie, ktorý je vďaka 77 kWh batérii ukrytej v podlahe až 520 kilometrov. V prípade využitia rýchlonabíjačky s výkonom 125 kW si počas polhodinovej prestávky na kávu zvýšite dojazd o vyše 300 kilometrov, takže s autom pohodlne a bez zbytočného zdržania zvládnete aj cestu do oblúbeného Chorvátska.

Hyundai vylepšil hot-hatch i30 N



Jedinečná farba, dynamický vzhľad a poriadna dávka výkonu za rozumnú cenu. Aj po vyše dvoch rokoch od uvedenia na trh je Hyundai i30 N na Slovensku stále veľmi oblúbený, vedľa počas prvých šiestich mesiacov tohto roka sa séria i30 N radila medzi jednotku na našom trhu. Výrazne tak prekonala modely ako

Renault Megane RS, Ford Focus ST, Civic Type R. V Európe si za celý čas predaja kúpilo auto už vyše 25 tisíc zákazníkov.

Vynovený Hyundai i30 N prešiel dizajnovými úpravami zameranými nielen na osvieženie vzhľadu, ale aj na zvýšenie výkonu. Po prvý raz je

dostupný aj s 8-stupňovou mokrou dvojspojkovou prevodovkou N DCT, ktorá poskytuje radenie páčkami a prináša tri nové funkcie N performance pre športovejší pocit z jazdy.

Auto dostalo nové 19-palcové kované disky kolies z l'ahkých zliatin a odľahčené sedadlá N Light Seats. Zaujímavosťou je, že všetky štyri disky sú oproti diskom minulej generácie l'ahšie o vyše 14 kilogramov, na sedadlách firma ušetrila d'alšie dva kilogramy.

Najdôležitejší je, samozrejme, motor, presnejšie 2-litrový prepĺňaný benzínový motor spojený so 6-stupňovou manuálnou prevodovkou, alebo, po prvý raz, aj s novou 8-stupňovou mokrou dvojspojkovou prevodovkou N DCT.

Pri výkone 250 koní a krútiacom momente až 353 Nm je nový Hyundai i30 N stále dobrou vol'bou pre zákazníka, ktorý hľadá skutočne živé auto. Dostupná je však aj verzia Performance Package s výkonom až 280 koní a zrýchlením z nuly na 100 km/h za 5,9 sekundy.

Peugeot ukázal svoje najrýchlejšie auto



Bolo len otázkou času, kedy Peugeot predstaví športovú verziu vlajkovej lode, vynoveného modelu 508 najnovšej generácie. Toto auto si špeciálnu verziu doslova pýta vďaka jedinečnému agresívnemu dizajnu. Najnovšie sa tak na trh dostane verzia s označením Peugeot Sport Engineered

a bude zároveň najvýkonnejším sériovo vyrábaným autom značky.

S ohľadom na súčasné trendy si pod kapotou nenájdete klasický benzínový motor, auto získa tú správnu silu z plug-in hybrid riešenia. To v sebe kombinuje 1,6-litrový benzínový štvorvalec s dvojicou

elektromotorov. Základný benzínový PureTech 200 poskytne slušný základ v podobe 147 kW / 200 koní, doplnený o dvojicu elektromotorov. Silnejší, s výkonom 113 koní, našiel svoje vzadu, vpredu je verzia s výkonom 110 koní.

Pohon všetkých štyroch kolies, 8-stupňová automatická prevodovka a celkový výkon 360 koní pri 520 Nm. Vďaka tejto kombinácii dokáže auto zrýchliť na 100 km/h za 5,2 sekundy, no maximálnu rýchlosť výrobca umelo obmedzil na 250 km/h. Peugeot 508 je v tejto špeciálnej verzii skutočne živý, čo je s ohľadom na súčasné trendy potešenie pre všetkých automobilových nadšencov.

Netreba však zabúdať, že plný výkon je možný len s nabítou batériou. Jej kapacita je 11,5 kWh a maximálny dojazd na čisto elektrický pohon je len niečo cez 40 kilometrov. V reálnej prevádzke to bude, samozrejme, záležať od štýlu jazdy, podľa testov WLPT je v prípade hybrídneho pohonu hodnota emisií len 49 gramov CO₂/km.

Ťažký rok pre automobily



Od začiatku krízy sa trh s automobilmi stále nedokázal spamätať a hoci prepad nie je extrémny, často sa pohybuje v desiatkach percent. V auguste sa stále prejavil vplyv dovoleniek a určitá opatrnosť pri nákupe firemných automobilov, keďže množstvo firiem má stále

problém prežiť a investície do drahej výbavy radšej odkladá.

A V auguste sa v Európe predalo skoro 900 tisíc automobilov, predaj na Slovensku z toho tvoril len 0,7 percenta. Predaje áut na Slovensku tak v porovnaní

s predchádzajúcim rokom poklesli o skoro 40 percent, kvôli čomu sme skončili na skoro úplnom konci rebríčka krajín Európy.

Celoeurópska štatistika je však aj pri slabších predajoch veľmi zaujímavä a ukazuje smerovanie celého trhu. Najviac sa sice stále darilo benzínovým motorom (49 percentný podiel), no rozdiel medzi naftovými motormi a tými aspoň čiastočne elektrifikovanými sa postupne zmenšuje. No aj keď je 21 percent pri elektrine krásne číslo, treba si uvedomiť, čo všetko do tejto kategórie spadá.

Nie sú to totiž len plne elektrické autá, ale aj plug-in hybridy, klasické hybridy a po novom aj mild-hybridy, o ktorých sme písali v minulom čísle a k tým klasickým majú veľmi d'aleko. Najpredávanejším autom v Európe bol za mesiac august Volkswagen Golf, ktorý si kúpilo više 22 tisíc zákazníkov. Za ním skončil Renault Clio a Peugeot 208, teda dvojica šikovných kompaktných a hlavne pekných áut do mesta.

Pripravme sa na budúcnosť, možno budúnosť práce



Čo nám chystá tohtoročná jeseň? To je zatiaľ vo hviezdach, ale vzhľadom k aktuálnemu vývoju sa zdá, že nás pandémia koronavírusu len tak neopustí. Dúfajme, že nás to nezasiahne viac, než len opäť povinnými rúškami a tlakom na pobyt čo najväčšieho počtu zamestnancov v domácej kancelárii.

Práca z domova ako nový štandard?

Na rôzne alternatívy práce z domova je potrebné sa pripraviť, lebo veľa zamestnancov sa do svojich kancelárií len tak nevráti a veľa spoločností sa "Ofisov" zbavila nadobro. Koronavírová pandémia je súčasť negatívna záležitosť, ale niektoré pozitívne predsa len mala. Okrem toho, že mohli rodičia tráviť viac času so

svojimi det'mi, sa vo veľkom ukázalo, že vzdialená práca je funkčný model. (Čo malo negatívny vplyv okrem iného na výrobcov luxusných oblekov, ale to už je iný príbeh.)

Samozrejme nie všetky práce je možné vykonávať z pohodlia domácej kancelárie, ale pokial' si dokážete predstaviť, že by ste svoju pozíciu boli schopní aspoň čiastočne vykonávať z domova, potom je veľ'mi pravdepodobné, že vás o to vás nadriadený skôr alebo neskôr požiada, pokial' už tak neurobil.

Na budúcnosť vás pripraví Wi-Fi 6

Poriadnu Wi-Fi tak nemusíte mať len vo svojej práci, ale aj doma. A keď už budete u inovácií, rozhodne už chod'te

rovno do Wi-Fi 6, teda najnovšieho štandardu Wi-Fi 802.11ax, ktorý vám prinesie rýchlejšie pripojenie vďaka vyššej dátovej príepustnosti a minimálne oneskorenie (latenciu). Tým vám zároveň ušetrí prípadné vrásky v situáciách, keď rozhodne nechcete, aby vám vypadol obraz alebo zvuk a stratili ste čo i len na chvíľu kontakt so šéfom alebo potenciálnym dôležitým klientom.

Anglicky hovoriaci vymysleli vcelku príhodný výraz "future-proof", teda "odolný voči budúcnosti" alebo jedným slovom "budúcnostivzdorný". V oblasti Wi-Fi by sa takto dal definovať práve vyššie spomínaný štandard Wi-Fi 6.

A práve zariadenie s Wi-Fi 6 má v ponuke aj výrobca siet'ových zariadení

Archer-AX50



TP-Link, ktorý je dlhodobo na špičke vývoja v tomto segmente. Pri inovácii svojho domáceho hardvéru na účely špičkového home office môžete voliť z dvoch možností. Tú prvu je výmena existujúceho routera za rýchlejší, druhou je použitie mesh systému, zostaveného z rovnocenných prístupových bodov (AP).

V prípade prvej alternatívy môžeme z ponuky TP-Linku zvoliť napríklad model Archer AX50, technologickú novinku, ktorá svojimi rýchlosťami parametrami (až 3 000 Mb/s) zásadne prevyšuje schopnosti väčšiny riešení ponúkanych na trhu.

Vďaka technológií OFDM je kapacita pripojenia štvornásobná a súčasný bezproblémový prenos je tak možný na ešte viac koncových zariadení. Práve videochaty a konferencie užahčí tiež extrémne nízka odozva (latencia) a technológia formovania lúča Beamforming.

Mesh systém Deco pre stabilný signál v celej domácnosti

Ak sa rozhodnete pre alternatívnu mesh systém, určite venujte svoju pozornosť sérii Deco, ktorou TP-Link označuje všetky svoje mesh systémy. Tie sa v priebehu dvoch rokov na trhu stali oveľa dostupnejšie a každý si môže vybrať systém podľa vlastných potrieb. Mesh systém pomocou niekol'kych jednotiek vytvorí spol'ahlivú Wi-Fi siet' v každom kúte domácnosti.

Výhodou je, že sa nejedná len o jeden centrálny router, ale o dve a viac plnohodnotné a rovnocenné jednotky, ktoré zabezpečia stabilný signál na celej ploche s plynulým prechodom medzi nimi. S mesh systémami budete mať celú domácnosť

pokrytú raz Wi-Fi siet'ou s jedným SSID (ak chcete názvom siete), takže môžete so smartphonom v ruke prechádzat' medzi miestnosťami a pri tom napríklad volať cez internet alebo st'ahovať dátu. Všetky modely Deco je možné ľahko nastaviť a ovládať mobilou aplikáciou, ktorá je dostupná v češtine i slovenčine.

V mesh systémoch série Deco už nájdete aj modely podporujúce vyššie spomínaný štandard AX, napríklad modely Deco X20 alebo Deco X60. Svoj kus spol'ahlivej práce najmä pre účely domácej kancelárie ale odvedú aj niektoré z doterajších riešení podporujúcich predchádzajúci štandard AC (802.11ac).

Stálicou medzi týmito mesh systémami je Deco M5 s tromi jednotkami, ktorý pokryje Wi-Fi signálom plochu až 510 m², s dvoma jednotkami tak zvládne pokryť 350 m².

Model Deco M5 poskytuje rýchle a stabilné pripojenie s rýchlosťou až



Deco M5

1267 Mb/s a funguje s akýmkol'vek poskytovateľom internetového pripojenia (ISP) aj modemom. Jeho nastavenie zvládne prostredníctvom mobilnej aplikácie každý užívateľ, pohyb v aplikácii je intuitívny a jednoduchý.

Súčasťou Deco M5 je tiež balík bezpečnostných funkcií TP-Link HomeCare™, ktorý bol vyuvinutý v spolupráci s firmou Trend Micro™ a ktorého súčasťou je okrem iného aj antivírusové riešenie a riadenie kvality služieb QoS. Pokročilá rodičovská kontrola tak dokáže obmedziť čas trávený online a blokovať nevhodný obsah vďaka špecifickým profilom, ktoré možno vytvoriť individuálne pre každého člena rodiny. Spomínaný integrovaný antivírus potom pomáha chrániť proti webovým stránkam so škodlivým obsahom aj platobné transakcie uskutočňované na internete.

Vrchoslo pred príchodom štandardu AX bola sada Deco M9 Plus, ktorá vďaka štandardu AC2200 dosahuje maximálnu rýchlosť prenosu dát až 2 134 Mb/s (z toho v pásmi 2,4 GHz 400 Mb/s a vo zdvojenom 5GHz frekvenčnom pásmi dvakrát 867 Mb/s). Tri jednotky v základnom balení pokryjú plochu 600 metrov štvorcových. Pre simultánne pripojenie viacerých zariadení slúži technológia MU-MIMO. Sada Deco M9 Plus zvládá prevádzku i v veľmi zatážených sietiach, takže pri podnikovej konferencii nebude musieť dieťať vo vedľajšej miestnosti blokovať jeho on-line hru. Vďaka šifrovaniu WPA3 sa navyše nemusíte obávať o bezpečie firemných dát, čo iba nahráva pohodlnú prácu z domova.

Nájdete si chvíľu, pozrite sa na svoje aktuálne hardware vybavenie v podobe Wi-Fi routerov a povedzte si: „Je naša domácnosť pripravená na budúcnosť?“

www.budtepripraveni.cz



Deco P9

Philips 5400 LatteGo



Nový plnoautomatický kávovar zo série Philips 5400 s LatteGo pripravuje v domácom prostredí kávu ako z kaviarne stlačením jediného tlačidla.

Vďaka intuitívemu digitálnemu displeju a revolučnému mliečnemu systému LatteGo plnoautomatický kávovar Philips 5400 mení kávové zrná na kávový nápoj jednoduchšie ako kedykoľvek predtým. Vyberiete si z 12 lahodných kávových nápojov z čerstvej kávy a prispôsobíte si ich presne podľa vašej chuti.

Bratislava, SLOVENSKO – Royal Philips, celosvetový líder v domáčich spotrebičoch, dnes uviedol na trh nový plnoautomatický kávovar – sériu 5400 s LatteGo.

Kávovar pripravuje rôznorodé druhy lahodnej kávy, ponúka jednoduchý zážitok z používania, pričom rýchlosť čistenia mliečneho systému LatteGo dosahuje iba 15 sekúnd. Séria Philips 5400 s LatteGo

ponúka 12 prispôsobiteľných kávových variantov z čerstvých zŕn, od espresso do nadýchaného kapučína a prináša vám priamo domov oblúbenú čerstvú zrnkovú kávu ako z kaviarne bez nutnosti použitia komplikovaného kávovaru.

Marta Kaczmarczyk-Peersman: „V spoločnosti Philips chápeme, aká je dôležitá prvá ranná káva. Rovnako vieme, že dokonalá káva vyzerá pre každého inak, a práve preto sme vyvinuli sériu Philips 5400 s LatteGo.“

Nielen že pripravuje lahodnú kávu ako z kaviarne a vie sa prispôsobiť chutiam všetkých kávových nadšencov, ale intuitívny digitálny displej tento kávovar robí jednoduchým na použitie. S mliečnym systémom doteraz najrýchlejším v čistení je naozaj jednoduché používať kávovar od prípravy až po čistenie, takže všetko, čo potrebujete urobiť vy, je len si vybrať, na akéj káve si práve chcete pochutnať.“

Kvalitná káva s perfektnou penou a chut'ou

Mliečny systém LatteGo pridáva na vrch vašej kávy hodvábne hladkú penu. V napeňovacej komore sa mieša mlieko so vzduchom vysokou rýchlosťou, aby sa pri správnej teplote a bez striekania na vašu šálku kávy dostala krémová vrstva mliečnej peny. Trvanlivé, 100 % keramické mlynčeky rozomelú čerstvé kávové zrná a doprajú vám ten najlepší zážitok z kávy. Systém Aroma Extract vytvára dokonalú rovnováhu medzi teplotou varenia a extrakciou arómy.

Rôzne typy kávových nápojov prispôsobené vašim jedinečným chutiam a preferenciám

Philips 5400 ponúka 12 vynikajúcich káv z čerstvých zŕn. Môžete si vytvoriť štyri používateľské profily, do ktorých si môžete uložiť svoje preferencie, ako je sila, teplota, objem nápoja a množstvo mlieka. Okrem toho funkcia pridania dávky navýše umožňuje posilniť nápoj a pridať výraznejšiu chut' vtedy, keď to najviac potrebujete.

Bezproblémová používateľská skúsenosť

Intuitívny displej Philips 5400 je navrhnutý na jednoduché použitie a umožňuje ľahko vyberať a prispôsobovať si kávu. Mliečny systém LatteGo sa ľahko čistí do 15 sekúnd. Len s dvoma časťami a bez skrytých hadičiek môžete mliečny systém LatteGo jednoducho opláchnuť pod kohútikom alebo vložiť do umývačky riadu. Jedinečný filter AquaClean zaistuje, aby ste si mohli prípraviť až 5 000 šállok bez nutnosti odvápnovania, zatiaľ čo odnímateľná varná jednotka umožňuje dôkladné vycistenie vnútorného mechanizmu.

Navrhnuté s ohľadom na váš životný štýl

Séria Philips 5400 s prvotriednym a elegantným dizajnom LatteGo robí z kávovaru štýlový a elegantný doplnok do každej kuchyne tak, aby sa vaša káva dostala do centra pozornosti!

Gigabyte predstavil nové kompaktné počítače z radu Brix Pro



Kompaktné počítače (a teraz myslíme naozaj kompaktné kúsky) majú svoje miesto nielen na pracovných stoloch vo firmách, ale aj v obývačkách, pracovniach a dokonca aj v izbách hráčov. Malý počítač je možné zložiť si aj svojpomocne, no jeho rozmery budú kvôli rozmerom štandardných komponentov vždy o čosi väčšie, ako keď sa nejaká spoločnosť rozhodne zložiť ho na mieru. Jednou z týchto spoločností je aj Gigabyte a predstavenie ich nového prírastku do rodiny Brix zariadení sme si pozreli na online seminári.

Modelový rad Brix a Brix Pro zariadení je tu už nejaký ten rok a za ten čas si tieto počítače získali viacerých fanúšikov. Vďaka použitiu komponentov špecificky dizajnovaných pre kompaktné rozmery je možné do naozaj malých krabičiek ukryť prekvapivo výkonný hardvér. A s príchodom Thunderbolt 3/4 a PCIe Gen 4 rozhraní už dávajú tieto počítače zmysel aj hráčom.

Brix a Brix Pro zariadenia sa radia medzi tzv. „barebone“ počítače, čo znamená, že tieto zariadenia sú dodávané bez RAM a úložného priestoru, avšak so všetkým ostatným, čo je potrebné na fungovanie. Nové modely Brix Pro sa

skladajú z kovového šasi, v ktorom sa ukrývajú najnovšie Tiger Lake procesory od spoločnosti Intel s integrovanou grafickou kartou Intel Xe (v budúcnosti, samozrejme, prídu aj modely s procesormi AMD Ryzen). Intel Xe čip bude, samozrejme, dostupný iba na modeloch s i5 a i7 procesormi, no komu by nestačil ani tento integrovaný výkon, môže cez Thunderbolt 4.0 konektor jednoducho pripojiť externú grafickú kartu. Alebo rýchle úložisko.

Alebo až 8K displej. Po stránke RAM a úložného priestoru majú potenciálne zákazníci dostupné dva SO-DIMM sloty schopné pojat' až 64 GB 3200MHz RAM a dva M.2 sloty. Dobrou správou je, že Intel Tiger Lake už podporuje PCIe Gen 4, čo znamená, že do jedného M.2 slotu je možné osadiť aj najnovšie SSD disky schopné rýchlosťí až 5000 MB/s.

Brix Pro sa môže pochváliť aj najnovším WiFi štandardom, teda WiFi 6 AX a Bluetooth 5.1, vďaka čomu ani nebude nutné ho pripájať na drôtový internet. Ten je však, samozrejme, tiež dostupný, a to cez dvojicu LAN portov na zadnej strane, z ktorých jeden ponúka tradičné Gigabit rýchlosť, no druhý je už 2,5G. A čo sa portov týka, tých má napriek

malým rozmerom nový Brix Pro naozaj neúrekom. Štvorici USB 3.2 Typ A portov na prednej strane sekunduje ďalší pár USB 3.2 Gen 2 Typ A v spojení s Thunderbolt 4.0/USB-C konektorom na tej zadnej. Vpredu sa ešte nachádzajú dva 3,5 jack konektory pre mikrofón a slúchadlá a zadnej časti dominuje štvorica plnohodnotných HDMI 2.0 konektorov, ktoré sú schopné poháňať až štyri 4K displeje s obnovovacou frekvenciou 60Hz. V neposlednom rade sa na zadnej strane nachádzajú ešte konektory pre anténu WiFi/Bluetooth, ktorú je možné vďaka magnetom v anténe a kovovom šasi uchytiť na samotné zariadenie.

To môže byť jednoducho položené na stole, avšak vďaka dodávanému stojanu môže tróniť na stole či poličke aj vo zvislej polohe. A kto by chcel Brix Pro ukryť čo najviac, môže ho vďaka podpore štandardného VESA uchytenia nainštalovať aj na monitor, stenu či televízor.

Nové Gigabyte Brix Pro by mali byť dostupné už v nasledujúcich mesiacoch a my sa, samozrejme, tešíme na ich testovanie.

Daniel Paulini

Final Fantasy XVI – Romantiku strieda temnota



Je to neuveriteľné, no Square Enix skutočne ohlásilo Final Fantasy XVI, a to počas konferencie Sony, na ktorej spoločnosť odhalila ceny a dátumy vydania dvoch verzií PlayStation 5.

Pár dní pred udalosťou pozval jeden z režisérov Square Enix všetkých hráčov, aby si nezabudli zapnúť stream, no predpokladalo sa, že je to pre ohlásenie druhého dielu remaku Final Fantasy VII.

Teraz už vieme, že to bolo kvôli Final Fantasy XVI, ktorou celá konferencia aj odštartovala.

Aká bude šestnásta posledná fantázia? Nuž, prvé dojmy boli rozpačité. Ani nie tak z hľadiska sklamania ako skôr z pocitu netradičnosti. Final Fantasy XVI totiž pôsobí tak, ako keby chcelo priniesť dospelú fantasy zasadenu do chladného, európsky ladeného prostredia.

Zachytili sme aj slová fanúšikov prirovnávajúce hru k Hrámu o tróny. Na takéto vyjadrenia je skutočne ešte veľmi skoro, no ked' sa tak

zamyslíme, možno sú pravdivejšie, než by sme si možno chceli priznať.

Predvedené video, spájajúce prestrihové scény a priamu hratelnosť, naznačilo prítomnosť chocobov, známych monštier ako Marladora, Toramu alebo goblinov, návrat vyvolávacích kúziel v epickej škále a mýtus kryštálov ovládajúcich jednotlivé prírodné elementy sveta. Podľa traileru bude Final Fantasy XVI mixovať surovost' Final Fantasy Type-0, príbehovosť' Final Fantasy XII, dizajn Final Fantasy XIV a akčnosť' Final Fantasy XV. A to neznie zle.

O deji a postavách sa zatial' veľmi veľ'a nevie. Poznáme len meno hlavnej postavy, ktorým bude istý Joshua. Prekvapivo sa v predvedených súbojoch Joshua vždy pred monštrami ocitol sám. Ešte sa nikdy nestalo, aby v hlavnej hre série bojovala proti nepriateľom len jedna postava.

Samotný súbojový systém pokračuje v evolúcii načasnej v 15tke a zdokonalenej v remaku 7čky, pričom tentokrát už

budú mať súboje vážne bližšie k Bayonette alebo Devil May Cry, než ku klasickým dielom Final Fantasy.

Dúfame, že Square ešte nehodilo t'ahové súboje, respektívne systém ATB, v rámci tejto série na smetisko dejín. To by bola škoda.

Podľa všetkého tu veľkú úlohu opäť zohrajú vyvolávacie kúzla, nazvané Eikony. Vlastne to ani nebudú kúzla, skôr schopnosť určitých postáv premeniť sa na jednu z tradičných majestátnych bytostí.

Vo videu sme mohli zahliadnúť Shibu, Titana, Phoenixa a Ifrita. V podstate aj samotné logo hry zobrazuje Phoenixa a Ifrita bojujúcich proti sebe, a to znamená, že ich rola v príbehu bude po mnohých rokoch asi opäť významná.

Final Fantasy XVI bolo plánované pre PlayStation 5. Existujú ale indície, že hra sa po nejakom čase ukáže aj na iných platformách, minimálne na PC. Ukážka totiž bežala na PC.

RE8 možno aj na súčasné konzoly



Capcom počas konferencie na Tokyo Game Show 2020 ohlásil, že hľadá spôsoby, ako by mohol dostať chystaný Resident Evil: Village aj na PlayStation 4 a Xbox One. Pôvodne bola totiž hra ohľásená len na PC, PlayStation 5 a Xbox Series X|S, a to pre technickú náročnosť. Tvorcovia posunuli hru oproti predchádzajúcemu Resident Evil 7: Biohazard pomerne vpred, hlavne čo sa týka textúr a nasvietenia, a preto o súčasnej generácii už neuvažovali. Názor už ale zmenili a radi by tak videli hru aj na súčasných platformách, hoci, ako sa aj sami vyjadrili, nič nesľubujú. V poradí ôsmym dielom hlavnej súrie sa presunie do zlovestnej dedinky kdeši v Európe, ktorá bude plná temných bytostí ako sú vlkolaci, upíri a rôzni démoni. Hra vyjde v priebehu budúceho roka.

RPG zo sveta Harry Potter



O údajnej novej hre zo sveta Harryho Pottera sme vás už informovali v jednom z minulých výťačkov a teraz sme radi, že sa naše informácie ukázali ako pravdivé. Počas konferencie Sony bolo ohľásené, že štúdio Avalanche, ktoré stojí napríklad za hrou Toy Story 3, pripravuje akčné RPG Hogwarts Legacy. Nebude to teda priamo hra o Harrym Potterovi, no bude obsahovať typické čary-máry univerza Wizarding World, známe z kníh a filmov od J.K. Rowlingovej. Hogwarts Legacy ponúkne otvorený svet pozostávajúci zo školy Rokfort a prírodných oblastí ako je dedinka Rokville alebo aj Zakázaný les. V hre budeme študentmi magie a budeme sa učiť kúzlit, vyrábať elixíry, či krotiť magické bytosti. Veľkú úlohu by tu mal zohráť systém morality. Hogwarts Legacy vyjde na PC, PS4, PS5, XONE a XSX|S.

Microsoft kúpil Bethesda



O jeden z najväčších šokov (nie len) tohto roku sa postaral Microsoft, ktorý odkúpil spoločnosť Zenimax. Pod Zenimax okrem iných štúdií patrí aj Bethesda, čo znamená, že Microsoft sa týmto stáva vlastníkom legendárnych herných značiek ako Fallout, The Elder Scrolls alebo Doom. Znamená to, že sa budúce hry týchto značiek automaticky stanú exkluzívou Xbox Series X|S? Nuž, nie je to také úplne jednoznačné. Od spoločnosti sme počuli, že to bude záležať od samotných hier. Dá sa predpokladať, že skutočne t'aháky ako Starfield či d'alší Doom bude chcieť Microsoft podržať na svojej platforme. A net sa č čudovať, Zenimax odkúpili za 7,5 miliardy dolárov. Minút' tol'ké peniaze, aby ste hry následne vydávali aj na taký PlayStation, sa javí nepravdepodobne.

God of War: Ragnarök



Budúci rok sa budú diať veci. Dôjde totiž na úplné predstavenie pokračovania zatiaľ posledného God of War z PlayStation 4, v ktorom sa Kratos vydal na cestu severského Germána. Aj keď nepoznáme oficiálny názov hry, slovo Ragnarök objavujúce sa počas ohľásenia dáva jasne najavo, že l'adové pláne za polárnym kruhom ešte neopustíme. O hre sa vlastne nevie nič, no spomínané slovo môže napovedať, že to nebude žiadna prechádzka ružovým sadom, cez ktorý preteká rieka z čokolády. Ragnarök je totiž názov bojov medzi pohanskými bohmi, ktoré spôsobia koniec sveta a následne započnú zrodenie úplne nového. Že by sa snáď Kratos zúčastnil tejto legendárnej vojny? Nechajme sa prekvapit! Všetky potrebné informácie nám štúdio SIE Santa Monica prezradí až budúci rok.

Remake Princa z Perzie



Ubisoft napokon po mnohých leaknutých informáciách oficiálne ohlásil remake klasickej akčnej hry Prince of Persia: Sands of Time z roku 2003. Hru pripravuje indická pobočka Ubisoft Mumbai & Pune a jej cielom je vydať ju 21. januára na PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One a Xbox Series X|S. Nebudeme klamat', predvedený trailer nás veľmi nepresvedčil. Hra zatiaľ vyzerá ako ranná PS4 hra so strnulými výrazmi na tvárich postáv a neohrabanými animáciemi, čo rozhodne nie je to, čo by fanúšikovia legendárneho dielu čakali 17 rokov po vydaní pôvodnej hry. Pochopiteľne sme si slabé kvality nevšimli len my, ale prakticky všetci, a tak internet pomaly zaplavovali meme obrázky. Do vydania je však stále kopec času, takže nakoniec z toho môže byť dôstojná prerábka.

Remaster Mass Effect v 2021



Údajný remaster pôvodnej trilógie Mass Effect bol vraj posunutý na budúci rok, a to z dôvodu zvýšenia kvality produktu. Fámy nemáme radi, keďže povedať si môže hocikto čokol'vek a hned' je z toho bombastickej správa na štyri strany. O remasteri série Mass Effect sa však šušká už veľmi dlho, a to z rôznych nezávislých zdrojov. Navyše, po veľkom fiasku s Anthem v súčasnosti BioWare potrebuje veľký predajný hit ako sol'. Poriadny remaster ich najslávnejších moderných hier sa zdá ako to najpovolenejšie. Pôvodne mala hra byť ohľásená už skôr a vystať mala v októbri, no BioWare nakoniec usúdilo, že kvality nezodpovedajú požadovaným štandardom a vyhradilo si dodatočný čas na vylepšenie. Remaster je stále v teoretickej rovine, no N7 Day sa blíži a s ním možno aj ohlásenie.

Sonic the Hedgehog

DRZÝ JEŽKO



Je pre mňa dnes nesmierne náročné vziať sa do retro článku o takzvanej druhej strane barikády začiatkov vôbec prevej hernej vojny našej histórie. Začnime preto krátkou retrospektívou, ktorá pre mnohých bude skôr zopakovaním hrubých faktov, ale ak sa medzi vami nájde čo i jeden, kto za výrazom „Console Wars“ (v preklade „vojna konzol“) nevidí nič konkrétnie, budú nasledujúce vety stáť za to.

Písal sa rok 1990 a takzvaná gaming kultúra zažívala istú formu renesancie. Pád spoločnosti Atari na tvrdú zem reality konzumného nezáujmu sa vo svetle pokrovových technológií pozvol'na transformoval do nových príležitostí ako sa zabaviť bez toho, aby ste museli hádzat kovové mince do drevených krabíc s jedinou videohrou. Na scéne žiarilo logo spoločnosti Nintendo, ktorej kult osobnosti definoval vianočné nákupy druhej väčšiny detí na území US a samozrejme aj v

Japonsku. Konzola Nintendo Entertainment System, alias NES, bola predĺženou miechou zaprášených CRT televízorov a

duo Super Mario a Luigi vyskakovalo z cereália, animovaných seriálov a nápisov na postel'nom povlečení. Kde však nie je





**SEGA Commercial
Sega Vs. Nintendo**

konkurencia, sotva môže naplno prepuknúť dlhodobá spokojnosť samotných hráčov a v čase, kedy sa Nintendo pripravovalo na očakávané vydanie hry Super Mario Bros. 3, určenej pre ich štartujúci systém Super Nintendo, tak mu na domácej scéne začína jemne komplikovať zisky firma SEGA. Ich 16-bitová odpoveď na rovnako výkonné Nintendo dostáva označenie Genesis (pre nás platil názov Mega Drive) a jediné, čo mu chýba k úplnej kompletnosti, je plnohodnotný maskot. Postavička, ktorá by definovala istú formu odlišnosti od konkurencie a zároveň by bola schopná očariť minimálne rovnako ako inštalatér v červených montérkach. Jednoducho charakter, aký si SEGA môže hrdo vylepiť na obaly od hier a konzol bez pátozu a trápnosti. Takéto a im podobné vety sa toho času nahrnuli pred kanceláriu dizajnéra s menom Hirokazu Yasuhara a jeho úlohou bolo doslova vysiedliť maskota, ktorého dnes poznáme pod menom Sonic. Mimochodom, dnes už viac než päťdesiatročný Hirokazu sa dávno po tom stal platným členom tímu Naughty Dog, kde mimo iného pomáhal tvoriť série Jak and Daxter a Uncharted: Drake's Fortune.

Tam, kde Nintendo cielilo na peňaženky rodičov svojich ratolestí, sa SEGA snažila preniknúť do vyššieho vekového priemeru, čím sa portfólio ich softvéru dalo označiť za oveľa dospelejšie a rovnako tak kravnejšie (neskôr im to prinieslo niekol'ko súdnych procesov a zárodky dnes už notoricky známych a fakticky nevzdelaných odporcov videohernej kultúry). Mega Drive preto potreboval hrdinu, čo nie je práve model dobráka s misou plnou cukríkov a hrajúcich tónov, a tak zrod držého ježka, čo sa usmieva tak nejako neúprimne, trval dlhšie než zrod jeho prvej videohry.

Áno, je to tak. 2D plošinovka Sonic the Hedgehog, ktorej vydanie sa datuje na polovičku roku 1991, sa po väčšinu vývoja tvorila bez finalizácie samotnej hlavnej postavy. Najprv bolo totižto nutné nájsť onen recept na konkurencieschopnú hrateličnosť, ktorá by dokázala hrdo súperiť s toho času už celosvetovo populárnu sériou Super Mario Bros.

Muselo to byť hravé, nenáročné na ovládanie, graficky originalne a zároveň chytľavo zábavné. Splniť aspoň časť týchto špecifických bodov na zozname požiadaviek vedenia sa ujal programátor a dizajnérska legenda Yuji Naka, ktorého by ste dnes našli pracovať u giganticej korporácie Square Enix. S odstupom toho kvanta zožitnutých kalendárov sa jeho práca zdá byť o to viac komplikovannejšia, zvlášť ak si uvedomíme komplexnosť a genialitu hier z hlavy Shigeru Miyamota, vedúcej osobnosti firmy Nintendo a dnešnej dizajnérskej superstar. Yuji Naka sa však evidentne nezľakol a ponúknutú

šancu na presadenie svojho mena využil maximálne, ako sa len dalo. Primárny nápad na zasadenie semiačka koncepcie prvej hry s modrým ježkom pritom Yuji objavil počas návštevy zábavného parku. Práve tam pozoroval spletité dráhy rolujúcich vozíkov plné pištiacich detí a dospelých, čím sa mu v hlave zrodil onen nápad previesť koncept horskej dráhy do interaktívnej podoby.

Rozobraná atrakcia

Sonic the Hedgehog ponúkal šest dizajnom odlišných úrovní, ktorých ústrednou linkou bola akási rozložená horská dráha. Autori si pri jej tvorbe skutočne naprojektovali akúsi obdobu atrakcie plnej slučiek a vertikálnych kružník s previsom, ktoré však rozsekali na niekol'ko menších častí tak, aby ich následne zapasovali do spomínaných levelov. Ešte než bolo isté, že po takejto dráhe bude behať nejaký ježko, dizajnéri dobre vedeli, že hlavný hrdina musí byť nesmierne rýchly a to až do momentu, kedy





hráč samotný nespráví nejakú chybu. A tu vznikla vôbec najzásadnejšia odlišnosť od Super Maria, ktorého hratelia' nosť spočívala v postupnom ukrajovaní z máp a využívaní okolitých predmetov. V prípade Sonica však ide o frenetický beh s občasnou dilemou pri vol'be ideálnej trasy a samozrejme návýkom okolo zbierania zlatých krúžkov – asi jediný zásadný moment, kedy autori pozerali cez rameno konkurencie. Prestaňme sa už tvárit', že ikonický modrý ježko neexistuje a pod'me si jeho iritujući úskl'abok zapasovať do celku hry samotnej.

Čo na tom, že pôvodné nápady na hlavnú postavu počítali s obéznou pandou, ktorá sa kotúľa po dráhe ako nemotorná gul'a. História je daná a finalizácia produktu našt'astie vypl'ula Sonica a nikoho iného. Ak sa pozrieme na samotný dizajn tejto

dnes už rovnako kultovej postavičky, ktorá si dokonca nedávno vyslúžila aj vcelku obstojnú filmovú adaptáciu (produkcia sama o sebe nebola sice bez problémov, ale výsledok dozaista stojí za zmienku), tak jej výzor je stelesnením doby, v ktorej vznikla.

Sonic vyzerá ako protiklad tol'ko spomínaného Taliana s večne optimistickým výrazom v tvári. Jeho rotujúce bodliaky na chrbte sa behom stotiny zmenia na nezastaviteľ'nú pílu smrti a všetko ostatné v hráčoch evokuje chut' nechat' ho bežat', čo najdlhšie sa len dá. Proklamovaný a drží úsmev bude už navždy pripomínať v istom momente dosť útočnú sériu reklám, ktoré SEGA nasadila na území USA s ciel'om zosmiešniť úhlavného konkurenta a štýlové červené topánky, aké si dnes môžete zakúpiť aj s logom známeho

výrobcu tenisiek, sa stali symbolom nezastaviteľnej energie. Čo tým chceme povedať? Sonic a jeho kohorta – zámerne som nespomínať obdobu konkurencie pre Bowsera, teda šaleného doktora Robotníka (vo filme ho slušne stvárnil Jim gumová tvár Carrey), sa vo svetle času dokázali presadiť rovnako tak ako sám Super Mario.

Dokázali to aj cez fakt, že SEGA nakoniec celú tú niekol'kogeneračnú vojnu s Nintendom prehrala a bola nútená prestať produkovať vlastný hardvér a uchýliť sa výhradne k softvéru.

V dobe, kedy sa Sonic pret'ahoval s Mariom o zlaté mince a kružky, som bol práve na strane milovníka talianskej kuchyne a jediný kontakt so zákopom opatreným vlajúcou zástavou firmy SEGA spočíval v možnosti zájsť si zahrať ku kamarátovi zo školy.

A viete, čo je na tomto celom zaujímavé? Počas hrania Sonica som nemal vôbec potrebu niekomu vysvetl'ovať, ako je Mario lepší než nejaký ježko a ako je tá či ona spoločnosť zaujímacejšia než iná. Jednoducho som objavil d'alšiu a po stránke hratelia' nosť rozhadne originálnu značku, a preto som sa k nej rád vracal vždy, akonáhle to bolo možné.

Dnes už sme v drívnej väčšine spotrebiteľia, čo sú schopní prijať do svojho srdca všetko bez rozdielu pôvodu vzniku daného softvéru – plus mínus nejaký ten mierny konzolový rasizmus, avšak v dobe, kedy zúrila spomínaná „vojna konzol“, sa na západе, aj pod silným vplyvom PR, zasadzovala do hláv detí a dospievajúcich účelová segregácia hardvéru s ciel'om vyšších ziskov.

Bez tejto skutočnosti, ak by jedna firma netužila rozdrvíť tú druhú, by však sotva mohol vzniknúť hrdina formátu Sonica.

Verdikt

Legendárny ježko, behajúci po rozbitej horskej dráhe, ostane už navždy súčasťou dospievania mnohých z nás.

Filip Vorzáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Plošinovka	SEGA	Redakcia

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Netradičný level dizajn
- + Hlavná postava
- + Grafika a zvuk
- + Hratelia' nosť
- + Náročnosť
- nič

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás
nepotrebuje
vidieť,

protože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Microsoft Flight Simulator

HRA ROKA NIELEN PRE MILOVNÍKOV SIMULÁTOROV A LIETANIA



Len tak vzlietnut' do oblakov a prevetrať si hlavu. Vybrať si akékol'vek letisko ako štartovaciu či ciel'ovú destináciu, zdvihnuť do oblakov obrovský Boeing a letieť. To všetko bolo zatiaľ možné len v predpotopnej grafike spred niekol'kých rokov. Ale teraz sa to všetko zmenilo. Sny sa stávajú skutočnosťou, je rok 2020 a prichádza najnovší Microsoft Flight Simulator.

Dočkali sme sa!

Dlhé-predĺho sme museli čakať, kým sa niečo podobné udialo. Microsoft Flight Simulator (MFS 2020) do roku 2007 vychádzal pravidelne, respektíve pri starších verzích sme sa dočkali všakovávkých rozšírení. No práve X verzia bola jednou z posledných, ktoré mnohí hráči hrávali doposiaľ. Štrnásť rokov stará videohra ponúkala už oklieštené možnosti ako po vizuálnej stránke, tak aj po hernej. I tak sa našlo množstvo hráčov, ktorí na ňu nedali dopustiť. No je rok 2020 a už by sa

patriло vymysliť niečo nové a lepšie. Microsoft preto pred pár rokmi zobrajal túto výzvu vážne a práve vd'aka tomu tu dnes máme najnovšiu verziu. Vd'aka!

Inštalácia ma takmer rozplakala

Ako už napovedá názov, hned' vieme, kto má titul na svedomí. A inštalácia prebieha, ako inak, priamo z obchodu Microsoft Store. S touto distribúciou mám už nejaký ten piatok problém, pretože vždy sa niečo pokazí.

Neviem, či za to môže tá osoba medzi klávesnicou a stoličkou, prípadne niekto iný, no takmer polovica hier z tohto obchodu vykazuje pri inštalácii akúsi anomáliu. No a MFS 2020 nebola výnimkou. Kto by to povedal, že po vložení kódu do obchodu budem musieť reštartovať počítač. Nemal som rovnou defragmentovať disk a spustiť pre istotu aj Scandisk? No, žarty bokom, trošku som toho pretrpel, no konečne sa

všetko spustilo. Inštalácia vám z disku odhryzne viac ako 120 GB. Tie sa po spustení hry začnú pomaly st'ahovať a tento čas môžete využiť napríklad na spravenie si kávy, dlhší čas na toalete a prečítanie si pár časopisov. Áno, moja internetová linka zvládne kopec dát za sekundu, no MFS 2020 inštaluje údaje do hry po rôznych častiach a tak to trvá relatívne dlho.

Konečne som v hre!

Trvalo to, no do hry sa mi konečne podarilo dostať. Prvé, čo ma zarazilo, bola neúmerná čakacia doba. Priznám sa, Microsoft Flight Simulator som inštaloval na pevný disk, nie na SSD, takže túto školácku chybu radšej neurobte. Je to naozaj rozdiel a nahrávanie vám vie poriadne natiahnuť čas.

Ako nováčik som najprv skúsil, samozrejme, tréning. Ten obsahuje osem rôznych častí od učenia sa ovládania stroja až po samostatný let. Nepodceňte

to! Už len samostatný let je pomerne náročný a na klávesnici si budete lámat' prsty. Ak máte profesionálne nástroje na virtuálne lietanie, ako je napríklad Alpha Flight Controls spoločne s Logitech G Saitek Pro, pôjde vám to jednoduchšie.

Ovládanie je naozaj komplexné a lietadlo vám nič nedaruje. Stlačíte tlačidlo na otočenie lietadla o trochu dlhšie, ako by ste mali, a narobíte si kopec problémov. Pri lietaní aj vo virtuálnom svete platia zákony fyziky a tak si vždy dvakrát rozmyslite, či si tréning radšej nezopakujete.

Gamepad je mojom záchrannou

Ked'že ovládanie na klávesnici je krkolemné a profesionálne nástroje na ovládanie simulátorov nemám, skúsil som do počítača zapojiť gamepad. A „čuduj sa svetu“, ono sa to zrazu ovláda jednoducho! Ovládanie cez gamepad je oproti klávesnici jednoduché, ba priam až arkádové. Ked' na klávesnici stlačíte tlačidlo príliš pridlho, celé lietadlo sa vám začne točiť.

Vyrovnávanie je potom príšerná otrava a musíte v podstate tukat' do jednotlivých klávesov a hrať ako na klavíry. Naopak, ovládanie gamepadom je až malinou. Na druhej strane som mal občas pocit, ako by to bolo až príliš zjednodušené. Ale teraz ruku na srdce, ked' chcete vydať takúto hru na konzolu, musíte ovládanie zjednodušiť tak, aby hráči pri televíznych obrazovkách nedostávali infarkty a nerozbíjali svoje drahocenné konzoly.

Kombinácia klávesnice, myš a gamepad je asi najvhodnejším ovládaním pre obyčajného človeka, akým som ja. Lietadlo ovládate páčkami, niektorými gombíkmi a veci, ako sú komunikácia s vežami, brzdenie, pridávanie otáčok motora a ďalšie zas klávesnicou a myšou.

Celý svet na dlani

Po absolvovaní všetkých tréningových postupov sa môžete vydať do reálneho sveta. Ešte raz prízvukujem, dávajte si veľký pozor na to, aby ste všetky tréningové misie zvládli. Tie absolvujete v lietadla Cessna, ktoré je jednoduché a základné. V podstate je to taký základ, ktorý na pilotovanie potrebujete. V kabíne vidíte všetky potrebné údaje, ako sú aktuálna výška, rýchlosť otáčania vrtule, kompas, rádio a ďalšie.

Proste všetko to, čo potrebujete a vystačíte si s tým. V momente, ked' však zvolíte iné (čo i len o trošku zložitejšie)



lietadlo, pripravte sa na nálož nových ovládacičov prvkov. Či už mapu, ktorá vám pomôže orientovať sa, alebo vylepšený radar. To všetko so sebou nesie kopec starostí, ale aj radostí. Počas pilotovania môžete zapnúť AI režim, ktorý za vás bude pilotovať. To je však nuda a je vhodný len vtedy, keď si potrebujete odskočiť na toaletu, spraviť snímku obrazovky či obdivovať okolie.

Tá nekonečná sloboda

Najviac sa mi páči režim „World Map“. Tu uvidíte celú mapu sveta s takmer každým letiskom, ktoré existuje. Letisko Vajnory, Košice, Piešťany, letisko v Bratislave či dokonca letisko Malacky. Všetko tu je! Vy si len zvolíte, odkiaľ chcete letieť a kam, akým strojom a hor sa letieť. No to nie je všetko.

Viete si tu nastaviť „multiplayer“ a tak uvidíte iných hráčov, prípadne si nastaviť si „air-traffic“ podľa skutočných údajov, ktoré sú momentálne k dispozícii. A to je teda niečo! Rovnako viete nastaviť aj aktuálne počasie či čas letu. Chcete vyskúšať turbulencie? Žiadny problém, je tu búrka! Čas a počasie sa totiž odvíjajú od dát, ktoré sú k dispozícii, a ak si chcete zalietať pri západe slnka, ale je noc, musíte sa trošku vrátiť v čase.

Ďalej tu nájdeme režim Courch-level, v ktorom zbierate body v rôznych aktivitách a pretekáte sa s najlepšími pilotmi sveta. Je to však pomerne náročný režim, takže pozor na to.

Alebo tu nájdete už vyššie spomínaný tréning vašich schopností viest lietadlo či obchod s doplnkami do hry. To si tvorcovia mohli odpustiť a za plnú sumu nám dat' všetko. No na druhej strane je v hre tol'ko obsahu, že ak ho budete mať opozeraný, ďalší si isto radi dokúpite.

Obt'ažnosť nás možno prekvapí

Hra je v podstate náročná na hardvér. Počítač „kúri ako divý“ a s GTX 2070 spoločne so šestjadrovým procesorom Ryzen 5 3600 som si mohol dovoliť najvyššie detaily vo Full HD rozlíšení. Lepšie sú už len „ultra“. Aj tu mi sem tam FPS padli pod 30, hoci sa to stalo len vo väčších mestách. Po čase si hra načíta všetko, čo potrebuje a ide o niečo lepšie. Samozrejme, môžete si dať detaily aj na nižšiu úroveň, no to by som si Microsoft Flight Simulator nevychutnal tak, ako by som chcel. Samozrejme, veľkú úlohu v tom celom zohrala aj moja prvotná chyba – inštalácia na HDD.

Záverečné hodnotenie

Na nový Microsoft Flight Simulator som čakal dlhé roky. Konečne môžem obdivovať detailný svet z oblakov a virtuálne vzlietať či pristávať na tých najlepších strojoch a najznámejších letiskach sveta. A to všetko v najkrajšej možnej grafike, akú momentálne môžeme mať. S pár mínusmi, nad ktorými iba mávnem rukou, je MFS 2020 pre mňa momentálne hrou roku – prepáč, The Last of Us II.

L'ubomír Čelárik

ZÁKLADNÉ INFO:

Záber:	Výrobca:	Zapožičal:
letecký simulátor	Microsoft	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ nádherná grafika	- nekonečne dlhé nahrávania
+ kopec strojov na lietanie	- obrovská masa údajov na disku
+ možnosť ovládania cez gamepad	- inštalácia cez Microsoft Store

HODNOTENIE:



Crusader Kings 3

TOTO JE STREDOVEK, NA KTORÝ SME ČAKALI



Král' je mŕtvy, nech žije kráľ! Jeden z najväčších hráčov na poli stratégii Paradox po ôsmich rokoch prichádza s novým dielom série Crusader Kings, ktorá plní fantázie l'udí milujúcich stredovek a role-play. Crusader Kings 3 je unikátna hra a prvý titul od Civilization VI, ktorý ma dokázal k monitoru prikovať na desiatky hodín.

Začnem vel'mi klišéovito, ale na Crusader Kings 3 som sa naozaj tešíl. Už niekol'ko rokov ma baví písat' vlastné príbehy v Civilization a medzi moje obl'úbené hry patrí aj tak trochu béčková séria The Guild, kde sa zhostíte života obyčajného človeka v stredoveku a intrigujeťe, prepracovávate sa po spoločenskom rebríčku a zabezpečujete čo najlepší život pre vašu rodinu a jej pokračovanie. A ak si to tak vezmeme, tak pokračovanie dnes už kultovej stratégie od Paradoxu je vlastne akýmsi mixom týchto dvoch hier. Na steroidoch. Okej, okej, pod'me pekne poporiadku. Crusader Kings 3 je jednoducho (no nie jednoduchá) stratégia a RPG v jednom, v ktorej je vašou úlohou

zabezpečenie prežitia vášho rodu. A čo budete robíť, aby ste to dosiahli, je už len a len na vás. Na výber máte dve štartovacie doby – roky 867 a 1066 – a množstvo historických kniežat, kráľov a podobných dôležitých mužov, ktorí si mysleli, že majú moc. Tí, samozrejme, ešte nevedeli, že sa raz v „reimaginácii“ histórie stretnú s Pavlom II. Šialeným, ktorého jediným cieľom bolo rozosievat' svár a chaos po celej úlohe v úlohe moravského Kniežaťa Vratislava II. Pardon, nechal som sa uniesť.

Učesané rozhranie

V každom prípade, zvolíte si svoju začiatočnú pozíciu (niektoré sú t'ažšie, niektoré l'ahšie), nastavíte obt'ažnosť, rôzne podmienky a idete na to. Tretí diel je o poznanie prístupejší ako dvojka, ale aj tak vám najskôr odporúčam vyskúšať si tutoriál, ktorý vás prevedie situáciou v Írsku a vysvetlí aspoň tie najnutnejšie základy. A na rozdiel od toho v dvojke vás aj čosi naučí. No a nechcem vám radíť' príliš, ale potom by som skúsil jeden

zo šiestich prednastavených scenárov a s ním spojeným štartovacie body.

Učiť' sa a zvykat' si vlastne budete úvodné hodiny a hodiny, takže sa potom nel'akajte, ked' na vás občas vyskočí nejaká tá tabuľka s dobre mienenou radosťou. Verte mi, aj napriek tomu, že mám z druhého dielu čosi odohrané, pomohli. Crusader Kings 3 je naozaj komplexný titul, do ktorého úplne preniknete až po dlhom čase. Je to však jednoduchšie aj vd'aka výborne upravenému rozhraniu, hocí, samozrejme, zablúdit' v jednotlivých tabuľkách a zoznamoch môžete aj tak a kým objavíte všetky taktiky a kombinácie možností, ako dosiahnut' cieľ, tak to potrvá.

Stredoveké pieskovisko

Paradox nám opäť ponúka obrovské pieskovisko, kde je len a len na vás (už sa opakujem, viem), čo s ním urobíte. Nemáte pred sebou žiadnu príbehovú kampaň, kde by malo byť' vaším cieľom ovládnutie sveta alebo niečo



podobné. Ked' som si napríklad vybral už spomínaného Vratislava, rozhadol som sa, že by som chcel ovládnut' Maďarsko a zabrániť sformovaniu Uhorska.

Prečo? Nuž, pretože môžem. A aj sa mi to podarilo. Síce až o sto rokov neskôr, s tretím potomkom a potom, ako som víťazoslovne vpadol do konfliktu dvoch výčerpaných susedov, ale podarilo. Takýchto ciel'ov si viete stanoviť mnogo a podporujú tak veľkú znovuuhratelnosť'.

A tak hráte, staráte sa o armádu, vyberáte si rytierov, radíte sa s koncilom, dojednávate manželstvá, kujete pikle na pápeža, plánujete budúce vojny, snažíte sa zbavit nepohodlných členov rodiny, rozdel'ujete tituly, a, samozrejme, čo je najdôležitejšie, dávate si pozor, aby po vás mal kto dedit'.

Vašim najväčším nepriateľom je smrť a ak vás prekvapí v momente, ked' budete bez nasledovníka, nasleduje koniec hry. A do toho sem-tam riešite náhodné udalosti, v ktorých máte často možnosť vol'by a šancu na príjemné bonusy.



Stane sa z vás šialenec?

A ked'že je Crusader Kings 3 do veľkej miery RPG, dôležitým prvkom sú osobnosti a štatistiky jednotlivých postáv. Každá má svoje osobnostné črty s kladmi a záporami a zároveň aj štatistiky, ktoré ovplyvňujú to, v čom ste dobrý a v čom nie. K tomu sa viaže aj tzv. životný štýl - vybrať si môžete

z diplomacie, vojny, vladárstva, intrigovania, a učenia sa. Každý z nich ponúka tri stromy osobitných perkov, ktoré vám poskytnú špecifické bonusy. Čím dlhšie hráte, tým viac si ich môžete odomknúť. Ide o jednoduchý a funkčný systém, ktorému viete prispôsobiť vaš herný štýl, prípadne opačne. Čo sa týka vašich detí, tie po vás dedia nielen základ schopností, nejaké tie osobnostné črty, ale aj vzhlad. Novinkou je aj tzv. systém stresu. Ten je naviazaný na vyššie spomenuté osobnostné črty. Ak sa vašej postave stane niečo, resp. urobí niečo, čo sa napríklad prieči jej presvedčeniu, zvýši sa úroveň jej stresu a ak si na to nedáte pozor, môžete skončiť s nejakou závislosťou, ba dokonca aj ako šialenec. Samozrejme, už sa našli hráči,



ktorí to dokázali využiť vo svoj prospech. Jeden z nich napríklad zo svojej postavy po 100 herných rokoch urobil vystresovaného kanibala, ktorý uväznil pápeža a potom ho... zjedol. A stres bol zrazu fuč.

Vojny s neuspokojujúcim koncom

Dôležitým prvkom sú aj vojny, ktoré však, samozrejme, nemôžete vyhlasovať jedna radost'. Najsúr si na ne musíte nájsť' (alebo vyfabrikovať) zámenku - predsa len, ste Pavol II. Šialený, nie Pavol II. Anarchista - poriadne si to naplánovať, najat' armádu či uistiť sa, aby vás niekto počas t'aženia nebodol do chrbta, ked'že na viacerých frontoch sa bojuje t'ažko. A potom príde malé sklamanie. Najväčším neduhom Crusader Kings 3 sú totiž samotné bitky. Tie viete ovplyvniť iba predtým, ako začnú, a tým, že časom pošlete posily. Áno, aj v reálnom živote je dôležitý výber veliteľa, konkrétnych jednotiek a toho, ktoré pošlete kam, boje však často rozhodovali chytré taktické rozhodnutia priamo počas nich... a toho sa tu, žial', nedočkáme. Kto vie, možno v nejakom DLC?



Veľkou súčasťou komunity a druhého dielu boli aj mody, pričom inak to nie je ani v trojke. Už teraz si na stránkach Parodoxu a na Steam Workshope môžete stiahnuť stovky rôznych úprav, ktorými sa dá prispôsobiť herný zážitok. Okrem kozmetických úprav sa šikovní tvorcovia venujú aj malým zmenám hratelinosti, ako je napríklad prispôsobenie umelej inteligencie či vylepšenie genetiky. A to najlepšie nás ešte čaká, keď sa dočkáme lahôdok ako napríklad úpravy v štýle Hier o tróny. Verím, že kreativita l'udí nás nesklame ani tentoraz.

Ako to bude s DLC?

Čo sa týka technickej stránky, pochválím najmä veľmi pekný a stredovek znejúci soundtrack (duh). Aj celá hra pôsobí oproti predchodcovi o dosť krajsie a detailnejšie - samozrejme, viem, že je tam rozdiel ôsmich rokov.

Graficky to sice nie je žiadne terno a nemusíte sa báť, že by vaše karty dostali zabrat', ale v prípade takéhoto typu hry je to zbytočné riešiť. Titul mi fičal plynulo a bez

problémov aj na priemernej zostave, takže sa určite nemôžem st'ažovať'. Novinkou v trojke sú animované portréty, ktoré sú celkom podarené a dokresl'uju charakter jednotlivých postáv. Tieto portréty sa, samozrejme, menia nielen časom, ale aj okolnostami - ak napríklad dostanete nejakú naozaj nepeknú chorobu, verte mi, že na portrét nebude pekný pohl'ad.

Takéto detaily oceňujem. Do budúcnosti som zvedavý najmä na to, ako bude Paradox hru podporovať'. Ako vydavateľ je známy svojou agresívou taktikou vydávania ohromného množstva DLC - druhý diel Crusader Kings ich napríklad dostať až 15, niektoré boli poriadne kvalitné, iné zas podľa hráčov obsahovali veci, ktoré mali byť už v základnej hre. Musím však povedať, že trojka sa mi na začiatku zdá byť o dosť kompletnejším kúskom, ako bol jej predchodca, a pravdepodobne ide o najkomplexnejší základný titul od Parodoxu, aký som mal čest' hrať'. A za to patrí vývojárom uznanie.

Záver

Crusader Kings 3 je fascinujúca hra, ktorej ak dáte šancu, dokáže vás pohltiť' na desiatky hodín. V prípade, že máte v sebe čo i len kúsok fantázie a kreativity, bude každá hra unikátna a plná tony možností, ako si to ozvláštniť'. A ak sa vám zdá, že to s tými superlatívmi preháňam (je o mne známe, že rád hyperbolizujem), nuž... Vyskúšajte a presvedčte sa sami..

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Stratégia / RPG	Paradox Dev. Stud.	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + Úžasné a komplexné možnosti
- + návyková hrateličnosť
- + intuitívnejšie používateľské rozhranie
- neprepracované boje
- nechávanie priestoru na DLC

HODNOTENIE:



Lenovo

Spoločnosť Lenovo® odporúča Windows 10 Home.

Smarter
technology
for all

Lenovo



Štýlový zvonku, nelútostný vnútri

Lenovo Legion Y740s

Telo notebooku s procesorom Intel® Core™ i7 skrýva vysoký výkon a skvelú grafiku a len čakajú na svoju príležitosť predviesť sa. Notebook je navrhnutý pre hráčov, ktorí chcú výkonné mobilné zariadenie pre hranie hier. Legion Y740s má precízne spracovanie šasi zo 100 % hliníka, ktoré je prekvapivo tenké a pôsobivo ľahké. Tento herný notebook disponuje až 15,6" 4K Dolby Vision™ HDR displejom a prináša dychberúce zobrazenie.

Zakúpite na

 **DATACOMP.SK**
Muži v modrom



Intel® Core™ i7 processor

Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core inside are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and/or other countries.



Prekvapivo
tenký



Skvelý
displej



Podpora externej
grafickej karty



Výnímočne
tichý

Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2

SKVELÝ NÁVRAT DO NAJLEPŠEJ FORMY



Ked' som pred pár týždňami usilovne skúšal demoverziu remasteru prvých dvoch dielov Tony Hawk's Pro Skater, v závere som uviedol, že plná verzia by mohla byť splnením snov fanúšikov série. No a pozrime sa. Nemýlil som sa. Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 sa jednoducho podaril.

Doby masívnej popularity skejterov sú dávno preč a ani na videohernej scéne to už nie je to, čo bývalo. Kde sú časy, ked' Neversoft rok čo rok chrlil nové diely série Tony Hawk, pričom každý z nich posúval latku kvality vyššie a vyššie?

Tituly, ktoré sú dnes už legendárne a ovplyvnili tisícky tínedžerov, z ktorých sa mnoho vydalo na skejterskú dráhu... a mnoho začalo počúvať punkrock (mňa nevynímajúc). Nuž, ale stačilo. Škoda plakat' za dobami minulými, treba sa tešíť' z toho, čo máme. A zhodou náhod je to remaster prvých dvoch dielov Pro Skater v krásnom a modernom balení. K remakom a

remasterom sa obvykle staviam s miernou skepsou. Nie je nič jednoduchšie, ako dat' na starosti nejakému menšiemu štúdiu známu značku, nech ju preoblečú do novej grafiky, capnú k názvu čarovné dve písmená HD a šup ju na regály obchodov.

Rovnako to v roku 2012 urobil práve vydavateľský gigant Activision, ktorý poveril štúdio Robomodo, aby spojilo prvé tri časti série THPS do jedného celku a s faceliftom ich poslalo do digitálnych obchodov. Tony Hawk's Pro Skater HD síce neboli katastrofou, takisto však nemôžeme hovoriť' ani o zázraku a v ústach fanúšikov zanechal vďaka spackanej fyzike horkú pachut'.

Lahôdka pre nostalgikov

Mám pre vás dobrú správu. THPS 1 + 2 je úplne iné káva. Keby som chcel byť patetický, povedal by som, že s láskou a nehrou pripravená, ale nebudem. Activision tentoraz poveril vývojom štúdio

Vicarious Visions, ktoré má na svojom konte napríklad skvelý remaster Crash Bandicoot N. Sane Trilogy a pracovalo aj na portoch rôznych dielov série Tony Hawk (predovšetkým na handheldy).

Okrem toho sa im podarilo získať zdrojový kód pôvodných hier a dielo konzultovali aj s bývalými vývojármí z Neversoftu. Čo viac si fanúšik môže priať?

THPS 1 + 2 ponúka všetok obsah, ktorý si nostalgici pamätajú z legendárnych prvých dvoch dielov, a ešte niečo navyše. Tešíť sa tak môžete na 19 legendárnych levelov, z ktorých každý dostal poriadny facelift, a to sa týka aj starých známych skejtboardistov.

Tony Hawk, Rodney Mullen, Chad Muska, Bucky Lasek či Elissa Steamer, tí všetci sú to opäť a tentokrát sa na seba naozaj podobajú. Ak chcete niečo osobnejšie, k dispozícii máte výborný editor postáv, v ktorom si môžete vytvoriť vlastnú

postavu, pričom možnosti úprav (vrátane oblečenia a skejtboardov) je neúrekom.

Zmeny v prospech ešte väčzej zábavy

Čo sa týka hratel'nosti, ak ste v minulosti niektorý z pôvodných dielov skúšali, v obraze budete veľmi rýchlo. Znovu nás čaká návykový a adrenalínový gameplay, v ktorom hrajú prím rýchle prsty. Autori však naše možnosti obohatili o niekol'ko dôležitých trikov. Vďaka „manualu“, „revertu“ či „spine transferu“, ktoré sa pôvodne objavili až THPS 3, môžete ret'azit' triky do naozaj obrovských comb. Dochádza tak sice k ul'ahčeniu hry, ked'že vysoké skóre dokážete dosiahnuť jednoduchšie, pridáva to však na zábave a na možnosti kreatívne sa vyblbnúť. A ak ste v tomto predsa len puritán a chcete dosiahnuť naozaj klasickú hratel'nosť, nie je problém. Môžete si totiž nastaviť ovládanie z pôvodných hier, prípadne dokonca nastaviť aj rôzne cheaty.

Kariéra je rozdelená na prvý a druhý diel, tentokrát ju však k tomu, aby ste sa dostali na úplný koniec, nepotrebuje dohrat' za každú postavu. V momente, ked' prvýkrát spustíte sklad z jednotky či hangár z dvojky, vás zaleje mimoriadne



príjemný nostalgický pocit. Levele sú spracované naozaj nádherné - vývojári z Vicarious Visions ich previedli do moderného hávu s množstvom detailom, ktoré niektorým úrovniám dodávajú úžasné atmosféru.

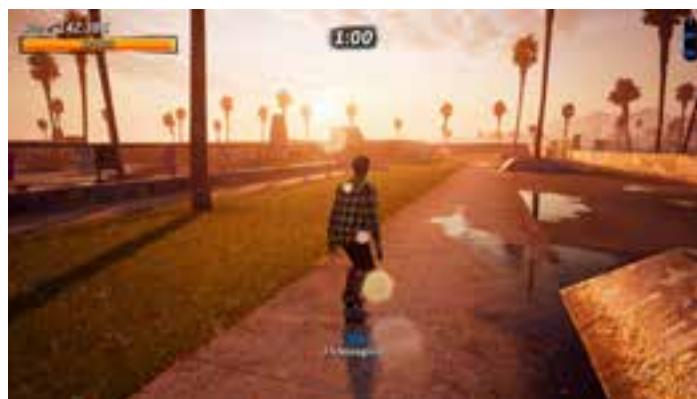
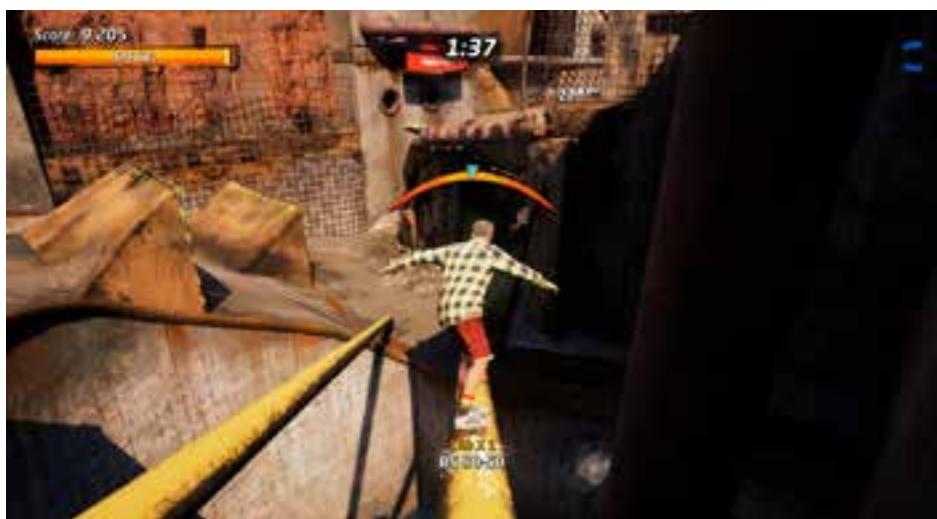
Napríklad zatvorený obchodný dom z jednotky tentokrát vyzerá ako po apokalypse - všade sú opustené obchody, vyblednuté nápisy a kopa rastúcej vegetácie. Úplne iný nádych má aj THPS 2 level Venice Beach.

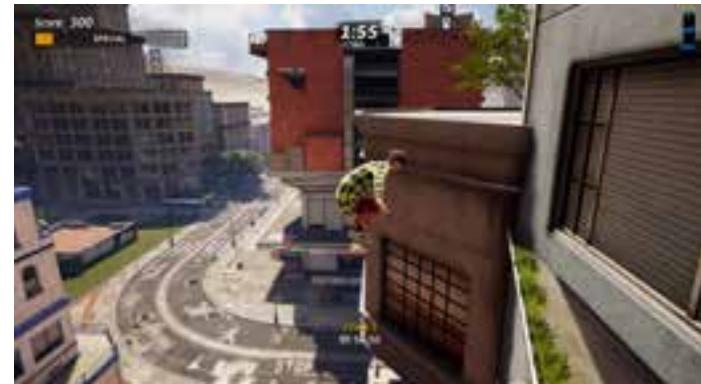
Ten sa na rozdiel od pôvodnej verzie odohráva pri západe slnka za sprievodu nádhernej hry svetiel. Klobúk dolu.

Ďalšie novinky

Herná náplň ostala, samozrejme, rovnaká. V každom leveli sa v dvojminútovom limite usilujete splniť čo najviac úloh, medzi ktoré patrí napríklad combo za určitý počet bodov, tri úrovne vysokého skóre, pozbieranie písmenok SKATE či úlohy špecifické pre dané levele. V dvojke sa v podstate okrem absencie zbierania bankoviek nič nemení, v lokalitách z jednotky však tvorcovia pridali po päť úloh, aby to nejak unifikovali. Popridávané vecičky sú fajn a nováčikovia ani nezistia, ktoré to vlastne sú. Okrem toho je všetko na rovnakých miestach, ako si pamätáte. Teda, sú tam nejaké výnimky, pri ktorých to vývojári úplne nedomysleli (napríklad tajné oblasti v leveloch Hangar a School 2, ktoré vďaka absencii neobsahujú nič), ale nie je to nič, čo vás bude kvárit'.

Jednou z najväčších noviniek je systém výziev, ktorých je tu naozaj obrovské množstvo. Niekedy ide o jednoduché veci spojené s progresom v kariére, ako je napríklad získanie šiestich zlatých





medailí, inokedy sa zapotíte pri robení špecifických „comb“. Za splnenie každej z výziev dostanete niekedy aj špeciálnu odmenu, väčšinou sa však môžete tešíť na peniaze a skúsenostné body. Za tie sa potom levelujete, čím si odomykáte d'alšie možnosti úpravy skejtera či objekty do editora parku. Hra vás taktiež motivuje, aby ste nehrali iba za jednu postavu aj tým, že každá má niekol'ko samostatných výziev. Tento systém je fajn, hoci zo začiatku na vás možno bude pôsobiť chaoticky, pretože každú chvíľu na vás bude vyskakovat', ako ste čosi splnili.

Malé nedokonalosti

Po prejdení kariéry sa vaša zábava skončiť nemusí. Okrem plnenia výziev, vďaka ktorým si môžete odomknúť aj tajné postavy (jednou z nich je aj Jack Black ako Officer Dick), si odporúčam vyskúšať aj tzv. „Speedrun“. V ňom sa usilujete splniť všetky úlohy v danom leveli čo najrýchlejšie, čo si vyžaduje dávku plánovania. A ak vás hra pre jedného hráča omrzí, nezúfajte, je tu multoplayer! Okrem toho, že si môžete zasúťažiť aj s kamarátom v splitscreene, sily si vo viacerých módoch viete zmerať aj s l'ud'mi z celého sveta. Multiplayer je výborný doplnok, nie je však dokonalý. Často sa dostanete do spoločnosti hráčov, ktorí sú na úplne inej úrovni a vám tak zostanú iba oči pre pláč a posledné miesto. Chýba aj možnosť privátneho spojenia sa s kamarátom, hoci vývojári sľubujú, že to ešte doplnia v ďalších patchoch. Uvidíme.

Ak sa vám zdá, že hru iba chválím, je to tým, že jednoducho je čo chváliť. Samozrejme, nájdú sa tu aj menšie chyby. Trochu zamrzí, že neobsahuje aj tretí diel, ked'že v podstate fungoval na rovnakom princípe a neviem si predstaviť, že by ho Activision vydal v balíčku so štvorkou - tá sa totiž vydala iným smerom. Na konzole sú trochu iritujúce aj trochu dlhšie loadingy a párkrtá sa mi poštastilo naraziť aj na



bugy, hoci neboli časté. Z nostalgického hľadiska zamrzí aj absencia krvi pri pádoch, ale to je naozaj iba maličkost'.

Skvelá technická stránka

Nemenej dôležitou súčasťou série Tony Hawk bol vždy aj soundtrack. Už od počiatkov ponúkal skvelý mix punku, rocku či hip hopu a dovolím si tvrdiť, že niektoré kapely vd'ačia za tisícky fanúšikov práve hrám. Kto by si nepamätał na piesne ako Superman od skupiny Goldfinger, Police Truck od Dead Kennedys, You od Bad Relegion či Guerilla Radio od Rage Against The Machine? Drivivá väčšina skladieb sa vracia aj v remasteri a doplnené sú aj novinkami, pri ktorých mám predsa len jednu výčitku - niektoré sa mi tam naozaj nehodia. Preto som kvitoval možnosť preskočiť pesničky, prípadne si v playiste rovno nastavil', čo mi hrat' do uší nemá.

Po technickej stránke sa až na pár bugov a možno trochu dlhšie loadingy nemám na čo st'ažovať. Grafika je vynikajúca a v niektorých leveloch, ako je napríklad už spomínaná pláž Venice, sa môžete kochať nádhernou hrou svetiel. Pochvalu si zaslúžia aj modely postáv - teda, až na Rodneyho Mullená, čo je pri pravdepodobne najlepšom

skejterovi všetkých čias trochu škoda. Ten správny feeling navodia aj zvukové efekty – grindovanie po rôznych povrchov je jednoducho ušiam lahodiace.

Záver

Nebudem chodiť okolo horúcej kaše. Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 je jedna z najlepších hier, aké som tento rok mal čest' vyskúšať, a jeden z najvernejších remasterov vôbec. Okrem oblúbených vecí prináša aj malé novinky, ktoré boli do hrateľnosti zakomponované s citom, pričom to všetko dostanete v krásnom modernej podobe. Som zvedavy, čo chystá Activision nabudúce. Šiesty diel série by určite neboli na zahodenie.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Sim. skejtboardingu	Vicarious Visions	Kon tiki

PLUSY A MÍNUSY:

- + verný remaster
- + kvalitné technické spracovanie
- + multiplayer – aj splitscreen
- chýba tretí diel
- dlhé loadingy
- maličkosti

HODNOTENIE:



NBA 2K21

SMEČ AKO OD SHAQA? KDEŽE, IBA NEPODARENÝ DVOJTAKT



Ach, september je tu a s ním aj dávka nových dielov zabehnutých športových sérií, ktoré v posledných rokoch čoraz viac recyklujú a čoraz menej prinášajú novinky. Nový ročník Maddenu už máme neslávne za sebou (hodnotenie 63 od recenzentov na Metacriticso čomsi svedčí) a teraz je tu d'alší pán na holenie, NBA 2K21. A že by dopadol lepšie, to povedat' nemôžeme.

Basketbalová séria od 2K ešte začiatkom minulej dekády patrila do výstavnej skrine nielen športových videohier. V dobe, keď sa ešte vývojári týchto titulov nesnažili vymonetizovať hráča dušu, prinášala NBA 2K21 každý rok skvelé novinky, úžasnú prezentáciu a stále viac a viac realistickejší a zábavnnejší basketbal. Potom však l'udia objavili „čaro“ kartičkových multiplayerových módov a pomaly, ale isto sa posúvali aj priority vývojárov. A dopadlo to tak, že v roku 2020 dostáva jediná veľká basketbalová hra na trhu od hráčov hodnotenia 1

až 2,5 z 10. Dámy a páni, NBA 2K21 sa jednoducho príliš nepodarila.

Takto – nie je to basketbal na zahodenie, oproti minulým ročníkom však vidíme regres a to musíme zohľadniť. V hratelinosti cítit' isté spomalenie smerom k realistickosti, čo vôbec nie je zlé, žial', všetko to kazí nový mechanizmus streľby. Ak ste zvyknutý, že streľate tlačidlom, budete mať v prípade 2K21 celkom problém. Vývojári sa zamerali na streľbu pomocou pravej analógovej páčky a priznám sa, že ani po týždni a pol to neviem... a so mnou aj 90% komunity. Snahu o vytvorenie akéhosi „skill gapu“ kvitujem, pokazenie streľby tlačidlom však spolu s tým prísť nemuselo. Ak sa netrafíte do naozaj malého zeleného okienka, aj po hotfixe a patchi je veľmi náročné trafil' jumpshot. Často som dokonca mal problém trafil' aj obyčajný layup so Shaqom cez o hlavu nižšieho obrancu, a to sa v minulých ročníkoch nestávalo.

Kontroverzné zmeny

Zápasy s ostatnými hráčmi sa tak na začiatku zmenili na to, kto šikovnejšie prenikne pod kôš a skóruje, prípadne sa nechá sfaulovať a skúsi svoje šťastie v trestných hodoch. Toto je ešte horšie, keď hráte v móde troch proti trom. Stačí, že niekto pod košom zaparkuje obrov ako Boban Marjanoviči Rik Smits a o zábave nemôže byť ani reč. Najvtipnejšie však je, že po patchi 1.02 už nový systém streľby často neovládajú ani tí, ktorým sa to predtým podarilo zvládnut', a tak sa mnohí vrátili k streľbe prostredníctvom tlačidla. Čo tiež často funguje pochybným spôsobom. A tak.

Najväčšej pozornosti sa opäť dočkal mód MyTeam, v ktorom si tvoríte vlastný tím získavaním kartičiek hráčov. Najľahšie to opäť budú mať l'udia, ktorí si radi buchnú po vačku a vysolia peniaze za balíčky, z ktorých im môžu vypadnúť tí najlepší basketbalisti. Ak však neplánujete



zaplatiť za hru viac, ako ste už za ňu dali pri kúpe, máte možnosti, ako získať kvalitných hráčov aj bez reálnych peňazí. V tomto sa séria posunula veľmi dobrým smerom - napríklad v minulom ročníku ste si, ak ste boli trochu šikovní, vedeli vyskladať tím plný skvelých hráčov bez platenia. Samozrejme, museli ste tomu obetovať celkom dost hodín, ale grind k týmto módom tak nejak patrí.

Všade samé kartičky

Aké novinky sú teda k dispozícii? Máme tu nejaké nové výzvy, ktoré pribúdajú pravidelne, jeden nový multiplayerový mód a ďalší sa dočkal slušného vylepšenia. Najviac do očí však bijú tzv. Seasons. V jednej sezóne (tá prvá trvá 41 dní) plníte rôzne úlohy, ako je napríklad to, že s konkrétnou kartičkou Kawhia Leonarda musíte skórovať 36 bodov napriek niekol'kym zápasmi a podobne. Za každú splnenie dostanete skúsenostné body, zvyšujete si tak svoju úroveň a usilujete sa dosiahnuť level 40. Prečo? Nuž, unikátna a silná karta Stephu Curryho ako odmena rozhodne nie je na zahodenie. Samozrejme, odmenu dostanete za každý nový level. Ako motivácia na každodenné hranie to nie je zlé, naráža však na niekol'ko prekážok, aby bola naozaj



výborná. V prvom rade nerozumiem, prečo skúsenostné body nezískavate aj obyčajným hraním bez toho, aby ste sa usilovali plniť nejaké úlohy?

Aj v Seasons to budú mať o dost' jednoduchšie tí, ktorí si radi priplatia aj za balíčky. Je to napríklad aj vd'aka ďalšej novinke, ktorou je nutnosť, aby ste pri niektorých kartičkách boli tzv. „original owner“ (pôvodný vlastník). Predstavte si situáciu, že na získanie 500 expov potrebujete vyhrať jeden zápas v móde troch proti trom, no vo

vašej zostave musí figurovať „original owner“ karta nejakého hráča zo súčasnej súťaži Milwaukee Bucks. Kartičku si v tomto prípade nemôžete kúpiť v aukčnom dome, ale pekne krásne vám musí padnúť z balíčka. No a za ten môžete zaplatiť bud' menou, ktorú získavate hraním, alebo ďalšou, ktorú si viete kúpiť za reálne peniaze. A sme doma. Jasné, nemusíte splniť každú úlohu, je ich tam dost', ale tento krok tvorcov ide akosi mimo toho, čo sa snažia posledné dva roky deklarovať.

Nedokonalá kariéra

Tento rok sa nepochlapil ani MyCareer mód. V úlohe mladého basketbalistu, ktorého všetci prezývajú „Junior“, sa budete usilovať prebojovať do NBA a zároveň poraziť kostlivca, ktorého máte v skrini. Váš dnes už mŕtvy otec bol totiž miestnou legendou, pričom váš vztah s ním rozhodne nebol bez komplikácií. Musíte sa tak nielen vysporiadat' s nástrahami v stredoškolského a vysokoškolského basketbalu, ale aj s tlakom v podobe pokračovania jeho odkazu. Originálne, že? Najhoršie na tom je, že ako je zvykom, príbeh sa končí v momente, ked' sa dostávate do NBA. 2K, haló, už by to chcelo dákmu zmenu, čo poviete? Odhliadnuc od toho sa v móde



nedočkáte žiadnych veľkých zmien - napríklad vytváranie hráča je rovnaké ako minulý rok. Doslova. Poteší aspoň pekne vynovené prostredie tzv. „Neighbourhood“, čiže susedstva, kde strávite množstvo času, ak sa zameriate na online hru.

Všetky výťuky ma inak mrzia, pretože ak si odmyslíme streľbu (čo je vlastne celkom dôležitá súčasť tohto športu, že), vo svojom jadre ide stále o dobrý basketbal, ktorý bude ešte dlho neprekonalý a na ktorý sa konkurencia v podobe NBA Live nechytala ani náhodou. Okrem vyššie spomenutých módov máte na výber ešte klasický zápas aj so ženskými tímmi, freestylevý Blacktop, akýsi tutoriál, manažérsky mód MyGM, ale aj jeho



trochu viac light podobu MyLeague. Tá ma opäť bavila najviac, keďže poskytuje najväčšiu volnosť a ak poviem, že v nej môžete upraviť všetko, tak to myslím naozaj väzne. Je to ideálny priestor na experimentovanie, prípadne aj na obyčajný relax. Zamrzí iba to, že v žiadnom z módov nevidíme výraznejšie novinky, tobôž nejakého nového módu samotného.

Quo vadis, NBA 2K?

Čo sa týka grafiky, čo na to povedať. Je tam a mám taký pocit, že už niekol'ko rokov sa nikam extra neposúva, hoci v prípade 2K21 musím zároveň dodáť, že ide o posledný diel pred príchodom na next-gen, kde to vývojári hádam rozbalia. A možno sa konečne naučia robiť



uveritel'né animácie hráčov, ktorí sa vrhajú na zem a do auta, aby získali loptu pre svoj tím a vyhli sa jej strate. Prezentácia je inak fajn, framerate je na Xbox One X stabilný a na pár výnimiek som sa vyhol aj bugom. Celkovo je teda tento ročník na terajšej generácii nemastný-neslaný. Noviniek je opäť poskromne a pokial' vás nezaujíma MyTeam, budete ich vo zvyšku hry hl'adat' lupou. Myslím si, že titulu jednoducho cenovka 60 eur nesvedčí. Možno sa 2K mohlo radšej vydáť smerom, ako to urobilo Konami. Súria eFootball Pro Evolution Soccer sa tento rok totiž dočkala iba sezónneho updatu za 30 eur. Ak by NBA 2K21 stalo rovnakú sumu, možno by som bol milosrdnejší. Ale po tol'kých rokoch a niekol'kých varovaniacach si to séria, žial', nezaslúži.

Záver

NBA 2K21 je titul, pri ktorom vidno, že to vývojári akoby chceli mať rýchlo za sebou a radšej sa sústredili na next-gen verziu, ktorá ešte len príde. Ak si chcete vyskúšať nejaký basketbal, v posledných týždňoch bola 2K20 k dispozícii za 5 eur a určite by vám vystačila. Ak ste dlhorčný fanúšik, je to na vás. Pokial' sa nechystáte hrať MyTeam, počkajte si na zľavu a aj potom sa naozaj zamyslite.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:

Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Sim. basketbalu	Visual Concepts	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + stále slušné množstvo offline obsahu
- + MyTeam sa dočkal aj dobrých vylepšení...
- ... ostatné módy však takmer žiadnych
- kontroverzné zmeny v mechanizmoch streľby

HODNOTENIE:



The Outer Worlds

PERIL ON GORGON PÔSOBÍ AKO „DOMÁCA ÚLOHA“ OD MICROSOFTU



Trochu ako BioShock, len s predvídateľným zvratom, a mierne ako Prey – len bez strašidnej atmosféry.

Kapitán „darebák“ a jeho banda NEspol'ahlivých sa vydáva po stopách tajomného denníka geniálnej vedkyne. Slávneho pašeráka Alexa Hawthorna si najme mladá a pohl'adná dedička Minnie po tom, čo jej donezie odseknutú ruku jej predchádzajúceho poskoka.

Čo Hawthorne nájde na opustenom asteroide Gorgon, ktorý mal byť miestom jedného z najväčších triumfov kolónie Halcyon, no namiesto toho sa zmenil na čiernu bodku na mape galaxie?

Ukrýva sa na konci tejto strastiplnej cesty nesmierne bohatstvo alebo len smrt' a d'alšie papierovačky?

Ak vám to znie skvelo, rozhodne nie ste sami. Obsidian pri prvom z dvoch rozšírení pre The Outer Worlds do bodky okopíroval recept svojho (ne)úspechu.

Akoby nadanému scenáristovi vytrhol za horúca kutý príbeh nejaký manažér, vyškrtal z neho pre nedostatok času a peňazí tretinu vecí a zo zvyšku potom spravil hru... o polovicu horšiu, ale o štvrtinu lacnejšiu! Akoby sa nezmyselnou

direktívou fiktívneho byrokratického sveta riadil aj samotný Obsidian...

Peril on Gorgon je návratom do známeho sveta, len s novými kulisami a obmeneným hereckým ansáblom. Je to OK, ak vás The





Outer Worlds vo svojej podstate nadchlo, no ak ste niekedy hrali rozšírenia pre Fallout: New Vegas (tiež od Obsidianu), hlboko vo vnútri vás po dohraní asi 10-hodinovej série vedľajších misií na Gorgone pichne pri srdci. A nebude to len zvýšeným cholesterolom!

Zabudnite na kvalitu dlc ako pri new vegas

Dodnes si spomínam na to, ako veľmi ma v New Vegas nebavil hlavný príbeh, ale paradoxne som hľadal jeho rozšírenia. Okej, Dead Money ma sice frustrovalo, ale Old World Blues, Honest Hearts či Lonesome Road boli jednoducho výborné. Zatiaľ čo v jednom DLC vás na konci príbehu čakal sejf plný zlata, ktoré ste nevládali odniest (na nervy, ale vcelku unikátny moment), v druhom ste pobehovali po výskumnom stredisku s laserovým guľometom, ktorý počas streľby štekal. Áno, čitate správne. Volal sa Fido a nepotreboval venčiť. V podstate z vás spravili polo-terminátora a bolo len na vás, či si nakoniec umelé orgány necháte alebo budete sentimentálne.

Každý jeden príbeh bol vo svojej podstate jedinečný a najmä rozširoval základnú hru o niečo naozaj nové, pováčšine poriadne uletené, ako to mal Fallout vo zvyku. New Vegas nie je nadarmo mnohými fanúšikmi považovaný za vôbec najlepší novodobý diel série. Vrátil sa totiž ku koreňom, k starým Falloutu a najmä druhému dielu, z ktorého primárne čerpal. Apokalypsa nikdy nebola šibnutejšia a zábavnejšia.

Striel'acia The Outer Worlds, pred vydaním glorifikovaná ako skutočný duchovný nástupca svetoznámej post-apo série, mala byť niečo podobné. Absurdná vesmírna retro sci-fi kovbojka s jedinečným, komediálnym príbehom, zapamätateľnými postavami a umne napísanými dialógmi a úlohami – Obsidian to predsa takmer

bezchybné zvláadol pri New Vegas, a teraz prichádza s vlastnou hrou, vlastným scenárom, vlastným svetom. Písal sa rok 2019, pandémia koronavírusu bola ešte v nedohľadne. Aj vám to príde ako večnosť?

Každopádne, k môjmu neskutočnému prekvapeniu a sklamaniu, Obsidian zvláadol novú výzvu len priemerne. A to nám v rozhovore autori slúbovali hory-doly!

... A znova recyklujeme do nemoty

Peril on Gorgon preto zrejme ani nemôže byť excelentným herným celkom, no pri porovnaní so základnou hrou ide predsa len o zlepšenie. Niežeby si vývojári opäť nepomohli recykláciu už existujúcich herných súčastí – maraudérov tak na Gorgone nahradili nadrogovaní maraudéri, klasických mantisaurov ich „vychladení“ príbužní a agresívnych primátorov ešte agresívnejší. Samotná mapa tiež nepôsobí prudko originálne a nespomínam si na mnoho zaujímavých miest. Za zmienku stojí možno kostra akéhosi

obrovského zvierat'a pripomínajúceho dinosaura – hra však túto kulisu prejde jednoducho poznámkou a viac sa týmto tajomstvom nezaoberá.

Namiesto toho budete znova behať hore-dole, zabíjať skupiny nudných nepriateľov a preprávať svoj inventár vecami, ktoré nikdy nevyužijete. Po asteroide Gorgon som sa tak premával s tisícami súčiastok na opravovanie brnenia a zbraní a peňaženkou takou tučnou, že som si mohol kúpiť čo chcem a v akomkoľvek množstve. Tiež som disponoval väčším množstvom jedla a nápojov než väčšina barov a reštaurácií v Halcyone. The Outer Worlds má obrovský problém s hromadením nepotrebných vecí, ktoré – ak máte dosť rozumu – neskôr nebudete ani zbierať.

Na normálnej obtiažnosti nenormálne l'ahká hra konečne trochu „ot'ažela“. Niektoré skupiny nepriateľov sú aj výzvou a po dlhom čase sa mi stalo, že som pákrat zomrel – inak však zvýšená hranica vylepšovania postavy, z úrovne 30 na level 33, nerobí veľký rozdiel. Väčšinu DLC strávite na maximálnej úrovni, so zbraňami vylepšenými na absolútnu možnú úroveň, a podobne ako v základnej hre, ani počas blúdenia po asteroide Gorgon som nenatrafil na žiadny arzenál, ktorý by ma nadchol mimo jednorazového vyskúšania. Ani tri nové vedecké zbrane, jeden z najzaujímavejších prvkov hry, mi neprišli bohvieako použitelné. Dizajn pekný a prepracovaný, to áno, ale využitie takmer nulové. Načo mi je absolútne jedinečný, vôbec najdrahší blaster v hre za päť litrov, ktorý lieči mojich spolubojovníkov, ked' použitie ozdravného inhalátora pôsobí aj na nich? Takéto nápadu možno vyzerajú dobre na papieri, ale ich aplikácia priamo v praxi je žalostná. Súboje vo všeobecnosti nepriniesli nič zaujímavejšie. Nepriatelia sú de facto rovnakí ako všade



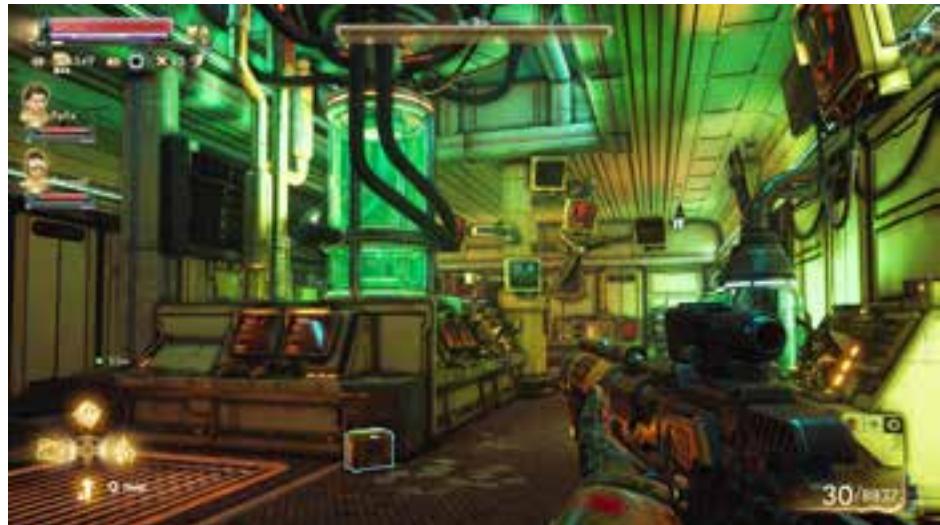
v Halcyone a správajú sa identicky, len trochu inak vyzerajú. Ani na Gorgone ma hra nepresvedčila, aby som pustil z rúk svoju útočnú pušku, len čo som ju vymenil za rovnaký model, no s vyšším levelom. The Outer Worlds, a je jedno, či ide o základnú časť alebo rozšírenie, na prvy pohľad ponúka široký repertoár možností, no nakoniec si uvedomíte, že používate stále to isté brnenie aj zbrane. Hra vás pramalo motivuje k tomu, aby ste experimentovali a skúšali.

Okrem mierne odlišného prostredia, než na aké som bol zvyknutý zo základnej hry, sa o pár desatinných miest vyššie v rebríčku posunul aj príbeh DLC. Odhal'ovanie pozadia vzniku jednej z najobľúbenejších podporných látok v kolónii Halcyon, drogy Adrena-Time, je vcelku zaujímavé a pokial' ide o zápletku, aj originálne. DLC obsahuje niekol'ko prekvapujúcich momentov a zvratov, no nič, čo by vo mne zanechalo hlbší dojem. Aj záver hry sa nesie v podobnom duchu ako väčšina hlavných úloh v The Outer Worlds – pomôžte bud' jednej, alebo druhej strane, alebo skrátka spravte jedinú logickú vec a vydajte sa cestou kompromisu a všeobecného dobra.

Žiadne morálne dilemy, žiadny mindfuck. DLC je pomerne dlhé, ale tiež zbytočne rozt'ahané a ku koncu ma už naozaj nebevilo čítat' všetky tie správy a odkazy na termináloch. Peril on Gorgon nemá bohvieakú dynamiku, ku cti mu však slúži aspoň to, že sa počas hlavnej dejovej línie vydáte aj na iné miesta v slnečnej sústave. Tie sú však také obmedzené, že až, nehovoriac o všeobecnom probléme celej hry – otravných, dlhých loadingoch. Tie sú, minimálne na PS4 Pro, miestami na nervy.

Dobré ostalo dobrým, zlé zlým

Podobne ako vo zvyšku hry, za vyzdvihnutie stojí jednoznačne dabing postáv, no tam sa akákol'vek chvála, pokial' ide o charaktere



v hre, končí. Generické mŕtvoly vedcov, strážcov a maraudérov sú všadeprítomné. Bohužiaľ, k vašej partii vesmírnych darebákov sa nepripojí žiadny nový člen, ktorý by posádku oživil. Ani moje tajné pranie, že do party získate cvičeného emzáckeho psa, sa nesplnilo. DLC som prešiel s Parvati a Felixom, ktorí mali často čo povedať a pomerne bohatu komentovali okolité dianie – nepochybujem však, že podobný efekt by mala aj kombinácia iných členov posádky. Najmä Felix však dobrodružstvo na Gorgone skutočne prežíval, ak teda chcete drobnú radu, vezmite na prieskum jeho. Na zahodenie nie je ani Ellie, ale mám pocit, že to asi nikdy. Aj s Parvati patria k veľmi dobré napísaným postavám a je len škoda, že takých v The Outer Worlds nie je viac.

To je paradox tejto inak obстойnej vesmírnej kovbojky: ponúka toho veľa, no aby ste našli zlaté zrnko, musíte sa prehrabat' poriadnou hromadou blata.

The Outer Worlds: Peril on Gorgon je o stupienok lepším obsahom, než aký nájdete vo väčšine základnej hry. Napriek tomu žiadna sláva: príbeh a postavy

sú obstojné, vylepšovanie postavy je v tomto bode herného progresu už takmer neexistujúce a po hodine strávenej na asteroide Gorgon budete mať pocit, že ste už videli všetko... a nie je to len pocit. Takto si určite kvalitné RPG nepredstavujem. Naopak, comeback hlásia frenetické prestrelky so spomaľovaním času, ktoré, rovnako ako všade inde, vyplňajú majoritnú časť obsahu. Vedľajších misií je žalostne málo a tá hlavná, teda samotná dejová línia, sa sice skvelo začína, ale končí výstrelom do prázdnia. Ked' na vás v umelo natiahnutom, antiklimatickom závere hra správí „bu!“, namiesto prekvapenia zo špičkového dejového „twistu“, ktorý by zrejme neprekuklo len malé diet'a, otupene skonštatujete: „Naozaj? Toto je to najlepšie, čo vás napadlo? To je tá vaša vychýrená kreativita?“

Verdikt

The Outer Worlds: Peril on Gorgon nenadchne, nedojme a ani neprekvapí. Rovnako ako zvyšok hry, aj toto DLC pôsobí dojmom, že ide o prvotinu nejakého začínajúceho, hoci zjavne talentovaného štúdia, ktoré si bud'ešte nie je isté svojou prácou, alebo nemá dostatok časových a finančných prostriedkov na jej realizáciu.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	Obsidian Ent.	Private Division

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--|---|
| + Zopár zaujímavých postáv, zbraní a lokalít | - Množstvo nezaujímavých postáv, zbraní a lokalít |
|--|---|

HODNOTENIE:



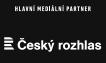
FILM
OLGY MALÍŘOVEJ ŠPÁTOVEJ

KAREL



V KINÁCH OD 15. OKTÓBRA 2020

PRODUCENT IVANA GOTTOVÁ VÝKONNÝ PRODUCENTI PETR KRATOCHVÍL LÍDA SEKANINOVÁ PRODUCE BEONA FILMS POSTPRODUCE PFX OBRAZOVÁ POSTPRODUCE TOMÁŠ CHUDOMĚL ZVUK PETR PROVAZNÍK MIX ZVUKU TOMÁŠ KUBEC
STŘÍDLÍ Šárka Sklenářová HAMERA A REŽIE OLGA MALÍŘOVÁ ŠPÁTOVÁ



Mafia: Definitive Edition

RODINA JE ZÁKLAD



Po takmer dvoch desaťročiach sa k nám vracia miestna legenda, ktorá chce zaujať aj mladších hráčov a pokúsi sa vrátiť zlaté spomienky staršiemu a ostriel'anému publiku. Pod'me sa spoločne pozrieť na to, ako tento návrat dopadol.

V prvom rade chcem upozorniť, že sa naň chcem pozrieť bez zaujatosti a remake Mafie nechcem za každú cenu porovnávať s pôvodnou hrou z roku 2002, hoci sa tomu úplne nevyhneme. Dôvod je prostý. Hoci si autori zo štúdia Hangar 13 dali za cieľ vrátiť pôvodného

ducha Mafie medzi súčasnú generáciu hráčov, tak nesmieme zabudnúť na fakt, že doba sa zmenila a veci, ktoré fungovali kedysi, už dnes nemusia. S odstupom času sa navyše nemôžem zameriť len na starších hráčov, takže musíme prijať fakt, že s Mafiou sa množstvo hráčov stretne vôbec prvýkrát.

Príbeh o rodine

Pod'me ale poporiadku. Kostra príbehu ostáva nezmenená, čo je logické, ked'že práve táto časť je bezpochyby tou najsilnejšou stránkou titulu. Vraciame sa teda do 30. rokov 20. storocia, aby sme v koži taxikára Toma Angela prežili príbeh plný mafiánskej radosti, ale aj utrpenia.

Zasadenie do tohto obdobia nie je náhoda. Všetko sa odohráva vo fiktívnom americkom meste Lost Heaven, ktoré v tých časoch zmieta Veľká hospodárska kríza a prohibícia. Pre rôzne záujmové skupiny je toto voda na mlyn a inak to





nie je ani v tomto prípade. Lost Heaven ovládajú dve mafiánske rodiny, pričom vládne predovšetkým Morellova rodina, ktorej dýchajú na krk Salieriho kumpáni.

Práve tí, konkrétnie Paulie a Sam, sa zhodou náhod priplietajú do cesty Tomovi, ktorý si večer po šichte pri svojom taxíku vychutnáva cigaretu. Mafiánske duo potrebuje pomôcť, kedže po nevydarenej akcii majú v pätach gang nepriateľov. Tom im v sútuácii pomáha a spoločne s nimi uniká taxíkom, ktorý sa stráca v tmavých uličkách mesta.

Nový smer

Práve v tomto momente by som sa zastavil. Síce som v úvode povedal, že nechcem zachádzať do porovnávania, ale tento jednoduchý príklad vám jasne ukáže, akým smerom sa celý remake überá a na koho cieli. V pôvodnej hre ste sa pri tejto naháňačke slušne zapotili a hlavne celá situácia bola vo vašej réžii. Remake počas celej doby vsádzal na jednoduchosť a priamočiarosť, ktorá je pozlátená „cool“ efektom. Tento fakt sa odráža na celkovom koncepte a je zjavné, že autori sa zameriavajú na súčasné trendy a pohodlniejsie konzolové hranie. Vráťme sa však späť do dejov. Po úspešnom úniku sa vám Salieriho



kumpáni odvďačia slušným balíkom a ponúknu vám prácu. Tom odchádza domov a s údivom prepočítava peniaze schované v obálke. Nechce však spadnúť do kriminálnych vôd a nemá chut' prehodnotiť svoj beztrestný život. Veci však naberú nečakaný spád a Tom sa pod nátlakom nečakaných okolností obracia na Dona Salieriho, ktorý si jeho odhadanie najprv preverí. Skúška odvahy dopadne na výbornú a Salieri prijíma Toma do rodiny. Nerád by som d'alej pokračoval v prezrádzaní príbehu, kedže predpokladám, že si recenziu

prečítajú aj noví hráči, ktorí možno hrali druhý a tretí diel, ale pôvodná hra im – aj pre svoj veku – unikla.

Karty na stole

Je však dobre, že môžeme vytiahnut' karty na stôl a porovnať si fakty. Ide predovšetkým o veci, ktoré nám autori sľúbili a vo výsledku sice naplnili, ale nie tak, ako by ste si možno predstavovali. Štúdio Hangar 3 sľúbilo, že sa bude držať pôvodnej dejovej linky. To, samozrejme, platí, kedže máme k dispozícii 20 príbehových misií, ktoré sú identické s originálom. Rozdielovým faktorom je to, že ich autori obohatili. Takmer každá misia dostáva mierne speštrenie v podobe masívnejších dialógov a prezrádza nám viac zo života hlavných aktérov.

Z môjho pohľadu nastal problém predovšetkým so Sárou, Tomovou priateľkou a neskôr aj manželkou. Vývojári sice sľúbili väčšie zameranie na túto dôležitú postavu, ale v konečnom dôsledku som dostal len viac prestrihových scén. Čakal som, že sa Sára väčšmi zapojí do samotnej príbehovej linky, ale nestalo sa. Jej postavu budete vnímat' rovnako a pôvodný cieľ' sa tak asi nenaplní.



Síce to mierne zachraňuje finále, ale to nechávam na vašom uvážení.

Úplným opakom je však Paulie. Už v pôvodnej hre bol mojou oblúbenou postavou a teraz to nie je inak. Iste viete, že podobizeň hlavných aktérov zaznamenala výraznejšie zmeny a Paulie bol prepieraný asi najviac. S absolútnym „chladom v hlave“ však môžem povedať, že od prvých sekúnd si ho zamilujete a takmer úplne zatieni kolegu Sama.

Problém je, že viac priestoru nedostávajú v podstate ani d'alšie postavy. Všetko sa drží v zabechnutých kolajach a len mierne odbočuje. A ak odbočka nastane, tak nejde správnym smerom.

Jednoduchosť a priamočiarosť

Uvediem príklad lúpeže cigár. Spomínaná jednoduchosť a priamočiarosť v úvode hrá veľkú rolu aj tu. V pôvodnej verzii z roku 2002 ste museli nenápadne zapadnúť medzi pracovníkov v sklede a strihli ste si úlohu pracovníka, ktorý najprv poprenášal drevné debny a až následne pokračoval v úlohe. V Definitive Edition to absentuje a hra sa vás nesnaží vtiahnuť do dejia aj takýmto spôsobom. Vsádza viac na priamočiarosť a v tomto konkrétnom prípade aj na stealth prvky.

Tie, bohužiaľ, absolútne nefungujú a ak poviem, že efektnejšiu stealth hratel'nosť má 18 rokov stará hra, tak neklamem. Pocítite to hlavne v misii so Salvatorom, kde je vašou úlohou zmocniť sa určitých dokumentov z trezoru, ktorý v dome stráži ochranka. Interaktivita so zámočníkom Salvatorom je na bode mrazu a umelá inteligencia



nepriateľov tiež. Je skvelé, že teraz môžete telo mŕtveho nepriateľa zodvihnuť a schovať, no okolie na mŕtvoly prakticky vôbec nereaguje.

Svoju obet síce viete efektne zrazit k zemi, ale ak to robíte pred očami iných nepriateľov a tí na to prakticky nereagujú, tak je niečo zlé.

Páčí sa mi však väčšia brutalita a nie, nemám vražedné sklony. Hre to pridáva na hodnote, ale zrážajú to napríklad finálne animácie po likvidácii v boji zblízka či chladnokrvné napadnutie odzadu. Niekol'ko opakujúcich sa t'ahov proste nie vždy pôsobí efektne.

Hlavný problém by som videl v hlúpej umelej inteligencii. Niekedy niekoho prenasledujete, uteká vám po rebríku, rúčkuje hore, vy pri ňom stojíte a on sa tvári, že stále uniká. V podobnom duchu

sú aj prestrelky. Nepriateľ ma zbadá za nejakou prekážkou, priblíži sa ku mnene, ja sa mu ukážem a opäť schovám na rovnakom mieste a on dookola hovorí, že som niekde zmizol. Vôbec ho netankuje, že stojím meter pred ním.

Mesto Lost Heaven

Vel'mi príjemne však pôsobia ostatné veci. Mesto Lost Heaven viac žije a reaguje na okolie. Ak prší, l'udí je v uliciach menej a pred daždom sa schovávajú. Niekedy síce nelogicky prechádzajú cez cestu, ale to sa nestáva často. Obohatenie vozidiel o motorky je skvelou vol'bou a ich zakomponovanie do príbehu vás vel'mi milo prekvapí. Mierne však zamrzí, že nie vždy si môžete užiť vozenie sa podľa vlastného rozhodnutia.

Často sa stáva, že máte presne určený okruh, v ktorom sa môžete pohybovať a ak sa ho snažíte obísť, tak vás hra nútí vrátiť sa. Toto nepovažujem za šťastné rozhodnutie a beriem to ako obrovské mínus. Nepáčilo sa mi ani zjednodušenie otvárania zámkov v autách. Automechanik Ralph tak akoby úplne strácal zmysel a je len na okrasu.

Všetky tieto úpravy a zmeny sú výsledkom zjednodušenia a je len na vás, ako sa k tomuto postavíte. Slúbený klasický mód v obt'ažnosti tu síce nájdete, ale jeho jedinou pridanou hodnotou je asi značná zraniteľnosť Toma a fakt, že sa v hre pri cestách nenachádzajú značky, ktoré vám radia, kadiaľ máte odbočiť. Tieto značky nevypnete manuálne a sú k dispozícii aj na vysokej obt'ažnosti, čo považujem za absolútne zbytočné. Ak vám môžem odporučiť, tak sa klasickej obt'ažnosti vyhnite a zvol'te si ktorúkol'vek inú so zapnutou simuláciou jazdného modelu. Je skvelé, že si môžete





zvolut' medzi arkádou a simuláciou, hoci až tak značný rozdiel som nebadal.

Aby som však nerozoberal len to zlé, tak sa posuniem k samotnému vizuálu, ktorý je náplast'ou na dušu. Konečne môžem povedať, že v tomto Mafia: Definitive Edition vážne exceluje. Hru poháňa engine z tretieho dielu, ale je značne vylepšený a optimalizovaný. Navyše obsahuje perfektný model nasvietenia, ktorý by som zaradil medzi špičku. Pocítite to hlavne v noci a počas dažďa. Odlesky a živá farebná paleta dáva hre život a vizuál hodný roku 2020.

Modely postáv sú detailné, čo platí najmä pri hlavných aktéroch. Horšie je to pri ostatných postavách, ale nie je to nič strašné. Výborne však vyzerajú samotné modely áut a takmer každé má svoje vlastné jazdné vlastnosti.

S animáciami je to ako na hojdačke. Niektoré pôsobia prirodzene, iné zas kostrbato. Vel'kou novinkou je model krytia. Tom sa dokáže schovávať za rôzne predmety. Horšie je na tom samotné ovládanie, respektívne presúvanie sa v režime krytia. Tu by to mohlo byť paradoxne prívetivejšie.

Aj vydarené veci

Vydarila sa aj optimalizácia. Na zostave s procesorom Intel Core i5-9400F, 16GB DDR4 RAM a grafickou kartou RTX 2060 (6GB) sa hra pri rozlíšení 1080p hýbala svížne aj v maximálnych detailoch so zapnutou vertikálnou synchronizáciou. Občas som pri rýchlej jazde a prechodoch do rôznych časťí mesta zaznamenal prepad snímkovania,

dojem z hry to však nekazilo. Možno by som spomenul občasné preblikávanie modelu auta, v ktorom sedíte, ale neviem posúdiť, či je to chyba alebo nedostatok v ovládačoch, prípadne ide o chybu v hre. Nezaznamenal som ani doskakovanie modelov. Síce mám v počítači pomerne rýchly SSD M2 disk, ale nepredpokladám, že by bol problém aj na bežných HDD diskoch.

A čo hudba a samotná zvuková stránka? Vývojári pridali dve rádiové stanice, ktoré si môžete v aute l'ubovoľne prepínať, prípadne rádio vypnúť. Originálny soundtrack sice absentuje, ale ten nový rozhodne poteší a dobre zapadne do daného obdobia. Niektoré skladby navyše pripomínajú tie pôvodné, takže by ste mohli byť spokojný. Mierne slabšie sú na tom ostatné zvuky, ktoré ničím nevybočujú od ostatných hier.

„Hezky česky“

Ked' sme už pri zvukoch, tak by bol hriech nespomenúť dabing. Po dlhom čase sa k nám opäť dostáva plne lokalizovaná hra v češtine vrátane dabingu. Je skvelé, že sa do remaku podarilo obsadiť takmer všetkých pôvodných hercov. Hlavná trojka mafiánov ostáva bezo zmien. Marek Vašut si strihol rolu Tommyho Angela, Sam rozpráva hlasom Luděka Čtvrtlíka a Paulieho stvárňuje Petr Rychlý. Novým je Marcel Vašinka, ktorý prepožičal hlas Donovi Salierimu. Aj jeho oponent Don Morello má nového dabéra, ktorým je Ludvík Král. Detektívá Normana zas dabuje Alexej Pyško. Celkovo je dabing stvárnený slušne, občas však zadrháva emócia Marka Vašuta, ktorý v niektorých vypätých situáciach pôsobí dosť

neprirodzene. V každom prípade to viete prelúskat' a nie je to nič katastrofálne.

Ak mám hodnotiť remake, tak rozhodne nesmiem zabudnúť ani na Extrémnu jazdu. V prvom rade musíme uviesť veci na pravú mieru. Autori teraz kombinujú Jazdu a Extrémnu jazdu do jedného módu, ktorým je Vol'ná jazda. Umožní vám vychutnať si atmosféru mesta Lost Heaven vlastným tempom. V pôvodnej hre to bol práve mód Jazda a k nemu sa pridáva aj Extrémna jazda. Tá zas pridáva určitý skrytý obsah, ktorý čaká na vaše preskúmanie a odhalenie. Budete mať k dispozícii zbrojnicu u Vincenza, garáž a šatník. Pred každou jazdou sa viete perfektne pripraviť a preskúmať skrytý obsah. Voľnú jazdu beriem ako príjemný doplnok, ktorý vám umožní preskúmať zákutia mesta a najmä okrajové oblasti Lost Heaven. Ak čakáte, že opäť narazíte na bizarné úlohy, ktoré v Extrémnej jazde boli, tak budete prekvapený. Všetko je však na vašom uvážení, takže to nechám na vás.

Verdikt

Táto recenzia sa mi písala dosť t'ažko. Po prvej ide o remake legendy, kultu, ktorý predovšetkým v našich končinách postupom času narástol do obrovských rozmerov, pričom je pomerne t'ažké sa nepozerat' dozadu a hodnotiť generáčne skoky a hlavne pokrok a štandardy v hratelnosti. Na druhej strane sú tu noví hráči, ktorí o pôvodnej hre nemusia vedieť nič a porovnávať príbeh a prezrádzať detaily by asi nebolo správne riešenie. Nech sa na remake pozerám akokoľvek, tak nemôžem prehliadnúť nedostatky a množstvo iných vecí. Celkovo však Mafia: Definitive Edition pôsobí príjemne a ak zahodíte nejaké predsudky a nebudete porovnávať každý rozdiel, tak si ju môžete užiť. Ja som si za tých 15 hodín v príbehovej kampani príjemne zaspomínať. Možno by som počkal na opravné patche a v prípade PC komunity aj na nejaké vylepšujúce mody.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Hangar 13	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ nestarnúci príbeh	- množstvo bugov
s miernym	- hlúpa umelá
obohatením	inteligencia
+ moderný vizuál,	- prílišná
ktorý patrí do	jednoduchosť a ešte
roku 2020	väčšia lineárnosť

HODNOTENIE:



Marvel's Avengers

ZNAČKA, ZA KTORÚ SA PLATÍ



Od nášho beta testovania Marvel's Avengers ubehlo už niekol'ko týždňov a hra sa medzičasom dostala do „plnohodnotnej“ fázy. Ak vás zmatli úvodzovky, nepomýlil som sa, naozaj tam majú byť. Ako určite mnohí dobre viete, aj noví Avengeri sa stali otrokmi novodobého systému a sú preplnení rôznymi „game as service“ prvkami. To okrem prítomnosti Hero Challenge Card – akejsi obdoby Battle Passu – a rôznych mikrotransakcií znamená aj to, že hra k nám prišla v nie úplne dokončenom stave. Ako to už pri podobných modeloch býva samozrejmost'ou, obsah je pridávaný dodatočne a hra sa postupne obohacuje o nové prvky, postavy alebo prostredia.

Už v preview som spomínał predchodcu, ktorým bol Marvel: Ultimate Alliance. Od doby, ked' sme hrávali túto kooperatívnu sekačku, pretieklo už príliš veľ'a času, takže porovnávať ju s Marvel's Avengers stráca akýkol'vek zmysel.

Z pôvodnej idei nám totiž zostali len uzavreté prostredia a boj s hordami nepriateľov. Preto zostaňme len pri tom, či sa novinke ako duchovnému nástupcovi Marvel: Ultimate Alliance podarilo dôstojne splniť svoju úlohu.

Príbeh (ako) vytrhnutý z komiksu

Príbeh, ktorý sa nám črtał v bete a nezobrazoval udalosti v ich logickom sledu, nám plná verzia servíruje pekne poporiadku. Ocitáme sa v koži dievčaťa menom Kamala Khan. Mladá tínedžerská fanúšička Avengerov sa práve nachádzá na najväčšej „superhrdinskej“ výstave, ked' sa v meste začnú diat' katastrofické udalosti. Avengeri preto neváhajú a ako mnohokrát predtým, aj teraz sa vrhnú do záchrany pospolitého ľudu. Tentoraz však udalosti neprebehnú úplne hladko a zo záchrannej akcie sa vykľuje komplot, ktorý kompromituje povest' oblúbených hrdinov. Avengeri strácajú u

ľudí dôveru a upadajú do nemilosti. Deň, ked' sa stali nepopulárnymi, ba dokonca nebezpečnými pre ľudstvo, sa do histórie zapíše ako A-Day. Vzniká však odbojové hnutie, ktoré má zabrániť manipulatívnej teroristickej organizácii A.I.M. v ich nekalých aktivitách. Je to práve mladá Kamala, ktorá sa chtiac-nechtiac zapojí do boja proti teroristickým okupantom. Najskôr plávate príbehom len v jej tele, no potom sa pomaly zhostíte aj úlohu ostatných hrdinov. Snažíte sa obnoviť existenciu Avengerov, aby sa im podarilo získať späť stratenú reputáciu.

Intenzívne súboje si zamilujete...

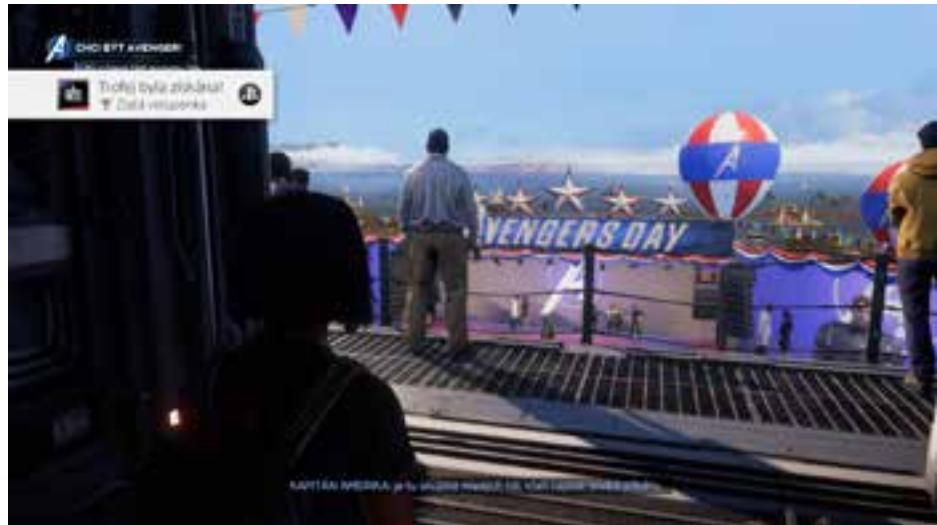
Už v úvode si vyskúšate každého hrdinu a spoznáte jeho prednosti. Musíme uznáť, že Marvel's Avengers si ma ihned podmanili svojím akčným prístupom a dobrým spádom. Hra vám nedovolí nudit' sa ani chvíľu a tak je nielen úvod naozaj intenzívny. Súboje môžu zo

začiatku pôsobit' jednoducho, ale ako si postupom času odomykáte ďalšie schopnosti a vylepšujete svojho hrdinu, zistíte, že majú oveľa väčšiu hlbku. Ked' sa po úvode, kde sa zoznámite s jadrom príbehu, dostanete do JARVIS-ovej tréningovej miestnosti, budeťe prekvapený, aké pekné kombá sa dajú v súbojoch predvádzat'. Neskôr sa vám to bude naozaj hodit', keďže boje sú niekedy prekvapivo t'ažké aj na strednej obťažnosti, ktorú som si zvolil.

Ak nerešpektujete herné princípy a budete si l'ahkovážne myslieť, že sa bitkami pret'ukáte jedným tlačidlom, tak ste na veľkom omyle. Budete teda nútený súperiť rozumne a snažiť sa čo najviac kombinovať bojové prvky. Okrem klasickej obrany a spomínaných kombo útokov má každý hrdina k dispozícii aj tri špeciálne schopnosti, ktoré sa po použití obnovia vždy po uplynutí časového limitu. Preto treba dobre zvážiť, kedy si ktorú vyčerpáte. Každý hrdina má tieto výnimočné schopnosti trocha iné. V hre sa nachádza aj základný RPG systém a každá postava postupne dostáva vylepšenia. A hoci majú hrdinovia podobné prvky alebo schopnosti, pocitovo pôsobia trocha odlišne. Ak napríklad hráte za Hulka, ktorý disponuje extrémnou silou, stáva sa nemotornejším a ovládanie je iné, ako keď prevezmete kontrolu nad štíhlou Kamalou alebo Black Widow. Iný pohľad na súboje vám môže dať aj Iron-Man, ktorý má schopnosť lietať, prípadne Thor s jeho povestným Mjölnirom, ktorý rozhadzuje nepriateľov pri lete vzduchom smerom do davu, ale aj naspať'.

Ako už určite viete, Spider-Man sa stal exkluzívnym obsahom pre platformy od Sony. Pavúčí muž sa však v titule ešte nenachádza - rovnako ako aj množstvo iných prvkov a obsahu, do hry pribudne až neskôr.

Ako som už spomenul, každá postava ponúkne o niečo iný zážitok z boja. Všetci

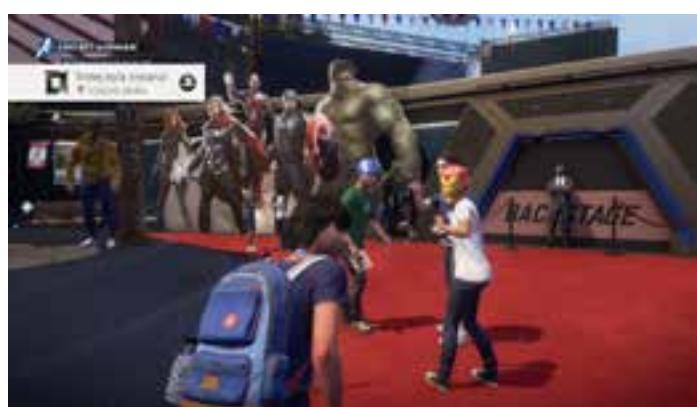
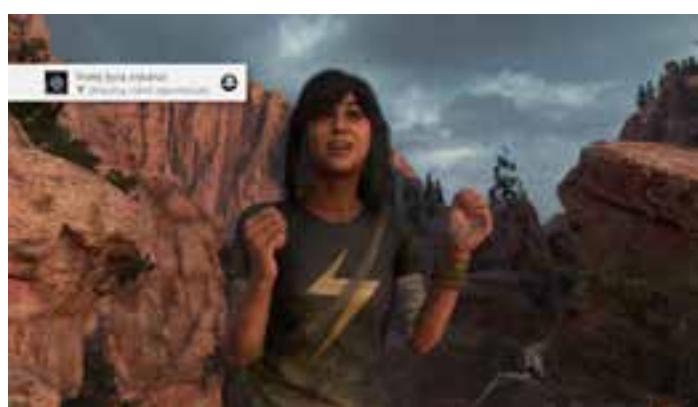


sa však ovládajú prevažne rovnako a aj možnosti v strome schopností sú viac-menej na jedno kopyto. Každý hrdina disponuje rovnakým takýmto stromom, kde vás vyzýva k zlepšovaniu bud' l'ahkých a t'ažkých útokov, obranných schopností, alebo streľby. Hra sa odohráva v uzavretých lokalitách, ktoré sú zasadené do rôznych typov prostredí a postupným hraním sa odomykajú ďalšie. Jednotlivé úrovne majú okrem svojho primárneho cieľa aj tie sekundárne, ktoré ak splníte, tak,

samořejme, môžete v daných oblastiach opäť nájsť lepšie vybavenie a doplnky pre hrdinov. Pripravte sa však na to, že zadania sú často otravne podobné.

Fortnite, si to ty?!

Okrem variability hrdinov sa vás hra bude snažiť upútať jej „game as service“ prvkami. To znamená, že každá postava dostala svoju obdobu Battle Passu - systém Hero Challenge Card. Ten ponúka výzvy na dennej a



týždennej báze. Ak ich plníte, budete odmeňovaný v podobe nového oblečenia pre postavy, získate nové emotikony, môžete si pridať do zbierky nový obal komiksu, alebo aj zarobiť hernú menu, za ktorú nakúpite lepšie vybavenie či vylepšenia vzhladu, respektíve aj v budúcnosti aj nových DLC hrdinov.

Ako som spomína už v preview, hra z vás net'ahá peniaze úplne očividne. No a po dôkladnom preskúmaní celého systému musím skonštatovať, že je to naozaj tak. Na prvý pohľad pôsobí odpudivo a nesympaticky a mnohí by za to Avengerov určite najradšej ukameňovali. Áno, je naozaj odvaha pridať podobný mikrotransakčný model do hry, ktorá stojí plnú sumu. Ale treba podotknúť, že systém je spracovaný dobre aj pre l'udí, ktorí nebudú chcieť platiť navyše. Jediné, čo budete musieť obetovať, je viac času a trpežlivosti, aby ste dosiahli niektoré ciele. Už spomínaných nových hrdinov si nebudete musieť nevyhnúť kúpiť za reálne peniaze, môžete si na nich „zarobiť“ aj hraním. Podobne to je aj s inými vecami - nakupovať teda budú musieť len tí menej trpežliví. V každom prípade je však tento systém, ak to mám prehnať, tak trochu „vdieraním“ hráčov a nútí vás, aby ste pri hre strávili čo najväčšie množstvo času. Samozrejme, je na každom, aby zvážil, či mu to za to stojí.

„Úloha prvá: Nájsť si živých spoluhráčov.“

Tým, že podstúpite t'ažké súboje, naberie skúsenosti, samozrejme, aj vaša postava. A ked' vrvávím, že súboje sú t'ažké, verte mi, že pri niektorých sa riadne zapotíte. Ja som si hru spustil na strednej obťažnosti a v niektorých momentoch



mi naozaj nebolo všetko jedno. Normálne som mal chut' odhryznúť páčky z Dualshocku a konzolu prejst' parným valcom. Preto je lepšie zvládať jednotlivé úrovne s kamarátom alebo celou partiou. Pri zdolávaní osamote vám sice asistujú AI spoluhráči, ale tí vás často nechajú v úzkych a vy sa budete opäť len zbytočne rozčul'ovať.

Ked'že Marvel's Avengers zvolili „game as service“ model, majú mierne nedokonalú formu. V hre nájdete množstvo prevažne drobných chybčiek najmä po vizuálnej stránke. Vď'a rôznych grafických glitchov a nepekností budete vidieť na každom rohu. Či už sú to dlhšie sa načítavajúce textúry alebo ich úplná nekvalita. V niektorých momentoch to kazilo už aj tak úplne priemernú grafiku. Našt'astie, po ostatných stránkach je Marvel's Avengers (prekvapivo) v dobrom stave. Snímkovanie na PS4 Slim bolo stabilné a nezachytil som ani nepríjemné bugy, ked' by sa postava zasekla alebo podobne.

Dá sa čakať, že veľ'a neduhov, ktoré sa tu nachádzajú, sa skôr či neskôr stratí, pretože hra dostáva updaty naozaj pravidelne. Je vidieť, že v štúdiu Crystal Dynamics makajú ako fretky. Rýchle súboje prebiehali po technickej stránke vcelku dobre. Jediné, čo mi často robilo vrásky, bola ich neprehľadnosť. Kamera ma niekedy neposlúchala a pri niektorých t'ažších súbojoch s bossmi som často preto trpel ukrutnou frustráciou. Sklamaním pre miňa tiež boli vedľajšie misie, v ktorých máte možnosť plniť spomínané denné alebo týždenné úlohy. Už v bete sa zdalo, že sú otravne nezáživné a jednotvárne a, žial, je to tak aj v plnej verzii. Ako inak, hádam sa dočkáme pestrejšieho obsahu neskôr s prichádzajúcimi updatmi.

Verdikt

Marvel's Avengers naskočili na vlnu mainstreamu a komercie plnou parou a asi je už na zhodnení každého, či tieto podmienky akceptuje. A hoci mne to až tak nereže, musím povedať, že Avengeri majú po hernej stránke čo ponúknut'. Ak ste fanúšikmi univerza a máte radi tento štýl hier, určite budete spokojný. Zmierit' sa musíte len s tým, že to môže byť drahý špás.

Martin Rácz



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná RPG	Crystal Dynamics	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|------------------------------------|----------------------------------|
| + Jupí, Avengers! | - Dokelu, Avengers! |
| + dynamické a oku lahodiace súboje | - priemerná grafika |
| + kooperácia | - drobné technické nedokonalosti |
| | - repetitívnosť vedľajších misíí |

HODNOTENIE:



chcemetvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



HRAJ SA VIAC - ZAPLAT' MENEJ



NA KAŽDEJ PREDAJNI

PROFI OCHOD PRE PROFÍK HRAČK
progamingshop.sk

Samsung Galaxy Z Fold2 5G

Samsung Galaxy Z Fold2 5G je skladací smartfón tretej generácie. Ponúka odvážny dizajn v kombinácii s vynikajúcimi technickými parametrami a posúva hranice mobilných zážitkov. K odvážnému dizajnu neoddeliteľne patrí aj skvelé dielenské spracovanie, takže telefón môžete bez obáv používať od rána do večera.

Predný displej s technológiou Infinity-O má uhlopriečku 6,2 palca alebo 15,7 cm, takže sa na ňom bez problémov dajú čítať e-maily, sledovať navigácia alebo dokonca aj fotografie či filmy bez toho, že by ste museli prístroj otvárať.

A po otvorení vás čaká obrovský hlavný displej s uhlopriečkou 7,6' čiže 19,3 cm, s tenučkými rámikmi a predným fotoaparátom bez výrezu. Displej má obnovovaciu frekvenciu 120 Hz, čo poteší aj náruživých hráčov a náročných filmových fanúšikov.

Okrem toho sa vďaka duálnym reproduktorom môžete tešiť na vynikajúci čistý a dynamický zvuk s vylepšenými stereo efektami.

Do výbavy Galaxy Z Fold2 5G patrí aj celý rad skvelých fotografických funkcií pre pokročilých. Patria tu režimy Pro Video, Single Take, Bright Night alebo tradičný nočný režim. L'ubovoľný okamih tak môžete zvečniť vo vynikajúcej kvalite.

Vďaka funkcií Dual Preview, pri ktorej sa automaticky spojí záber na prednom i hlavnom displeji, sa v jedinom zábere spojí perspektíva z pohľadu fotografa i fotografovaného objektu. Radost' budú mať aj milovníci selfies, ktoré možno teraz robiť v maximálnej kvalite pomocou fotoaparátu na zadnej strane.

Rad Galaxy sa už dlho drží na špici technologického vývoja a Samsung s novým modelom opäť posúva

hranice mobilných inovácií a technických riešení. Majitelia modelu Galaxy Z Fold2 5G sa môžu tešiť na bleskurýchle pripojenie vďaka podpore 5G, batéria s kapacitou 4 500 mAh vydrží bez problémov celý deň a vďaka rýchlemu dobíjaniu (Super Fast Charging) sa nemusíte báť, že vám dôjde energia.

Okrem toho Galaxy Z Fold2 5G ponúka aj bezdrôtové pripojenie Samsung DeX, ktoré výrazne ulahčuje predovšetkým pracovnú činnosť. Integrovaná technológia UWB (Ultra Wide Band) zase príde vhod pri rýchлом a l'ahkom zdieľaní súborov, fotografií alebo videozáZNAMOV v systéme Nearby Share.

Model Galaxy Z Fold2 5G je na Slovensku dostupný v čiernej (Mystic Black) a bronzovej (Mystic Bronze) farbe za odporúčanú maloobchodnú cenu 1 999 EUR.



Lenovo Yoga Slim 7 Pro



Na 14-palcovom Yoga Slim 7 Pro, vybavenom až ôsmimi ultrarýchlymi jadrami, máte na výber.

Vyberať môžete procesory až do AMD Ryzen 9 4900H Series Mobile pre výrazné zvýšenie rýchlosťi a vyvážený výkon – čo je ideálne pre responzívny multitasking, editovanie videí a d'alšie úlohy. So 16 GB RAM pamäťou DDR4 poskytuje notebook až 17 hodín výdrže batérie a s funkciou Rapid Charge Boost získate dve hodiny energie už za 15 minút nabíjania. Procesory Ryzen 4000 Series Mobile ponúkajú v porovnaní s predchádzajúcou generáciou až dvojnásobnú energetickú účinnosť.

Lenovo Yoga Slim 7 Pro s procesorom AMD Ryzen 9 4900H začína na cene 799 eur.

ASUS ROG Swift PG329Q



ROG Swift PG329Q je 32" (2560 x 1440) herný monitor s obnovovacou frekvenciou 175 Hz, ktorý využíva panel Fast IPS

Znamená to dobu odozvy len 1 ms. Ide o prvý herný monitor NVIDIA G-SYNC kompatibilný s variabilným overdrive. Technológia Quantum-dot s továrenskou predkalibráciou farieb, certifikáciou DisplayHDR 600, pokrytím farebného spektra DCI-P3 98 % a s RGB 160 % zaručuje vysokú vernosť farieb. Prispôsobený premenným overdrívom monitoru ROG Swift PG329Q je zárukou plynulého obrazu.

Dynamickým prispôsobením pixelovej odozvy vyhovie rôznym obnovovacím frekvenciam tak, aby bol obraz počas hry vždy ostrý.

Najdokonalejšia kompaktná myš



Spoločnosť Logitech predstavila nové bezdrôtové myši s nízkym profilom MX Anywhere 3 a MX Anywhere 3 for Mac, určené pre všetkých, čo chcú výkon, mobilitu a komfort na prácu všade.

Myš dokáže snímať polohu prakticky na l'ubovolnom povrchu, vrátane skla, takže sa dá bez problémov prenášať medzi rôznymi pracoviskami, domovom a kanceláriou. Vďaka novej generácii

rolovacieho kolieska MagSpeed môžete ticho prechádzať obsah obrazovky a automaticky prepínať medzi krokováním s maximálnou presnosťou a rýchloposuvom až 1 000 riadkov za sekundu.

Myš MX Anywhere 3 komunikuje bezdrôtovo do vzdialenosťi až 10 metrov a je vybavená USB-C konektorom na rýchle nabíjanie. Pri plnom nabití vydrží až 70 dní prevádzky (len minútové rýchle dobíjanie postačí až na tri hodiny práce). Pomocou bezdrôtovej technológie Bluetooth alebo dodávaného Unifying USB prijímača ju môžete pripojiť až k troma zariadeniam a prepínať medzi nimi stlačením jediného tlačidla.

Pre urýchlenie práce si môžete prispôsobiť nastavenie MX Anywhere 3 podľa svojich preferencií alebo využiť preddefinované profily pre konkrétné aplikácie. Keď k MX Anywhere 3 pridáte ešte klávesnicu MX Keys, získate ideálny set, s ktorým zvládnete naozaj všetko, čo potrebujete.

Odporučaná cena myší je 92,99€ s DPH.

Asus ROG Strix Scar 17 G732LXS

HERNÝ NOTEBOOK SKRZ NA SKRZ



Ked' sa povie herný notebook, väčšine l'udí, a tým nemyslím iba hráčov, sa vybavia veľké monštruozity, hrubé ako tehla a t'ažké ako vrece zemiakov. Od tých dôb sa však trh s prémiovými notebookmi už posunul, a tak je možné zohnať aj tenké a l'ahké kúsky schopné konkurovať aj niektorým stolovým počítačom. Pravdou však je, že pokial' sa v tenkom a l'ahkom notebooku stretne vel'a výkonných komponentov, môže byť kvôli vysokým teplotám ohrozený ich potenciál. Hráči tak platia vyššie ceny len za papierové parametre. Ešte šťastie, že stále existujú aj notebooky, ktoré nerobia kompromisy nielen po stránke výkonu, ale ani po stránke chladenia a tým pádom rozmerov a váhy. Taký je aj ROG Strix Scar 17, ktorý sa nám na chvíľu zastavil v redakcii.

Spoločnosť ROG asi netreba veľmi predstavovať, nakol'ko je, takpovediac, stálicou na poli herných zariadení. Po stránke inovácií im to ide, ved' len nedávno sme mali možnosť otestovať notebook ROG Zephyrus Duo s dvojicou obrazoviek, avšak pri modeli Strix Scar 17 sa dizajnéri držali overených kol'ají. Nanešťastie, tentokrát vám neprinášame plnohodnotnú recenziu, ked'že notebook, ktorý sa k nám do redakcie dostal, patril medzi predprodukčné kusy a neboli v ňom úplne finálny hardvér, ale snáď pre vás bude aj preview dostatočne zaujímavý.

Na prvý pohľad by sa mohlo zdáť, že hlavným t'ahákom tohto notebooku bude 17-palcová matná IPS obrazovka, ktorá je v rozdielnych modeloch

dostupná s rozlíšením 1920 x 1080 pixelov a obnovovacou frekvenciou 240 a 300 hz. Avšak Strix Scar 17 toho v sebe ukrýva oveľa viac.

Už tie najlacnejšie, hoci musíme povedať stále nie lacné, modely v sebe ukrývajú najnovšie mobilné procesory Intel Core i7 a i9 a o grafický výkon sa, samozrejme, starajú karty Nvidia GeForce RTX 2060, 2070 a 2080 Super. Nehovoriac o obstojných kapacitách RAM a rýchлом úložnom priestore.

Ani to však nie je všetko, čo v tomto notebooku spoločnosť ROG ukryla. Strix Scar je totiž naozaj nabitý funkcionalitou a ponúka funkčnosť zameranú priamo na tých najväčšinových hráčov a



nadšencov. AURA RGB podsvietenie klávesnice s možnosťou nastaviť si každý jeden kláves? Samozrejme. RGB podsvietenie celého notebooku pásikom v spodnej časti šasi? Že váhate.

ROG Keystone, NFC klíč, na ktorý je možné ukladať profily a uložené hry? To aj veľa d'alšieho v Strix Scar 17 je. Ja som preto s týmto notebookom strávil príjemný týždeň, keď som zistoval, čo všetko zvládne, ako ticho a pri akých teplotách.

Model G732LXS, ktorý som mal pod rukami ponúkal to najlepšie, čo je momentálne v ponuke, respektíve, aspoň papierovo. Spominal som, že išlo o predprodukčný kúsok, takže osadený procesor nezodpovedal jeho predávaným parametrom.

Pár megahertzov hore-dole mu však počas skúšania a používania takmer vôbec neublížilo, respektíve som si nejaký pripastný rozdiel nevšimol. Ďalšie dôležité komponenty v tomto notebooku sú RTX 2080 Super (hoci iba 150W verzia, výkonom takmer porovnatelná so staršou mobilnou RTX 2080) 32GB RAM, 2TB SSD (2x1 TB v RAID 0) a WiFi 6, čo znamená naozaj špičku z toho, čo je momentálne dostupné na trhu.

Po stránke mobility nie je pri váhe 2,9 kg a aj na 17-palcový notebook úctyhodných rozmerov, minimálne po stránke pôdorysu, keď už nie hrúbky, Strix Scar úplne najlepším spoločníkom, avšak každý, kto si kupuje 17-palcový notebook musí mať svoje dôvody a musí si byť vedomý obmedzení, ktoré

z toho plynú. Strix Scar 17 však nie je príliš hrubý, takže pokial' máte silný chrbát a ramená, tak sa vám k nemu do batohu zmestí aj pári hrubých knížiek, desiatka, či súprava činiek. Vyššia váha a rozmery však znamenajú aj lepšie teploty vďaka naozaj účinnému chladeniu.

A to je skvelé, pokial' chcete na notebooku hrať aj bez nutnosti siahat' po slúchadlach, ako je tomu často pri tenších, no podobne parametrovo výkonných kúskoch.

Tie totiž zvyknú hučať ako prúdové lietadlo, keď sa naraz snažia schladiť zatáčený procesor a grafickú kartu. Pri Strix Scar 17 však, naštastie, nebola

príliš vysoká hlučnosť' problémom. Teraz ale už k používaniu, ktorému v praxi nemám čo vytknúť'. Teda, nič životne dôležité. Áno, matný povrch na ňom použitý je mierny magnet na odtlačky prstov a nečistoty. Áno, po stránke konektivity mi na 17-palcovom šasi prišli iba tri USB 3.0, jeden USB-C, HDMI a LAN port ako prekvapivo málo. A áno, tak ako je tento notebook čisto herný, je „herný“ aj notepad, čo znamená tradične malé rozmer.

Avšak to všetko mizne do úzadia, hned' ako si človek za tento notebook sadne a začne na ňom pracovať alebo hrať najnovšie hry. RGB je fajn. Keystone funkcia si viem predstaviť pri dlhšom vlastnení. Klávesnica je naozaj príjemná na používanie ako pri písaní, tak pri hraní. Ale... to najdôležitejšie? To sú tenké rámy okolo bleskurých obrazovky s prekvapivo dobrým zobrazením farieb a nadupaný hardvér, ktorý je túto obrazovku schopný aj takmer naplnu využívať'.

Jednoducho ma takmer okamžite pohtili. Až tak, že som si párkrát uvedomil, ako radšej sedím za notebookom a hrám sa na ňom, miesto sedenia za stolným počítačom s i5-9600K, RTX 2080, 25-palcovým, 240Hz monitorom a mechanickou klávesnicou. Pokial' by som uvažoval nad notebookom, na ktorom by som sa chcel hrať doma aj na cestách, sám by som určite siahol po 17-palcovom kúsku. A Strix Scar 17 ma presvedčil, že by tým kúskom mohol byť práve on. Len naňho teraz ešte našetriť'...

Daniel Paulini



ViewSonic VX2458

LACNÝ A SPOĽAHLIVÝ POMOCNÍK?



Je to zaujímavé spestrenie nabrat' si na recenziu niečo, čo nestojí takzvane nekrest'anské peniaze a rozmerom nezaberá celý stôl aj s kusom garáže. Asi ste rýchlo pochopili, že úvodnou vetou narázam na segment herných monitorov, ktoré sa v prémiových vodách snažia trhnúť všemožné rekordy, od uhlopriečky, cez hertze, až po spomínanú cenu. U nás dobre známa a často vyhľadávaná spoločnosť ViewSonic vám svojím portfóliom produktov dokáže pochopiteľne ponúknut' aj všetky formy súčasného extrému zo sveta zobrazovacej techniky pre game segment, ale prečo tentokrát nehrat' skromnú partiu a nesiahnut' skôr po výváženom kompromise? V duchu tohto môjho predsaženia som si nedávno zažiadal o možnosť vyskúšať minuloročný model VX2458, ktorý sa aj cez svoju nízku cenovku snaží navodit' dojem prémiového výsledku.

Skôr či neskôr to zažije každý jeden z vás. Starší monitor sa rozhodne vypovedať službu a zatial' čo ho za sprievodu rituálnych bubnov a letiaceho ohnivého šípu pošlete zaslúžene do kremíkového neba, jedným okom už prehladávate internetové diskusie a najnovšie zl'avy vo svojom oblúbenom obchode.

V tejto situácii existujú vždy len dva typy modelových zákazníkov, kde prvý ide na hranu svojich možností a je schopný si za cenu vlastníctva prémiového modelu so 4K štandardom a uhlopriečkou podobnou žehliacej doske na mesiac či dva utrhnuť od úst. Naopak, druhý nákupca už pozerá na každý jeden potenciálne minutý cent a všetky klady lomeno záporu prevracia v myсли tak dlho, až sa mu to samému zdá nesmierne trápne. Práve pre druhú sortu zákazníkov všetkých tých lokálnych obchodov máme dnes

zaujímavého adepta na šťastný koniec jedného nekonečného váhania. ViewSonic totiž so svojím dvadsaťštyri palcovým modelom VX prináša podarený kompromis s uspokojivou paletou ponúkaných funkcií.

Jemne zakrivený

Začnime dizajnom, ktorý sa u herných monitorov pod dvesto eur sotva niekedy dá zahrnúť do finálnych pozitív. ViewSonic si v prípade VX2458 ide aj nad'alej svoju osvedčenú formu kombinácie silno lesklého čierneho plastu s kovovým držiakom, kde asi najviac zaujme možno trochu silné rámovanie okraja LCD panelu. Ak by ste si preto chceli zakúpiť povedzme rovno tri tieto monitory (cenovo to je stále reálne aj pri nižšom rozpočte), musíte rátať s dosť veľkými prechodom, ktoré by sotva uspokojili náročnejších z vás. Čo je však príjemné už len na samotný

dotyk, tak to je rozhodne plne kovový stojan, ktorý sa vd'aka svojim tenkým nôžkam dá po dizajnovej stránke označiť za viac ako uspokojivý. Mrziet' môže snád' len nemožnosť regulácie výšky. Spomínaný stojan sa dá sice rozdeliť na dve časti. Tá hlavná je už od monitora neoddeliteľná, a tak pochopitel'ne nie je možné samotnú obrazovku akol'vek upevniť o stenu. Pri takomto rozmere by som to ostatne sám považoval za hlúpost' a zbytočnosť, informovať vás však o tom asi treba. Zadná strana je tak ako hrany prednej z čierneho lesklého plastu, na ktorom sa časom pochopitel'ne nahromadia odtlačky prstov, ako aj prach, rovnako, nič šokujúce. Ovel'a zaujímavejší je však miniatúrny joystick, ktorého funkciu je interakcia v menu zariadenia. Sám o sebe funguje spol'ahlivo a aj keď to chce v zmysle ovládania možno trocha praxe, skôr či neskôr sa do toho dostane aj ten menej zručný vás. Posledným bodom je duo menších reproduktorov, ktorých nevalná kvalita by si možno zaslúžila aj separátny stípec plný fundovaného textu, avšak osobne si myslím, že skratkou v znení „silný“ podpriemer nič zásadne nepokazí. Strojcovia monitora tam evidentne silou mocou chceli mat' aspoň nejaké reproduktory a výsledok tak, aj na základe cenovky výrobku. nemôže nikoho urazit'. Kto by sa však urazený cítil, vždy môže využiť separátny vstup pre slúchadlá umiestnený hned' vedľa tria HDMI 1.4, DVI a DisplayPort 1.2 – všetko po jednom vstupe a všetko s podporou plnej obnovovacej frekvencie.

Od nenápadného a pekne lesklého dizajnu sa teraz pod'me presunúť k tomu ovel'a podstatnejšiemu. VX2458 je jemne prehnutý Full HD VA panel s odozvou 1 ms a obnovovacou frekvenciou 144 Hz. Táto porcia jasne daných predností je v prípade rozhodovania pred kúpou asi najväčším závažím, čo dopadne na tie pomySELNÉ misky v hlavách vás hráčov.

Ďalšou vel'kou výhodou je separátne pripájanie siet'ového adaptéra, ktorý tak zastupuje len jeden tenký kábel vedúci priamo z monitora do elektrickej zásuvky. Aj toto dost' potešilo moju dušičku, zvlášť ak si spomeniem na tie hrubé korbáče z kabeláže, ktoré sa mi osobne na stole v poslednom čase vynárali, a to v čoraz väčšom objeme. Ciel'ová skupina nesie jasné znaky gaming segmentu, a preto vás poteší podpora FreeSync za asistencie štvorce špeciálnych herných režimov (FPS, RTS, Moba a vlastný). Kto by však monitor chcel hojne využívať aj na klasickú prácu s prehliadačom,



alebo na sledovanie filmov, menu tohto zariadenia nebude vyložene proti, keďže sa tu rozprávame o jemne zakrivenej obrazovke, inak v tomto prípade slušné pozorovacie uhly idú do úzadia a všetko sa sústredí na pozoranie z pozície čistého stredu tak, aby ste si svoje oči namáhali čo najmenej (jedna z menej známych výhod takzvaných curved obrazoviek).

Podpora softvéru

Vd'aka podpore aplikácie ViewSplit, ktorú si môžete zadarmo stiahnut' do svojho PC, sa vám pripojením tohto monitora otvorí pomerne slušná škála jednoduchých pomocníkov pri delení

obrazovky. Pochoptel'ne ide o vec, ktorú využijú hlavne majitelia iných a ovel'a väčších uhlopriečok, každopádne je dobré vedieť, že podporou svojich produktov sa firma ViewSonic zaobrája aj v takzvanej lacnej vlne.

Záverom som si nechal už len stručné zhnutie skúseností na základe dlhodobého testovania. Drivivu väčšinu času som tento konkrétny VA panel spájal s hraním ako takým, čím som nadobudol presvedčenie, že v cenovej relácii, v akej sa pohybuje (momentálne je to na hranici viac ako priateľ'ných 160 Eur), by ste k nemu mohli len sotva postaviť konkurencie schopný

protiklad. Dám teraz bokom absolútne zbytočné reproduktory, ktorých zvuk skôr odrádza než naopak, a budem sa venovať úzasnej odozve 1 ms a obnovovacej frekvencii 144 Hz. Vd'aka týmto silným argumentom sa pre rýdzeho hráča, ktorý má aktuálne hlboko do vreciek a potrebuje si zadovážiť spol'ahlivý a výbavou nadstandardný monitor, stáva ViewSonic VX2458 jasnon vol'bo.

Eliminácia takzvaných duchov, plynulosť zobrazovania, široké možnosti nastavenia (s kalibráciu farieb sa sice treba poriadne zamestnať, no akonáhle to trafíte, odraz vlastného úsmevu na čiernom plaste vás neminie), všetky potrebné vstupy, ba dokonca aj ten decentný dizajn, toto všetko a ešte o kúsok viac vám padne rovno do lona.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ViewSonic	160€

PLUSY A MÍNUSY:

- + 144 Hz, 1 ms
- Reproduktory
- + Zakrivený VA panel
- + Možnosti nastavenia
- + Cena

HODNOTENIE:



MSI MPG Gungnir 110R

ZAUJÍMAVÁ VOL'BA PRE FANÚŠIKOV ZNAČKY



Priznajme si to, počítač je pre väčšinu používateľov iba nástrojom, vďaka ktorému môžu vykonávať svoju prácu, prípadne komunikovať s inými ľudmi. Nezáleží im na tom, či je ich stroj bely, sivý, čierny, či nie je príliš hlučný, alebo či sa v nôm nepečú komponenty. Avšak niektorí ľudia, medzi ktorých sa určite počítam ja a aj vel'a čitatel'ov, ktorí narazia na túto recenziu, spadajú do skupiny nadšencov vyžadujúcich niečo viac. Niečo viac po stránke vzhľadu. Niečo viac po stránke jednoduchej obsluhy. A, samozrejme, aj niečo navýše na poli chladenia komponentov. Jedným z často prehliadaných, no nadmieru dôležitých krokov pri skladaní počítača je výber tej správnej počítačovej skrínky. Je novinka od spoločnosti MSI s mierne komplikovaným menom MPG Gungnir 110R tou správnou vol'bou? To sa dozviete v riadkoch nižšie.

„Použitelná“ počítačová skrinka sa dá, samozrejme, zohnať aj za 30 eur. Vlastne, čo 30 eur? Použitelná môže byť aj plastová debnička, ktorú nájdete v kontajneroch za supermarketom. Ale tak, ako sa nedá porovnať staré auto zo šrotoviska a najnovšie Ferrari, tak aj drahšia, no inteligentne rozvrhnutá skrinka vo väčšine prípadov porazí lacnejšie alternatívy. MSI MPG Gungnir 110R vo svojom čiernom prevedení s doplnkami ako tvrdé sklo a RGB ventilátory na prvý pohľad odskrtáva všetky polička na zozname dobrých skriniek. Ale dôležité sú aj kvalita prevedenia, vnútorné rozvrhnutie, vychytávky či prúdenie vzduchu.

Obal a jeho obsah

Kartónové balenie skrinky je už tradičné a v dnešnej dobe by som sa skôr čudoval,

kebyže sa v niečom odlišuje od priemeru. Jasné, škatuľu neodporúčam hádzat' o zem, ale náhodný pád v rukách kuriérskych spoločností by určite prežila. Skrinka samotná je navýše chránená plastovým vrecom a bezpečnosť' prieħľadného bočného panelu je už tradične zabezpečená odlepiteľnou plastovou fóliou.

Prvé dojmy a spracovanie

Gungnir 110R na prvý pohľad nie je až tak zaujímavou skrinkou. Áno, sú na nej viditeľné nejaké agresívne krvky a uhly, no v redakcii sme malí už aj šialenejšie produkty. Povrch je na dotyk príjemný, plasty aj kov majú mierne nadpriemerný finiš a matnejšie prevedenie zaručí menej odtlačkov prstov a nečistôt.

Počítačových nadšencov určite poteší dôraz na ochranu systému pred prachom, pretože takmer každý otvor povolujúci vstup vzduchu do skrinky chráni prachový filter. Na prednom paneli sa nachádzajú všetky moderné výmoženosť od dvojice USB 3.2 Gen 1 Typ A portov cez jedno USB-C, dedikované porty pre slúchadlá a mikrofón, tlačidlo zapnutia/vypnutia a reset až po tlačidlo na ovládanie podsvietenia.



Vnútorné rozloženie a možnosti chladenia

MSI MPG Gungnir 110R sa radí medzi skrinky schopné pojať až ATX matičné dosky a jej vnútorné rozloženie sa drží vcelku tradičných a zaužívaných kolají. To znamená hlavne absenciu šachty pre DVD mechaniku, čo je však v dnešnej dobe už normou, a priestor pre matičnú dosku s komponentmi, ktorý je oddelený krytom šachtou od miesta, kde sa skrýva zdroj. Na šachte je však výrez, ktorým je možné ukázať, aký špičkový zdroj vo svojom počítači máte. Po stránke chladenia systému je skrinka kompatibilná s 120mm ventilátorom/radiátorm vzadu, 120/240mm vo vrchnej časti a 120/140/240/280/360mm vpredu.

A ani podpora diskov nie je zlá vďaka priestoru na uchytenie dvoch 3,5-palcových a dvoch 2,5-palcových diskov. Hoci tu musím poznamenať, že v prípade inštalácie 360mm radiátora do prednej časti je nutné klietku na 3,5-palcové disky vymontovať. Naštastie, aj u hráčov sú stále oblubenejšie M.2 a 2,5-palcové

SSD disky, takže nejde o príliš veľkú stratu, hoci by som ocenil možnosť túto klietku len presunúť bližšie k zdroju.

Pokiaľ by ste však skrinku používali iba so vzdľšným chladičom, prípadne menším radiátorm v prednej časti, poteší fakt, že Gungnir 110R je dodávaný so štvoricou MAX F12A-3 ventilátorov, ktoré ponúkajú adresovateľné RGB podsvietenie. Tie sú dostatočne výkonné, aby cez vcelku limitované otvory v prednej časti tiahali dostatok vzduchu ako pre bežné, tak aj mierne náročnejšie fungovanie. Gungnir 110R však nie je žiadnen šampión na poli prietoku vzduchu.

Vychytávky

Aby v spoločnosti MSI ukázali, ako veľmi im pri Gungnir 110R záleží nielen na kvalitnom chladení, ale aj na prispôsobení podľa vlastnej chuti, je vnútri osadený jeden plošný spoj. Do neho je možné pripojiť až 6 ARGB zariadení, či už ide o ventilátory, RGB LED pásky, alebo iné komponenty. Tie je potom možné ovládať nielen softvérovo cez akúkolvek kompatibilnú matičnú



dosku, ale aj tlačidlom na prednom paneli. Možno by som pre ešte lepší manažment káblov uvítal možnosť zapojiť do takéhoto inteligentného panelu aj samotné napájanie ventilátorov, avšak aj možnosť ovládať RGB hardvérovo má čosi do seba.

Zhrnutie

MSI MPG Gungnir 110R je d'alším krokom dopredu od tejto spoločnosti. 110R nie je úplne dokonalá skrinka, najmä čo sa prietoku vzduchu týka, pričom aj cenou už atakuje naozaj prémiový trh. Avšak kvalita prevedenia, dobrá kompatibilita s komponentmi a napríklad aj štvorica ARGB ventilátorov v balení z neho robia dobrú vol'bu. Najmä ak ste fanúšikom spoločnosti MSI a neprekáža vám mierne tiažšie vysloviteľné meno.

Verdikt

Už dlho som netestoval tak jasný výsledok v pomere cena / výkon

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	105€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Vnútorné rozloženie
- + Podpora vodného chladenia
- + Dizajn a materiály
- + Interný ovládač ARGB
- Prémiová cena
- Horší prietok vzduchu

HODNOTENIE:



Motorola Edge+

PADNE DO RUKY



Ked' éterom zaznie slovíčko Motorola, osobne si automaticky spomeniem na ich geniálne reklamy z čias veľkého boomu technológie prenosných telefónov. Človek mal miestami pocit, že sleduje krátkometrážny snímok z prostredia továrne na sny, ktorým sa jeho režisér snaží prihovárať každému potenciálnemu zákazníkovi bez ohľadu na vek a vierovyznanie. Aj keď môj vôbec prvý mobilný telefón niesol logo Benefonu, samotná Motorola bola v čase základnej školy druhá v poradí a dodnes mám na ňu krásne spomienky. Táto nadnárodná americká spoločnosť sa totižto vedela slušne odlišiť od konkurencie, toho času síce minimálnej, ale tvrdej, a to hlavne so svojím osobitým dizajnom a funkčnou schémou. Čo si budeme vratieť, na základnej škole ste si v 90-tých rokoch mohli sotva želať niečo viac než posielanie SMS a vybavovanie hovorov. Obzvlášť, ak cenová ponuka lokálnych operátorov trhala rekordy aj s

obličkami a kto si mohol dovoliť telefonovať zo záchodu bez toho, aby mu spod dverí trčal kábel, bol automaticky považovaný za zástupcu drzej buržoázie. Moje sympatie s Motorolou pretrvali naplno až do príchodu ikonického konceptu V. Paradoxne práve poňom som známe logo strojcu prvej skutočne

celosvetovej komunikačnej siete opustil a odbehol si do d'alejkej Číny. Všetko sa ale raz musí zmeniť a zhodou okolností tá samotná zmena prichádza popri testovaní novinky s názvom Edge+. Čo myslíte, dokázal som nájsť znova raz zalúbenie v starom známom spoločníkovi?



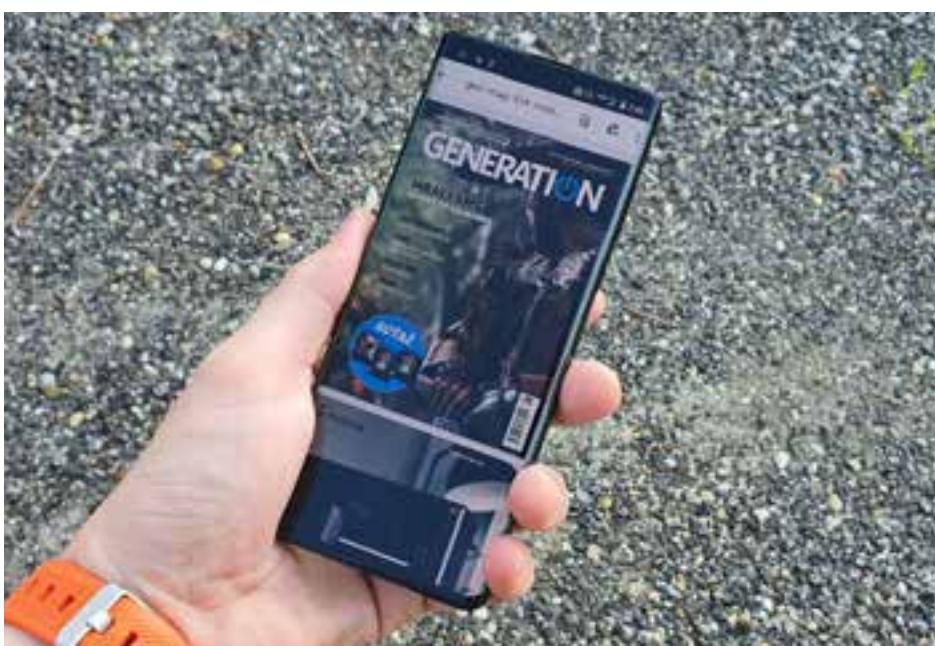


Motorola je už dnes, samozrejme, dávno za zenitom svojho zrodu, ostatne momentálne sa nachádza v područí spoločnosti Lenovo a jej najväčší biznis záblesk sa spája s moderným návratom ku koreňom už spomínaného konceptu V, teda značky RAZR. S nástupom vlajkovej lode klasického formátu mobilného telefónu, spadajúceho práve pod Motorola Edge+, tu ale razom máme niečo, čo prekvapivo dokáže osloviť obrovské masy používateľov a zoznam prednôt自动icky nemusí začať a skončiť len pri na prvý pohľad sympatheticom dizajne. Od neho sa však v tomto teste môžeme odpichnúť, keďže je to presne ten úvodný atribút vhodný na zoznamenie.

Plus už pri prvom uchopení spadá pod kategóriu rozmerovo atypických telefónov – ide o poriadne vysokého krásavca, ktorého šírka je priam ideálna pre dobrý pocit z držania (161,1 x 71,4 x 9,6 mm) a aj keď tento aspekt podlieha



fyziológiu, mne osobne sa telefón držal príjemne a hľavne s hutnou dávkou istoty. Hmotnosť sa pohybuje tesne nad hranicou dvesto gramov, vďaka čomu máte pri používaní garantovaný



pocit, že niečo skutočne držíte a zároveň vám to vo finále nestiahne nohavice aj s trenírkami (vopred sa ospravedlňujem za poslednú genderovo nevyváženú vetu). Pri letmom prezretí vyššie uvedených údajov o proporcích tohto zariadenia sa môžete pozastaviť snáď len nad trocha väčšou hrúbkou zariadenia, ale v skutočnosti nejde o nič fatálne a do očí bijúce. Čo vám však zreničky môže rozšíriť (v príjemnom slova zmysle), je dozaista skoro bezrámkový displej so zakrivenými hranami – už chápete ten podtitul telefónu.

Obrazovka vyzerá nádherne, aj keď vrchná a spodná hrana by si možno zaslúžili trochu viac opracovať. Ide len o detail, na aký spotrebiteľ skôr či neskôr zabudne.

90Hz

Vždy sa dokážem trocha ironicky usmievat' v momente, kedy sa výrobcovia podobných zariadení snažia predháňať v počte hertzov, akoby nám to nestačilo v segmente herných monitorov. Každopäťne, Motorola Edge+ prináša na scénu 6,7-palcovú Full HD+ OLED obrazovku, ktorá dostala podporu HDR10+ (tak sa nám tie pozitívne znamienka začínajú pekne kopit') a navyše s obnovovacou frekvenciou na hranici 90 Hz. Spomenuté hertze si užijete skôr pri sledovaní animovanej tvorby alebo pri už uvedených hrách, ale ak by som vám o niečom takom nepovedal ani slovíčko a samotné nastavenie by ste mali prepnúť z bežného snímkovania na 90 Hz, nikdy by ste si danú zmenu reálne nevšimli. Nebudem teraz zachádzat' do prílišných technických hľbok a opisu panelu, skôr to spojím s príjemným pocitom z jeho sledovania.

Z prednej časti je totižto viac než 95 % vyhradených len ostrému obrazu a či už naň nazeráte z uhla, alebo pod tlakom ostrých slnečných lúčov, zobrazovanie

detailov ako aj prehl'adnosť spadá do súčasnej špičky segmentu. V tomto smere ma nová Motorola príjemne prekvapila. A zatiaľ' čo prstom blúdite hore dole po bezpečnostnom skle, určite vás môže zaujať' dnes už v prémiovom svete mobilných telefónov známa čítačka odtlačkov prstov, integrovaná priamo do displeja.

Na jej spol'ahlivosť som počas testu sem-tam utrúsil nemiestnu poznámku, ale všetko je to len o citlivosti a možno jemnejšom prístupe. Prax je však, ako určite viete, často iná, a človek uväznený v dnešnom poriadne hektickom svete sa rýchlo pozabudne, pri zaobchádzaní s telefónom obzvlášť'. To, čo drží obrazovku v pevnom zovretí, je kovový rám s jemným prehnutím smerom dovnútra (ďalšia nie práve bežná vec),



ktorý z vrchnej strany ponúka možnosť' pripojenia 3,5 mm audio konektoru a z tej spodnej naopak klasickú USB-C bránu pre nabíjanie. Tu sa na moment zastavím s trochu negatívnym zistením.

Akumulátor sám o sebe dokáže aj na základe vysokej kapacity 5000 mAh podržať' zariadenie v chode pokojne aj dva dni, avšak proces nabíjania je poznateľne dlhší než pri iných prémiových modeloch súčasnosti, z čoho môžeme čiastočne obvinit' aj vyššie spomenutú kapacitu batérie. Motorola to však kompenzuje možnosťou bezdrôtového nabíjania pri 15 W či dokonca špeciálneho zrýchleného 18 W procesu dobitia. Hned' vedľa USB-C vstupu sa nachádza aj vložka pre SIM kartu (žiadna podpora microSD), ktorá, nanešťastie, nedisponuje duálnym slotom, a tak ak využívate viac než jedno telefónne číslo vo fyzickej forme, tento telefón nebude pre vás asi ideálnou vol'bou.

Odobná konštrukcia z hliníka v kombinácii so zadným a predným sklom je s určitosťou stavaná na každodenne otrasy a cestovanie z ruky do tašky a nazad, avšak dosť mrzenia príde so zistením nulovej tolerancie odolnosti voči vode, ktorú by som ja osobne dnes už rád považoval za standard – nerátam tam, samozrejme, segment ohybných obrazoviek.

Je načase pozrieť' sa do strojovne, a teda takpovediac na motor a jeho výkon. Motorola Edge+ si v tomto ohľade môže podať ruku s akýmkolvek konkurentom v danej cenovej triede, keďže jeho srdce poháňa Qualcomm Snapdragon 865 (7 nm) s grafikou Adreno 650 pri operačnej pamäti 12 GB. Táto súprava vám zabezpečuje krásne plynulý chod celého hardvéru, a to aj pri viacerých aktívne





rozbehnutých aplikáciách (všetko bez výrazného prehrievania), s ktorými si „plusko“ poradí ľavou zadnou. Aby som zachoval vecnú stránku testu, určite je nutné potvrdiť podporu pre 5G – holuby už padajú zobákom na asfalt, NFC, GPS, Bluetooth 5.1 a samozrejme aj WiFi 6. Čo sa týka obsahu čistého operačného systému Android 10, tak tu si Motorola už klasicky nechala priestor na ohýbanie užívateľského rozhrania a ponúka vám zopár zaujímavých, avšak voči konkurencii bežných vylepšení. Zahnuté okraje obrazovky môžete využívať na rýchlejší prístup ku kontaktom, mechanický pohyb s telefónom spárovať s automatickým spustením konkrétnej funkcie a tak d'alej a tak podobne. Verím, že úvodné zoznamovanie sa s týmto krásavcom bude pre vás dostatočne objavným dobrodružstvom, tak ako to bolo aj v mojom prípade.

Strelí labut' na sto metrov

108 Mpx rad z trojice šošoviek sice jemne vystupuje z tela, ale to je d'alšia vec, na ktorú sme si asi momentálne museli jednoducho zvyknúť. Podstatná však

ostáva skutočnosť, že nová Motorola dokáže vyprodukovať nádherné zábery so silnou používateľskou variabilitou. Tam môžeme zaradiť 16 Mpx širokouhlý záber alebo 3D Tof senzor pre komplexnú ostrosť. Je toho pochopitel'ne viac – portrét, výrez, makro, panoráma, rovnako tak ako aj z prednej strany, kde je umiestnená Selfie kamera so slušným rozlíšením 25 Mpx.

Ak som na konci intenzívneho dvojtýždňového testovania bol s niečím maximálne spokojný, bol to hned' po boku dizajnu a softvéru práve fotoaparát a jeho možnosti. Kto sa rád dodatočne hrabe v úpravách svojich rodinných, ale aj iných výtvorov, pri značke Motorola mu bude podsunutá dostatočne bohatá paleta nástrojov, ako si zvel'adiť svoj účet na Instagrame.

Osobne nespadám do nejakej kategórie výsostných odborníkov na prenikanie svetla a rýchlosť adaptácie automatických pomocníkov, každopádne počas testu som v tomto ohľade nezaznamenal nič kontraproduktívne pre bežné oko. Snáď len tá trocha prehnaná snaha umožniť konzumentom nahrávať videá

v 6K na úkor výslednej kvality by mi vo finálnom produkte vôbec nechýbala. Stále dostačuje 4K prípadne Full HD, do ktorého vás telefón automaticky prepne vždy, keď dostanete chut' vol'by napríklad širokouhlých záZNAMOV. Stále tu platí, že pri ideálnom svetle vám takto schopný mobilný telefón dokáže vytvoriť nádherné videá plné farieb a ostrosti bez toho, aby sa snažil niečo prekombinovať.

Záverom sa vrátim späť k prvému odseku. Moje dlhorčné odlúčenie od aktívneho využívania mobilného zariadenia s logom Motorola sa vo svetle testu Edge+ ukázalo ako jedna vel'ká priepast'.

Ako po stránke dizajnu, tak aj prístupnosti ide totiž o kvalitný produkt, ktorému zdatne sekunduje schopný fotoaparát, nádherný displej a vysoký výkon. Najviac môže zamrziet' absencia akejkol'vek IP ochrany, čo by som od vlajkovej lode za tisíc eur naozaj neočakával, rovnako tak nemožnosť využívania dvoch SIM kariet a microSD slotu.

Verdikt

Nová Motorola sa s určitosťou nestratí, a to aj napriek faktu, že v mori pláva stále viac hladných žralokov.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 000€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Displej
- + Výkon a plynulosť
- + Batéria
- Absencia odolnosti
- Nepodporuje 2x SIM a microSD

HODNOTENIE:



Lenovo Thinkbook Plus

ČÍTAČKA A NOTEBOOK V JEDNOM



Neviem prečo, asi je to z dôvodu tej filozofie nového Thinkbook zariadenia od spoločnosti Levovo, kde vám je podstrčená na sebe nezávislá dvojica obrazoviek, ale zatiaľ čo pišem tento úvod, v hlave sa mi premieta obrázok najslávnejšieho predajcu nepotrebného kuchynského, ale aj iného náradia, a to Horsta „zlatú náušničku“ Fuchsa. Túto predstavu sa snažím s námahou zapudit' a venovať sa predmetu recenzie, ked'že to voči kvalite celkovej konštrukcie asi nie je vôbec fér, každopäťne Levovo sa pri integrácii takzvaného E-Ink displeja, teda elektronického papiera, snažilo koncovému zákazníkovi premeniť tradične pojatý notebook na niečo nové

a svieže. Nápad ako taký musím sám oceniť, ostatne ak by sme zobrali hrubú vzorku bežných užívateľov laptopu a vybrali ich najčastejšie úkony behom dňa, väčšina potrieb by sa krútila okolo čítania mailovej pošty, prezerania dokumentov alebo vytvárania poznámok v kalendári. No a presne tieto možnosti vám predmet nasledujúcej recenzie dokáže ponúknut' bez toho, aby ste ho vôbec otvorili. Čo poviete, zaujal som vás aj bez tej spomínamej a uhrančivej náušničky?

Thinkbook Plus je v skutočnosti normálnym 13,3 palcovým Full HD notebookom, ak sa budeme rozprávať o jeho konfigurácii aj s troma variantami CPU, avšak umiestnenie

spomínamej E-Ink obrazovky z druhej strany tej klasicej z neho robí užitočného pomocníka pre dennodenné využitie. Popularita elektronických čítačiek sa aj vďaka vedcom z MIT dokázala pretlačiť aj do tejto zaujímavo riešenej fúzie a musím sa vám priznat', že ešte než som sa vôbec pustil do testovania, mal som voči tomuto nápadu dosť veľké výhrady. Čím viac som však produkt využíval z jeho atypickej prednej strany, o to skôr som bol schopný doceniť celkové šetrenie akumulátora (E-Ink obrazovka má pochopitel'ne minimálnu spotrebu elektrickej energie), ako aj praktický aspekt v teréne. Ak sedíte niekde v kaviarni, je oveľa prirodzenejšie si do rúk zobrať túto

kovovú knihu než položiť počítač na často preplnený stôl a presne tento postup vám v prípade filozofie Thinkbook Plus umožní jednoducho prezerat' korešpondenciu, alebo si zapisovať osobné poznámky pomocou špeciálneho pera (je súčasťou balenia). V prípade, ak ste nikdy nemali tú česť s používaním elektronickej čítačky, jemne oneskorená odozva a reakcie na dotyk - či už spomenutého pera alebo priamo vašich prstov, vás môže trocha zaskočiť, ale nejde o nič tak tragickej, aby ste si časom nezvykli. Základ je uvedomenie, že E-Ink nie je klasický tablet, a tak k nemu treba aj pristupovať.

Čo ochrana?

Samotný E-Ink displej má 10,8 palca a jeho jedinou základnou ochranou je súčasť odolné, ale samozrejme nie nezničiteľné sklo značky Gorilla. Preto každému, kto by uvažoval o kúpe tohto výrobku, odporúčam si k nemu automaticky zadovážiť aj spol'ahlivé puzdro, ktoré už vopred zníži potenciál poškodenia vrchnej obrazovky počas transportu. Na priložených obrázkoch máte možnosť vidieť originálny Thinkbook obal od Lenovo, ktorý vám aj vďaka kvalite použitých materiálov prináša nielen patričnú ochranu, ale aj príjemný a reprezentatívny vizuál. Len si predstavte situáciu, kedy vkoľko medzi potencionálnych obchodných partnerov, aby ste im odprezentovali svoju najnovšiu víziu a ich zrak dopadne priamo na netradičný notebook vysúvajúci sa z elegantného puzdra. Prvý dojem je vždy dôležitý, nech už idete predávať toaletný papier, alebo koncept nového elektromobilu. Troška som sa sice nechal uniesť na vlnie vecí, nie extra dôležitých pre finálne hodnotenie Lenovo Thinkbook Plus,



a tak sa podľame od nesmierne užitočnej E-Ink obrazovky konečne presunúť d'alej.

Celkový dizajn sa nijako nevymyká zo štandardu a asi najviac vás môže zaskočiť celková váha, ktorá sa zastavila na cifre 1,4 kilogramu. Pre celodenné nosenie to časom môže znamenat' istý deficit, ale stále sa nejedná o extrém, to každopádne. Vrchný displej sa aktivuje v momente, kedy sa prstom dotknete hlavného tlačidla na pravom boku zariadenia, to totiž v sebe skrýva aj čítačku odtlačkov prstov a musíme povedať, že viac než spol'ahlivú a rýchlu. Bezpečnosť je tak vyriešená modernou a fungujúcou technológiou. Ešte než sa konečne pozrieme aj do vnútra notebooku, musíme si ujasniť zapár prekážok spojených s E-Ink plochou. Tá nemá funkciu podsvietenia a okrem už spomenutej reakčnej doby, hlboko pod

úrovňou klasického tabletu, vás môže rovnako jemne sklamat' aj počas snahy o kreslenie a písanie. Špeciálne pero je vybavené magnetom, a preto je možné ho pripnúť po oboch hranách notebooku, zatiaľ čo ovládanie vykonávate pomocou rúk. Thinkbook Plus nedokáže otvoriť pomocou prsta, keďže jeho veko je takmer polovičkou váhy celého zariadenia a aj keď vám možno tento detail príde nepodstatný, mnoho užívateľov si práve plynulosť otvárania laptopu len jedným prstom často veľmi cení.

Ako kniha

Systém pántov nijako nelimituje a hlavnú obrazovku je možné vyvrátiť až do úrovne spodnej časti, efekt otvorenej knihy je tak naplnený až po okraj. Keďže Lenovo myslí aj na celkovú odolnosť, systém otvárania bol dimenzovaný na viac než dvadsaťtisíc otvorení a zatvorení a kovové telo dokáže prežiť silnejšie otrasy, poliatie tekutinou a zvýšenú úroveň tepla. Povrch zariadenia je navyše ošetrený zmesou india a cínu tak, aby sa predišlo prípadnej korózii. Ako vidíte, tak výrobcu pri skladaní všetkých predpokladov, kam sa jeho výrobok prostredníctvom vás vlastne vyberie, myslí aj na extrémnejšie situácie, čo rozhodne kvitujem so zdvihnutým palcom. A keď už spomínam zdvihnutie, je na čase sa bližšie pozrieť na d'alejší dôležitú súčasť tohto zaujímavého riešenia náradia. Plne podsvietaná klávesnica (dva stupne podsvietenia) by súčasť mohla svojím rozložením siahnuť viac do kraju, avšak ani pri dlhších partoch tvorenia textu som vo svojich rukách nepociťoval nejaké výrazné fyziologické výkyvy. Iste, tento aspekt v hodnotení je silno subjektívny a závisí na proporčnej veľkosti končatín spotrebiteľov, ale v minulosti



som už testoval niekol'ko rozmerovo podobných strojov a práve zle nastavené rozloženie kláves sa časom ukázalo ako zásadná prekážka pri intenzívnom písaní. V tomto bode a z môjho pohľadu však Thinkbook Plus rozhodne obstál.

Posuňme sa o pár milimetrov nižšie, kde sídli trackpad s povrchom Mylar. Prsty poňom dokážu kŕzat' v príjemnom tempe a aj keď by som si vedel predstaviť možno trocha väčšiu plochu snímania (asi som zase rozmazený konkurenciou), presnosť nie je vôbec zlá, ba v danej cenovej relácii viac ako nadštandardná. Čo sa týka ponuky vstupov, tak tu Lenovo išlo takpovediac na istotu. Na l'avej strane nájdete jedno HDMI 1.4, ako aj USB-C 3.1 doplnené vstupom pre audio slúchadlá a naopak na pravej vás okrem už spomínaného tlačidla pre zapínanie aj so snímaním odtlačku čaká duo portov USB-A 3.1.

Ak ešte v krátkosti ostaneme u konektivity, tak vás môže potešiť Bluetooth 5.0, WiFi 6, webová HD kamera aj so vstavaným mikrofónom, či dokonca slušné reproduktory (2X 2W) značky Harman Kardon. Počas testovania akumulátora som sa pri strednom jase a intenzívnejšom využívaní programov dokázal dostať na hranicu deviatich hodín, čo pri kapacite 45Wh môžeme bratisť ako jemný podpriemer a určite by som si v tomto ohľade želal trochu viac času na vyhľadávanie elektrickej zásuvky.

Tento menší nedostatok sa ale podarilo vykompenzovať už spomenutou takmer nulovou spotrebou energie počas využívania E-Ink obrazovky. Keď už spomínam display, tak ten hlavný (uhlopriečka 13,3 a Full HD rozlíšenie)



vám ponúka slušné pozorovacie uhly, ako aj na oko príjemné podanie farieb. Je samozrejme nezmyslom zadovážiť si podobne ladený panel na hranie hier, ale ak by ste silou mocou chceli vedieť odozvu práve počas hrania, pohybuje sa nad hranicou 25 ms, teda na nejaké online stretnutia skôr nepoužiteľné.

Pri vol'be z trojice CPU sa sice môžete počas nákupu jemne zapotit', respektívne vaše bankové konto, ale v prípade grafickej karty už nič také nehrdzí, keďže jedinou vol'bou tu ostala automatický Intel UHD karta – na realizáciu potrieb samotného zariadenia viac ako dostačujúca. Rovnako to vidíme so systémom odvodu prebytočného tepla von z tela celokovového šasi, kde sa strojcovia sice až príliš spoliehajú na spodnú plochu

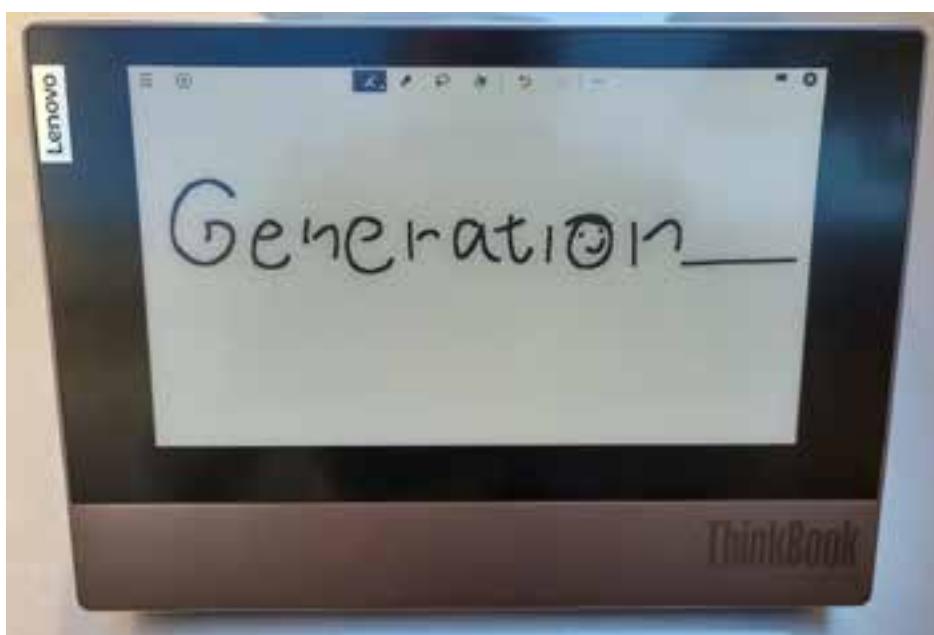
ale aj pri maximálnej zát'aži som neregistroval výrazné prenikanie tepla.

Záverom snáď len klasické zhrnutie. Netradičná, ale vo finále naplnená filozofia duality obrazoviek sa u Lenovo Thinkbook Plus u mňa stretla s veľkým pochopením. Čítanie mailov, prezeranie a úprava akýchkoľvek dokumentov bez ukrajovania z drahocennej energie, to všetko sa stalo každodennou súčasťou používania tohto inak dizajnovu pekne riešeného notebooku. Rýchlosť bezpečného odolknutia systému len pomocou prsta potom doplnila nadpriemerne kvalitná klávesnica a trackpad. Celková odolnosť a jemne exotické materiály použité počas výroby sú už len na bonus a ak hľadáte trocha netradičný nástroj na realizáciu svojich biznis plánov a zároveň potrebujete spoločník prenosný počítač v zmysle bežného využívania, Lenovo má pre vás vhodného adepta.

Verdikt

Fúzia medzi čítačkou a notebookom dopadla prekvapivo dobre.

Filip Vorzáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 500€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------------|--|
| + E-Ink obrazovka | - Chýba podsvietenie vrchnej obrazovky |
| + Dizajn | - E-Ink má svoje úskalia |
| + Odolnosť | |
| + Klávesnica | |

HODNOTENIE:



Niceboy Oryx K300X

MECHANICKÁ KLÁVESNICA NIŽŠEJ STREDNEJ TRIEDY



Hádam nemusím hovoriť, že klávesnica je spoločne s myšou najdôležitejším príslušenstvom k počítaču. Čo sa týka klávesníc, poznáme viaceru druhov a rozdelení. Môžeme mať bezdrôtové alebo káblové, ba dokonca aj mechanické, membránové či magnetické. Taktiež si väčšinou môžeme vybrať, či ich preferujeme s integrovaným numpadom alebo bez neho. V tejto recenzii sa pozrieme na zúbok modelu Oryx K300X od spoločnosti Niceboy.

Prvý dojem

Hned' po rozbalení škatule mi klávesnica udrela do očí, tak som sa ju rozhadol vybalit' a podrobnejšie prezriat'. Už pri jej zodvihnutí som si všimol jej vyššiu hmotnosť', ktorá sa zdá byť blízko tej, akú majú väčšie modely s numerickým blokom. Výrobca uvádzá približnú hmotnosť' 600 plus minus 50 gramov, čo je podľa mňa vzhľadom na jej rozmeru, ktoré sú presne 355 x 135 x 20 mm, preste veľ'a.

Dizajn a spracovanie

Niceboy pri výrobe K300X odviedol celkom dobrú prácu. Vo firme stavili na tvrdé materiály, čo má za dôsledok už vyššie spomínaný problém s hmotnosťou. Našťastie však nemáte pocit, že ide o nekvalitne odvedenú robotu a je cítit', že produkt pôsobí aspoň trochu prémiov.

Tomu nahráva aj dizajn a vysoký profil klávesov, ktorý v kontraste s farebným podsvietením vyzerá v tme veľmi dobre.

Používanie

Musím priznať, že viac preferujem klávesnice s numerickým blokom, no prispôsobil som sa a tento model pre mňa spočiatku vôbec neboli sklamáním. Klávesnica vyzerala super, disponovala odolnými snímačmi OUTEMU Blue, viacerými nastaveniami RGB podsvietenia, funkciou anti-ghosting až pre 26 klávesov, Winlock tlačidlom, multimedialnými klávesmi a prakticky všetkým, čo si viete predstaviť'.

Preto nerozumiem, prečo výrobco unikol taký podstatný fakt, ako je hlučnosť' stláčania. Tá je jednoducho hrozná a pri každom stlačení ako vám, tak aj každému vo vašom širšom okolí spôsobí neprijemný zvuk v podobe hlasného kliknutia. Toto považujem za jednoznačne najhoršiu vlastnosť' recenzovaného produktu a pevne verím, že s tým spoločnosť' Niceboy niečo do budúcnosti spraví. Inak je môj celkový dojem z používania obstoný a nemám viac čo vytknúť'.

Záverečné hodnotenie

K300X je klávesnica z modelového radu Oryx, ide teda o nový rad produktov od



spoločnosti Niceboy, ktoré sú určené predovšetkým pre hráčov. V cene pohybujúcej sa okolo 39 eur nájdete určite ako lepšie, tak aj horšie klávesnice, ktorých je omnoho viac. Výrobco by som v budúcnosti odporúčal poučiť' sa z vlastných chýb a brat' trochu ohľad aj na zvuk, ktorý klávesy vydávajú. Inak ide o obstoný klávesnicu nižšej strednej triedy, na ktorú môžete pokojne pri výbere nového kúsku mrknúť'.

Matúš Kuril'ák

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Niceboy	39€

PLUSY A MÍNUSY:

- + podsvietenie
- + kompaktnosť'
- hluč klávesov
- hmotnosť'

HODNOTENIE:



Gigabyte G32QC

CENOVO DOSTUPNÝ A PRITOM PARAMETRAMI ZAUJÍMAVÝ



Monitorov od spoločnosti Gigabyte, respektíve premiového brandu Aorus, sa u nás v redakcii vystriedalo už vcelku dosť a doposiaľ sme si ich nadmieru pochvalovali, aj napriek premiovejšej cene zameranej na naozaj náročných hráčov. To, že Gigabyte najprv uviedol drahšie monitory pod značkou Aorus, však nebolo na škodu, nakol'ko po odskúšaní trhu a dopytu si v spoločnosti očividne povedali, že je čas ponúknut' Aorus monitormi overené vychytávky aj pod Gigabyte menom, len s priateľnejšou cenou. A presne preto ku nám zavítal nový kúsok – Gigabyte G32QC.

Ak sa pohybujete na trhu s monitormi, možno už zo samotného mena 'G32QC' uhádnete základné parametre tohto monitoru. Názvy monitorov sa totiž v poslednej dobe (našt'astie) vcelku zošandardizovali. Možno aj preto pri

vyhľadávaní v online obchodoch iba s kl'účovým heslom G32QC nájdete rovnou 3 monitory od rozličných spoločností. Prvé písmenko, teda 'G', odkazuje na segment produktu, ktorým je Gaming. 32 je logicky uhlopriečka (hoci je tento údaj mierne zavádzajúci), a nakoniec QC znamená Quad-HD, teda 2K rozlíčenie a 'C' ako curved, teda zaoblený panel. Zbytok vlastností monitoru, ktoré sú však dôležitejšie, ako tieto základné parametre, rozoberiem až v recenzii nižšie.

Obal a jeho obsah

Monitory sú, napriek, či možno práve svojimi stále väčšími rozmermi a väčšími obrazovkami jednými z najkrehkejších počítačových komponentov. Preto ich treba pri prenášaní z obchodu, alebo priamo výrobky, dostatočne chrániť a je fajn vidieť, že na to v Gigabyte stále myslia aj

pri "lacnejších" produktoch. Tentokrát ma krabica, v ktorej sa ukrýval 31.5 palcový zakrivený monitor, vcelku prekvapila svojimi kompaktnejšími rozmermi. Samozrejme, nedalo sa o nej povedať, že by bola malá, no aspoň oproti niektorým baleniam 27 palcových monitorov sa mi zdala menšia.

Po otvorení obalu ma privítal tradičný sendvič z polystyrénu, v ktorom bol bezpečne uložený monitor, spodná časť podstavca a aj hlavný mechanizmus stojanu. V balení sa ešte nachádzajú aj všetky potrebné káble (USB pre USB HUB, DisplayPort, HDMI) a prekvapivo aj externý napájací adaptér, ktorý sa pri Aorus monitoroch nenachádzal. Nie som si istý, či zabudovanie zdroja priamo do monitora vychádza drahšie a preto je pri tomto modeli externý adaptér, avšak na funkcia lité mu neuberá, takže sa nemám príliš na čo st'ažovať.

Základná fukncionalita a konektivita

Po stránke ergonomie ponúka G32QC 100mm výškovú nastaviteľnosť a náklon -5° až +20°. Možnosť otočiť obrazovku na stojato, rovnako ako aj pri iných zakrivených monitoroch, absentuje. A keď už spomínam zakrivenie, to je pri Gigabyte G32QC na hodnote 1500R, čo by malo znamenat perfektnú ergonomiu pri sledovaní zo vzdialenosť cca 1.5 metra. Osobne som si však zvykol sedávať od monitora okolo pol metra až meter a nezachytil som akékol'vek známky nepohodlia. Po stránke pripojiteľnosti sa na spodnej strane nachádza 3.5 mm combo audio jack, dva HDMI porty, DisplayPort, hrubé USB 3.0 na prepojenie počítačom a dvojica USB 3.0 na pripojenie periférií, či nabíjanie zariadení. Po pripojení monitora USB káblom ku počítaču je naň možné nainštalovať nový firmvér, či uložiť si z neho svoje špecifické nastavenia, čo je určite veľké plus pre l'udí, ktorí často striedajú počítače, alebo majú naozaj špecifické preferencie, o ktoré by sa báli prísť. Hlavným plusom pri prepojení s počítačom je však funkcia OSD sidekick, program, v ktorom je možné nastaviť si monitor podľa svojich predstáv bez nutnosti ovládať ho malým joystickom na zadnej strane. Nie, že by joystick nebol dostatočne funkčný, ako aj na predošlých Aorus monitoroch, avšak s myškou to ide vždy jednoduchšie a rýchlejšie.

Parametre a fukncionalita

Papierové parametre sú pri G32QC naozaj zaujímavé, teda aspoň, ak ste hráč a ten farebne najvernejší, alebo hľadáte najjasnejší panel pre prácu s videom a fotkami. G32QC ponúka už spomínaný 31.5 panel vyrobený na VA (Vertical Alignment) technológií, ktorá viac menej spája to najlepšie zo sveta rýchlych TN panelov a farebne verných IPS modelov. QHD, teda 2K rozlíšenie (2560x1440 pixelov), sa pomaly stáva štandardom pri hráčach, podobne ako 1ms odozva, obnovovacia frekvencia 165Hz a podpora AMD FreeSync Premium Pro, čo takmer automaticky znamená kompatibilitu s G-Syncom na Nvidia grafických kartách. Gigabyte pri tomto monitore uvádzá pokrytie farebných spektier DCI-P3 a sRGB na hodnotách 9 4% a 124%, avšak, nakol'ko ide o VA panel, nie je farebná vernosť úplne špičková a pre profesionálnu prácu by som tento monitor neodporúchal. Ďalej ma mierne zarazilo, že tento monitor prešiel certifikáciou VESA Display HDR400, nakol'ko je jeho maximálny jas udávaný na hodnote 3 50 cd/m², avšak pre bežné aj náročnejšie hranie úplne



postačí. Musíme však spomenúť malú chybčiku krásy, ktorú som si na tomto monitore počas testovania všimol. Boli hňou dva svetlejšie "flaky" vo vrchnej časti panelu. Avšak tento menší nedostatok bol viditeľný iba pri maximálnom jase a len na čisto čiernom pozadí. Pri pozeraň filmov, či hraní hier sa nedal postrehnúť.

Stále "iba" AMD FreeSync

Rovnako ako pri predošlých monitoroch, som si aj pri G32QC musel odskušať, či podpora AMD FreeSync technológie znamená aj podporu G-Syncu alebo nie. Pre vysvetlenie, FreeSync, ako softvérové riešenie, pracuje na odstránení takzvaného screen tearingu, teda trhania obrazu v hráčach. Grafické karty spracovávajú obrazy s rozdielnou účinnosťou a rýchlosťou, ktorá sa nemusí vždy vyrovnať obnovovacej frekvencii monitoru a výsledkom môže byť pri rýchlej zmene pohl'adu napríklad zobrazenie polovice snímky z novej scény v hornej polovici monitora a predošej v spodnej. Problémom doteraz bolo, že hlavní hráči na poli grafických kart, AMD aj NVIDIA, prišli s vlastnými riešeniami tohto problému, ktoré však dlho neboli kompatibilné. Kvôli tomu si museli hráči snažiaci sa predísť screen tearingu dlhé roky vyberať monitor podľa značky grafickej karty. NVIDIA minulý rok ohlásila, že G-Sync funkcia na všetkých nových GTX a RTX kartách bude kompatibilná s vybranými monitormi disponujúcimi FreeSyncom. Dobrou správou pre všetkých

majiteľov novších grafických kariet od spoločnosti Nvidia a potenciálnych majiteľov tohto monitora je, že G32QC automaticky podporuje aj G-Sync.

Zhrnutie

Bolo len otázkou času, kedy sa na Slovenskom trhu objavia aj monitory s nápisom Gigabyte, keď sa Aorus kúskom natol'ko darilo. Gigabyte priniesol pre hráčov naozaj zaujímavý monitor, ktorý poteší ako začiatočníkov, tak aj náročnejších používateľov.

Spojenie 2K rozlíšenia, zakriveného displeja, vysokej obnovovacej frekvencie a nízkej odozvy zabalené do 31.5 palcového balíku je za cenu okolo 400 vcelku zaujímavou vol'bou, nehovoriač o tom, že u väčšiny predajcov je ku tomuto monitoru pribalená aj šikovná myška Gigabyte Aorus M4 v hodnote ~30 eur.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	400€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Obnovovacia frekvencia 165Hz
- Iba VA panel
- + 1ms odozva
- Menšie nedostatky panelu po stránke farieb
- + 1500R zakrivenie panelu

HODNOTENIE:



Lenovo Legion 7

ŠARMANTNÝ SVALOVEC



Priznám sa vám hned' takto v úvode, že v rebríčku mnou preferovaných výrobcov striktne herných notebookov by ste spoločnosť Lenovo hľadali len márne. Predné priečky tu okupujú mimozemšťania v cenovej relácii blížiacej sa hodnote malého osobného vozidla a ani tie d'alšie rozhodne nečerpajú inšpiráciu zo známeho červenobieleho loga. Tento status ale budem musieť po príchode laptopu s označením Legion 7 dôkladne prehodnotiť, keďže práve tento herný stroj vo mne premiérovо rozdúchal silné sympatie, a to už pri prvotnom zoznamovaní sa. Čo si budeme vravieť, oči, rovnako tak ako pri výbere jedla, bičujú nás mozog o trošičku viac, než by z praktického hľadiska bolo nutné a potravou im je v tomto prípade krásne štylizovaný dizajn spojený s istými gaming štandardmi. Legion 7 jednoducho vyzerá náherne a ešte než na zem dopadne tá jemná plastová pena

z jeho prebalu, vo vzduchu je cítiť silnú chémiu a potencionálna láska medzi konzumentom a produktom samotným.

Stačí len jeden detail a vyznenie notoriicky známej predstavy o tom, ako vyzerá každý iný notebook súčasnosti, padne rovno na pusu. Viac než rok starý predchodca Lenovo Y740 totižto po sebe zanechal originálne riešení ohyb obrazovky umiestnený zhruba centimeter od zadnej hrany, čím vznikol priestor pre praktické vstupy priamo do zariadenia. V strede hrany preto môžeme nájsť hned' silnú päticu – HDMI, mini display port, Lan, USB a bránu pre elektrický adaptér. Všetko pekne skryté za obrazovkou a z logického pohľadu aj najprístupnejšie pre používanie kdekol'vek to je nutné. Telo celého zariadenia je z deväťdesiatich percent pokryté solídnym hliníkom a len slabšia polovička z obvodovej časti sa musela uspokojiť s plastovým

prevedením. Aj z tohto dôvodu preto očakávajte možno trocha vyššiu váhu, ktorá atakuje hranicu 2,2 kilogramu, čo je však na náradie, cielené primárne na gaming, úplne v poriadku. Keďže ale dizajn ako taký sa snaží z časti naplniť aj istú biznis mierku, pokoju si viem Legion 7 predstaviť v rukách nemilosrdného obchodníka, avšak so srdcom skutočného hráča. Krásne riešený RGB bar, tenká linka takmer po celom obvode sa v aktívnom chode stará o nadšené reakcie väšho okolia a stačí len jedno strohé pohladkanie nízkoprofilovej klávesnice a diskotéka má červenú. Z herného náradia sa lusknutím prsta stane kancelársky dravec s výkonom hodným uznania – testoval som verziu Core i7 a Geforce RTX 2070 Max-Q.

Otvoríte ho len jednou rukou

V detailoch sa skrýva diabol a Legion 7 je plný jemných odkazov na akési vlastné

a oprávnené sebavedomie. Samozrejme, že Lenovo ho pre trh vyhotovilo v niekol'kých verziách, avšak, ani tá najslabšia si nezaslúži žiadnu formu posmechu. Ostaňme však ešte pri tých detailoch. Spoj medzi pätnásť' palcovým IPS panelom a samotným telom tvorí tenká strieborná trubica uchytená o dva pánty, ktorá sa na oboch stranach honosí zmenšeným logom „légie“.

Poviete si možno, že je to taká nepodstatná hlúpost', o ktorej snáď ani netreba nič hovoriť', týchto mini náznakov však nájdete na kovovom šasi Legion 7 viacero a v spoločnom súčte tvoria ten finálny a mnou už vyššie ospevovaný dizajn. Rovnako pekne riešené logo nájdete, s toľko proklamovanou podporou RGB osvetlenia, aj na vrchnej strane notebooku, čo do porovnania s konkurenciou definujem ako jedno z najefektnejších dizajnérskych prevedení. Ak už chvíľim dizajnérov a celkovo strojcov predmetu tejto recenzie, tak sa môžeme rovno pozriet' aj na ďalší pre mňa, ako už asi z predchádzajúcich článkov viete, dôležitý aspekt.

Klávesnica si v tomto prípade dokázala k sebe priviazať aj numerickú časť, ktorá je po boku niekol' kostupňového podsvietenia (pokojne v jednej neutrálnej farbe a bez, ako to ja nazývam, rumunskej diskotéky) spol'ahlivým pomocníkom pri tvorbe textu, ako aj hraní hier. V prvom prípade som si musel sice trocha zvykniť na možno až prehnane úzke medzierky medzi jednotlivými spínačmi, ale ono to asi u zmeny akéhokoľvek hardvéru na písanie platí tak nejako konštantne.

Mysel' je nejaký ten čas naprogramovaná na predchádzajúce rozloženie kláves a chce to pár neočakávaných omylov, než si mozog zvykne na aktuálne podmienky. Čo do hrania a rýchlosťi reakcie spínačov (pri takto nízkom profile som osobne



neočakával žiadne výrazné problémy) je všetko vo vodách nadstandardu a kto, samozrejme, vyžaduje úroveň eSport náradia, bude si musieť k notebooku pripojiť adekvátnu nahradu. Výraznej úpravy, oproti v tomto texte už spomínanom predchodecovi Y740, sa dočkal aj systém chladenia. Konkrétnie ide o spodnú stranu zariadenia, ktorá je takmer do polovičky svojej plochy dierkovaná a, mimochodom, celá z hliníku. Prívod studeného vzduchu a

následné vypudzovanie obstaráva celkovo päťica otvorov (súčasťou toho sú zadné a bočné hrany), z čoho hned' štyri majú za úlohu odvod tepla. Pri vysokom zat'ažení sa zvuk rotujúcich lopatiek samozrejme len tak nestratí a ak nemáte na ušiach narazené slúchadlá – vd'aka klasickému 3,5 mm jack vstupu tu tá možnosť je – hluk šíriaci sa naokolo hardvéru určite zaregistrujete. Nejde ale o výrazne rušivý prvak, ktorý by snáď na vás niekde v reštaurácii privolával zamračené pohl'ady tých za každých okolností tolerantných spoluobčanov. Podstatou ostáva fakt, že samotné chladenie je viac ako uspokojivé a ani pri dlhom sedení tu na výkon náročnej hry (konkrétnie som pri Lenovo Legion 7 siahol po aktuálnych novinkách: Microsoft Flight Simulator 2020, Iron Harvest a Wasteland 3) nebolo nutné volať hasičov. Teplotné zóny boli najsielniešie v oblasti spodku a pri vystúpenej zadnej hrane, ktorú autori dizajnu tak efektne skryli za otvorený panel s antireflexným povrchom.

Žiadne 4K sa nekoná

Legion 7 je na trh dodávaný v dvoch vyhotoveniach, čo do displeja, kde obe IPS





varianty idú na báze Full HD, ale jedna ponúka 144 Hz a druhá výšich 240 Hz.

Verím, že vám teraz nemusím nejako komplexne vysvetl'ovať dôvody, prečo sú obe obrazovky vlastne vysokým nadstandardom, ktorý ako pre hry, tak i pre kanceláriu sotva naplno využijete. U uhlopriečky s veľkosťou 15,6 palca, a konkrétnie s touto hustotou pixelov, nie je absencia 4K žiadnym problémom, navyše konkrétny panel má výborné pozorovacie uhly s rovnako uspokojivou prezentáciou farieb, minimálne u všeobecne známych štandardov.

Legion 7 však nie je nástroj na tvorbu grafiky na nejakej profi úrovni, čo asi rovnako nie je potrebné vám prízvukovať. Ked'že však ide o náradie cielené do náruče videoherných nadšencov, určite vás môžem v tomto smere potešíť extrémne vysokým jasom, ako aj zanedbatel'nom latenciou. Menej zaujímavý mi už ale prišiel zvuk, ktorý sice nemôžem charakterizovať ako čistú katastrofu, už len pre jeho celkovo hlasné vyznenie, ale nečakajte nič, čo by búralo zavedené konvencie o vstavaných reproduktorech v tomto spotrebiteľskom odvetví.

Počas testu batérie som sa pri nulovom hraní hier a dostatočnom jase obrazovky dostal na hranicu siedmych hodín s tým, že primárne bol notebook využívaný na prehľadávanie internetu a krátkodobé pozeraanie video ukážok. Pri plnej zát'aži s náročnou hrou v chode sa pochopiteľ'ne môžete dopracovať čo i len na polovičku výšie uvedeného času, navyše tu hrá úlohu veľa premenných, ktoré vás predurčujú k automatickému pripojeniu

akumulátora, akonáhle to len je možné. Spoločnosť kombinácie Core i7 a Geforce RTX 2070 Max-Q sa mi potvrdila pri komplexnom využívaní v tomto teste spomínaných titulov a pri pohľade na cenovku tohto laptopu je ten predpoklad výkonnej mašiny bez výrazných kompromisov viac ako naplnený.

Recenzia na Lenovo Legion 7 v mojom podaní vo vás možno doteraz vzbudila dojem, že v konečnom súčte pôjdem na maximálnu možnú známku, ved' doteraz som neuviedol ani jeden výrazný problém či prípadne nedostatok. Realita je však predsa len trocha iná.

Asi najzásadnejšou prekážkou tu vyvstáva nulová a dnes už tak potrebná bezpečnosť. Síce oceňujem pokrytie požiadaviek spotrebiteľov, ktorí majú obavy, že ich prostredníctvom vstavanej webovej kamery niekto sleduje – pomocou pohybu prsta môžete takpovediac zastrietiť roletu každej reklamnej agentúre.

Osobne by som ale uvítal snímač odtlačku prsta alebo aspoň bezpečnostné overovanie tváre – ked' už je v hornom rámčeku spomenutá web kamera, čoho sa tu ale, nanešťastie, nedočkáte. Ďalšou absenciou je vstup pre pamäťové karty, ktorý možno výrobcovia zo svojich zariadení tohto formátu chcú

pomaly, ale isto kompletne odrezat' (tie dva centimetre hrúbky si hold žiadajú obete), ale ktorý ja osobne stále využívam a považujem ho za dôležitú súčasť prenosného počítača. Pritom na ponuku portov a možností pripojenia si stažovať nemôžem. Máme tu dokonca možno trocha nečakaný mini display port idúci ruka v ruke s 2 x USB-C 3.2 Gen (Thunderbolt 3) a trojicou USB-A (3.2 Gen 1 a 3.2 Gen 2), čiže motivácia nastríkať do stroja všetko, čo máte po ruke, vás v prípade tohto výrobku nijako neopustí. Len tá nulová save zóna a akási užívateľská istota tu trocha zaostáva.

Verdikt

Spoločnosť Lenovo sa mi pomocou Legion 7 doslova dostala do srdca a len tak odtiaľ' nezmizne.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 900€

PLUSY A MÍNUSY:

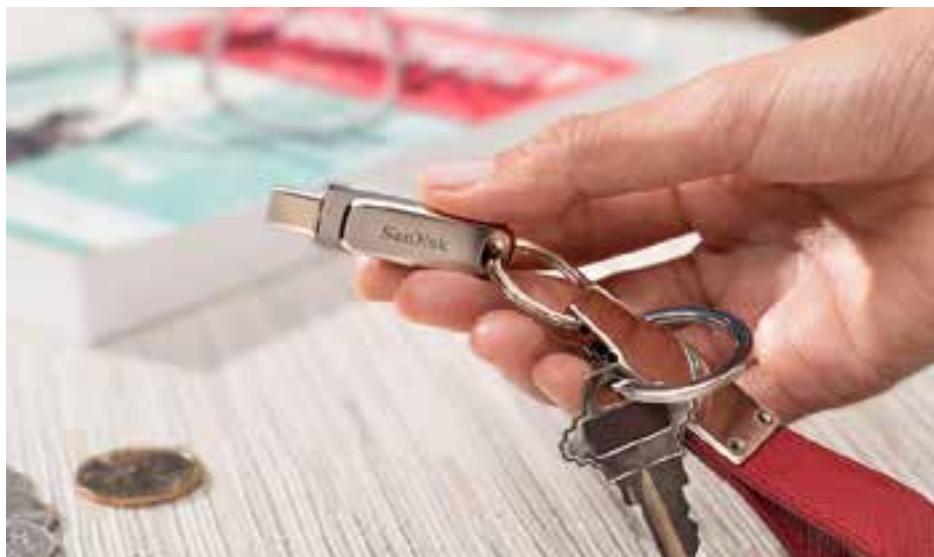
- | | |
|-----------------|----------------|
| + dizajn | - bezpečnosť' |
| + výkon | - absencia |
| + klávesnica | čítačky kariet |
| + game a biznis | |
| v jednom | |

HODNOTENIE:



SanDisk Ultra Luxe 128 GB

USB FLASH DISK NA KAŽDÝ DEŇ



Značku SanDisk netreba nikomu predstavovať. Od svojho vzniku v roku 1986 sa sústredila na výrobu pamäťových médií, najmä pamäťových kariet. Následne prešla niekol'kimi akvizíciami. Tá najzaujímavejšia sa udala v roku 2016, keď značku kúpila spoločnosť Western Digital. V súčasnosti patria do portfólia firmy pamäťové MicroSDXC, CompactFlash, UHS-I, UHS-II karty, USB flash a externé SSD disky.

Ked' sme USB flash disk obdržali na testovanie, prvý dojem bol dobrý, potešilo kovové telo. Ide o duálny flash disk s USB 3.1 Type-C a rozhraním USB 3.1 prvej generácie. Práve nepoužívaný USB port je krytý praktickou krytkou, ktorá zároveň slúži ako uchytanie na kl'úče. USB Type-A je u

týchto zariadení štandardom, menej častým je pripojenie cez USB Type-C, ktoré ponúka možnosť pripojenia k mobilnému telefónu alebo tabletu. Potešia sa aj majitelia skriniek s predným USB Type-C konektorm. Na USB flash disku nájdete rýchly návod v angličtine a softvér pre mobilné zariadenia. Flash disk je naformátovaný na súborový systém FAT32/exFAT.

V teste cez aplikáciu CrystalDiskMark 7 s vel'kost'ou testovacieho súboru 64 GiB dosiahol USB flash disk priemerné rýchlosť 23,91 MB/s pri zápisе a 150,59 MB/s pri čítaní. Čítanie a zápis malých súborov je, slušne povedané, katastrofa. Prikladáme tiež test prenosu 1 MiB súborov. Praktický test prenosu vel'kých súborov



dopadol nasledovne - na úplnom začiatku bol zápis na úrovni 65 MB/s, neskôr sa ustálil na 36 MB/s, aby po 4 percentách klesol na rýchlosť 22 MB/s, čo potvrzuje zistenia v teste cez CrystalDiskMark 7.

Naplnenie disku trvalo „úctyhodných“ 87 minút. Čítanie na tom bolo lepšie, skopírovanie dvoch veľkých súborov trvalo 28 minút pri rýchlosťi 70 MB/s.

Pre lepšiu predstavu dennej zát'aže sme otestovali prenos 10 GB dát - fotografie o veľkosti približne 200 kB. Zápis súborov dosiahol rýchlosť 19 MB/s a skopírovanie trvalo 9 minút, čítanie 70 MB/s v čase 2 minút. Po pripojení cez USB Type-C k mobilnému telefónu sme nainštalovali priložený softvér SanDisk SecureAccess. Ten primárne slúži na zálohovanie dát z telefónu, obsahuje nástroje na zmazanie zbytočných súborov, zálohu a obnovu - manuálnu alebo automatickú, zálohovanie dát z Facebooku, Instagramu alebo Google Photos, či odinštalovanie aplikácií. Umožňuje tiež prezeranie fotografií a videí v mobilnom telefóne.

Hodnotenie

Za danú cenu je na zálohovanie bežnej práce vyhovujúci, pri využití plnej kapacity je ale flash disk pomalý a na prenos veľkého množstva malých súborov takmer nepoužiteľný.

Dostupný je v kapacitách 32 GB - 1 TB v cene od 14,99 eur až po 281,99 eur. U testovaného flash disku s kapacitou 128 GB je odporúčaná cena 35,99 eur.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Western Digital	36€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--------------------|-------------------------|
| + USB-C pripojenie | - rýchlosť čítania |
| + kovové telo | a zápisu malých súborov |
| + záruka 5 rokov | od výrobcu |

HODNOTENIE:



MSI Optix MAG322CQR

BEZ POHNUTIA



Docenit' ultra široké herné obrazovky si vyžaduje dostatočne dlhú skúsenosť s nimi. Sotva vám menšie či väčšie zakrivenie na paneli tohto zamerania povie svoje tajomstvo prostredníctvom reklamného letáku alebo fotografie vystavenej na internetom obchode. Akonáhle si však máte možnosť pred takto zakrivenú obrazovku sadnúť a stráviť s ňou niekol'ko intenzívnych hodín hrania, skôr či neskôr pochopíte tie jemné nitky prospechu a adekvátneho nadšenia. Samotné zakrivenie je však len jedna z dôležitých opôr výslednej kvality. Ostatne, tak ako rád testujem tento formát herných monitorov, tak osobne nevidím žiadny prospech v obrovských televíznych obrazovkách so zakrivením, ktoré aj tak sledujeme z veľkej vzdialenosť. Ten efekt vtiahnutia do dej a zároveň akcie odohrávajúcej sa vo videohrách s rôznym koncepcným zameraním si vyzaduje blízkosť očí a prítomnosť ďalších dôležitých pomocníkov, ktoré dnes nachádzame takmer výhradne u výrobkov ako napríklad Optix MAG od MSI. Táto legendárna továreň na spol'ahlivý herný hardvér ma nedávno prostredníctvom

svojho distribútora oslovia s možnosťou testu ich tridsaťdväpacovej novinky s jemne ohnutým VA panelom a na samotnú ponuku sa, aj z vyššie opísaných

dôvodov, nedalo zareagovať inak, než ako ten psík kývajúci hlavou za predným sklom automobilov mnohých postarších motoristov.





alebo hore a dole. Užívateľ tak zároveň môže ostat' nehybne usadený, dúfajme, že v pohodlnom kresle, bez toho, aby sa musel namáhať viac, než by to bolo nutné. Pri takomto, nazvime to, oddychovom režime má tak telo ovel'a lepšie podmienky na sústredenie sa, s čím automaticky prichádzajú lepšie výsledky v pracovnom alebo hernom režime – dnes už sa, ako dobre viete, tieto dva svety dávno zlúčili. Rozmer monitoru ma rozhodne potešíl a rovnako tak aj jeho celkový dizajn. V tomto smere nejde o nič extravagantné s pokusom vyhnati nemenovanú konkurenciu späť k rysovacím doskám, ked'že akonáhle výrobok začleníte do svojej domácnosti, zapadne tam bez akýchkoľvek problémov.

Zbytočné RGB?

Čierny tvrdený plast s trocha hrubším prechodom v druhej polovičke obrazovky skrýva, výhradne zo zadnej strany, nenásilnú integráciu RGB svetiel – s možnosťou dodatočného vypnutia. Práve osvetlenie je riešené spôsobom, akoby vychádzalo priamo zo strojovne tejto mašinky a aj ked' v spojení s malou lesklou plochou v rohu zariadenia vyzerá viac ako zaujímavo, vo finále má tento efekt sotva význam u niekoho, kto monitor automaticky natlačí na stenu alebo zaprace iným kusom nábytku. Ide tu o vizuálny argument pekne začlenený

Optix MAG vo svojej tridsaťdvapalcovej verzii sa sotva dá označiť za nejaký nenápadný zobrazovač, ked'že za predpokladu, že ho máte usadený na dostatočne priestranom stole a pribalenom mechanickom stojane, sotva vás spoza neho niekto vôbec uvidí.

Túto skutočnosť neuvádzam len na základe nejakej digitálnej vaty na vyplnenie obsahu článku, ale snažím sa ňou naznačiť akýsi efekt nulovej hybnosti vášho tela. Akonáhle sa totiž posadíte za tento monitor, jeho ideálna veľkosť vás nenúti blúdiť očami z lavej strany do pravej

do celkového dizajnu, avšak ak by tam vôbec neboli, nič zásadné by sa nestalo. Zabudnime však na osvetlenie, ktoré využijú tak maximálne tie chumáčiky prachu na vašej pracovnej doske, a pod'me k tomu ovel'a dôležitejšiemu.

Optix MAG322CQR je sedemkilový krásavec, ktorý potrebuje dostatočnú oporu a spôsobilivé uchytenie. To mu v tomto prípade zabezpečuje kovové rameno s mechanickým posunom do hornej a dolnej úrovne, čo kvitujem s d'alším uznanlivým gestom mojich stuhnutých krčných



svalov. Samotné rameno je z väčšej časti kovové a priamo na stole nezaberá veľkú plochu, avšak menší nedostatok vidím v jeho schopnosti tlmit' kontakt s rukou počas nastavovania dvadsaťstupňového uhla sklonu obrazovky.

Pri zatláčení smerom dole funguje ešte všetko v poriadku, ale akonáhle by ste chceli panel zdvihnuť jednou rukou a do opačného uhla, zdvihne sa vám celý monitor na zadné nohy. Kto má na stole prípadne obrus, okamžite pochopí, v čom vidím celkový problém. Rovnako tak absencia mechanického vyňatia obrazovky zo stojanu bez nutnosti odskrutkovania štyroch skrutiek sa javí ako nemoderný prvok, zvlášť ak sa pozrieme na celkovú váhu zariadenia.

Mimochodom, po odmontovaní spomínaného stojanu je možné panel nainštalovať aj priamo na stenu (VESA). Všetky doteraz uvedené negatíva, a že ich je zatial' naozaj poskromne, sú však stále len malou prekážkou pred konečným rozhodnutím každého, kto zháňa vysoko kvalitný herný monitor. Preto, ak ste dočítali text až do tohto bodu a stále máte prípadný záujem, určite vám odporúčam v tom pokračovať.

Ešte než si však popíšeme to najpodstatnejšie v zmysle technických aspektov a celkových režimov obrazovky, pod'ime sa stručne zahľadíť na ponuku fyzických vstupov zo zadnej strany. Pripojiť čokoľvek k tomu adekvátne môžete pomocou DisplayPortu a očakávanej dvojice HDMI.

Ked'že výrobca nemal chut' dehonestovať monitor nekvalitnou zvukovou kulisou, absencia reproduktorov je vyvážená klasickým audio vstupom pre slúchadlá. Nasleduje tradičná plejáda USB vstupov a v jednom prípade dokonca s koncovkou C. V tomto ohľade je teda MSI monitor



pripravený na všetky vaše požiadavky a potreby. Dost' však bolo omáčky, ako sa hovorí, nastal čas zatnút' do živého.

VA panel s obnovovacou frekvenciou 165 Hz dostal v prípade Optix MAG322CQR antireflexný matný povrch a pre hry nádhernú odozvu 1 ms. Čo do rozlíšenia sa tu rozprávame o Quad HD (2560 x 1440), čo je pri celkovej veľkosti obrazovky na hranici osemdesiatich centimetrov maximálne dostačujúce strúhadlo na vaše oči. O to viac, ak si uvedomíme, aké minimum dnešných hier je vôbec schopné využiť potenciál zobrazovacej techniky a vysokého snímkowania zvlášť. Farebná hĺbka nastavená na 10-bit by mimo to mohla uspokojiť aj náročnejších konzumentov, ktorí si tento hardvér nekupujú výhradne len na hranie sa, a ak ste to ešte nedokázali výdedukovať zo samotného názvu, tak samozrejmost'ou je v tomto prípade prítomnosť AMD FreeSync, čiže lepšia previazanost' s grafickými kartami od AMD. Papierové údaje sú však jedna vec a tvrdá realita často môže priniesť úplný opak. Počas testovania na mňa v tejto súvislosti novinka z dielne MSI urobila naštastie viac ako slušný dojem a aj ked' HDR pri jase na hranici 300 nitov vyzerá skôr neefektívne, kvalita obrazu, aj za podpory

úžasnej čiernej farby (kontrast 3000 : 1), zakryje akékol'vek menšie nedostatky. Rozhranie panelu vám vďaka slušnej a rýchnej reakcii dáva priestor na prepínanie medzi rôznymi nastaveniami pre konkrétné herné koncepty (nič nové), ale zároveň ponúka aj zopár trochu neočakávaných zaujímavostí. Pomocou aplikácie s názvom MSI Gaming si prostredníctvom prepojenia s PC môžete kalibrovať obrazovku podľa vašich ideálnych potrieb a navyše všetko deliť do vami vytvorených profilov. Potešiť môže tak isto aj aktívne zobrazovanie stredu panelu, akýsi časovač a d'alšie menšie stupienky k úsmevu spokojných zákazníkov. Aj ked' výšie opisovaný VA panel by niekto možno s radost'ou okamžite zavrhol už len trápnou vetou: „Ale však to nie je OLED“, osobne si myslím, že v možnostiach, aké mu MSI v tomto prípade dovolilo a na hranici slušnej cenovej relácie nad štyristo eur, sa konkrétny monitor nemá vôbec začať hanbiť. Nestriel'a mimo svoje možnosti a ide na istotu s veľkou snahou vyhovieť prístupným užívateľským rozhraním, ktoré pomocou spomínamej aplikácie môžete obsluhovať priamo myšou od počítača.

Verdikt

MAG32 je solídnky kus herného monitoru s veľkosťou ideálnou na rôzne úkony, ktorý vás nenechá priplácať za nevyužitelné funkcie.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	450€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------------|----------|
| + zakrivený panel | - HDR |
| + decentný dizajn | - stojan |
| + prístupnosť | |
| nastavenia | |
| + podanie farieb | |

HODNOTENIE:



WD Black D10 Game Drive 8TB

MASÍVNA KAPACITA S OBSTOJNÝMI RÝCHLOSTAMI



Hry sú stále a stále krajšie, videá a fotky v stále lepšej kvalite a kvalitných filmov pribúda aj v dnešnej dobe stále dosť. S problémom s nedostatočnou kapacitou sa stretol už takmer každý a hoci sú aj možnosti, ako kapacitu v počítači, notebooku alebo aj konzole navýšiť interne, je skvelou možnosťou aj externé úložisko, ktoré je v praxi možné medzi všetkými druhami zariadení prepínat. Nie, nehovorím teraz o cloulových riešeniacach ani o NAS zariadeniach. Nakol'ko bežnému používateľovi plne postačí aj jednoduchý externý disk.

Externé disky sú kompatibilné s väčšinou zariadení, či už ide o smartfóny, počítače alebo aj herné konzoly. A spoločnosť WD je už dlhé roky známa nielen svojimi internými HDD a SSD diskami, ale aj externými boxami. Tentokrát k nám do redakcie zavítal model menom WD Black D10 a ja som sa mu, ako vždy, pozrel na zúbok.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Obal, v ktorom je disk dodávaný sa drží moderného dizajnu, ktorý WD prinieslo ešte s rozšírením svojej ponuky o zariadenia z radu Black. Plným menom ide o WD Black D10 Game Drive a v jeho vnútri sa ukrýva 3.5-palcový HDD. Ten je dostupný iba v

8TB kapacite, hoci v podobnej krabičke, len s výšou cenou, jedným logom a 4GB úložiska navyše je dostupný aj WD Black D10 Game drive 12TB pre Xbox One. K nám zavítal už spomínaný 8TB model, ktorý je dizajnovane ladený v kombinácii čierneho povrchu a bieleho písma na vrchnej strane udávajúceho presný model a kapacitu. Dizajnovane by sa mal hodit do hráčskeho brlohu, modernej domácnosti a možno by ako tak prešiel aj v kancelárii.

Komponenty diskov a avizované parametre

Disk používa štandard USB 3.2 Gen 1 a priložený kábel má klasickú koncovku USB-A pripojiteľnú či už ku konzole, alebo aj počítaču a USB Micro-B, ktorá pasuje do samotného disku. Nakol'ko však ide o tradičné HDD, netreba očakávať žiadne bleskové rýchlosťi, ktorých je štandard USB 3.2 GEN 1 schopný. WD udáva prenosové rýchlosťi až 250 MB/s, čo by pri dnešných schopnostiach internetového pripojenia nemalo byť limitujúcim faktorom pri stiahovaní priamo na disk, no treba myslieť na to, že spúšťanie hier alebo programov z disku môže byť pomalšie v porovnaní s SSD-čkami. Čo na tomto disku poteší, sú dva USB 3.0 konektory, ktorími je možné nabíjať externé zariadenia alebo na ne nahrávať



obsah. A posledným plusom je aktívne chladenie, ktoré zabezpečuje malý, ale, naštastie, takmer nepočutelný ventilátor.

Testovanie

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

Zhrnutie

WD naozaj nekecalo, keď pri tomto disku napísali rýchlosťi až 250 MB/s. Čísla prenosu pod 250 MB/s neklesli ani v jednom testovacom programe a aj pri reálnom používaní (kopírovanie väčších súborov) sa stabilne držali okolo 260 MB/s. Cena je tiež obstojná, hoci je, samozrejme, možné kúpiť separátne najlacnejší 8TB HDD a externú krabičku, no rýchlosťi by potom boli nižšie a tiež by potenciálne kupci prišli o rozšírenú funkcionality v podaní dvoch USB portov schopných nabíjať silou 7.5W.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
WD	230€

PLUSY A MÍNUSY:

- + plug&play
- nič
- funkcionalita
- + garantovaná kompatibilita
- + obstoné rýchlosťi

HODNOTENIE:



Motorola One Fusion+

STREDNÁ TRIEDA AKO SA PATRÍ



Konštrukcia

Mobil má plastové telo, takže konštrukcia sice trošku vŕzga, ale len pri zámernom zatlačení. Displej bez výrezu nezaberá celú prednú stranu, čo teda nie je ideálne, ale pri modeloch strednej triedy pochopiteľné.

Rozmery 162,9 x 76,4 x 9,6mm a hmotnosť 210g radia tento mobil medzi mohutnejšie zariadenia. Vyššia hmotnosť je ale dokonale využavená silnou batériou. Nám to v redakcii vôbec neprekážalo, ale dám a l'udia s menšími rukami by s tým mohli mať problém.

Hore na prednej strane sa nachádza reproduktor pre telefonáty, v dolnej časti nájdete reproduktor s dobrým podaním a dostatočnou hlasitostou, konektor nabíjania USB-C a prekvapivo i 3,5mm konektor. Ten sa sice

História značky Motorola siaha až do roku 1928. Prvé mobilné telefóny, ktoré sa aspoň vzdialene podobajú na dnešné bez dotykového displeja sa objavili po roku 1990. V rokoch 2007 – 2009 sa značke nedarilo a výprodukovať vysokú stratu. Následne bola firma rozdelená na dve divízie: Motorola Mobility a Motorola Solutions. Firma priniesla na trh v roku 2004 legendárny model RAZR, ktorý bol skladacou a inšpiroval množstvo ďalších výrobcov. Motorola Mobility bola v roku 2012 najprv predaná Googlu, aby ju v roku 2014 následne predali Lenovu.

Podľa nás bol predaj pod značkou Lenovo slepou uličkou a späť do hry ich vrátilo až znova oživenie značky Moto. Neskôr sa vrátili k značke Motorola. Aktuálna ponuka mobilných telefónov začína od tých základných (Motorola E6s) až po top modely (Motorola Edge+). Rok 2019 sa niesol v znamení vylepšeného modelu RAZR s dvoma OLED displejmi a skladacím displejom. V súčasnosti sa nám do redakcie dostal zástupca strednej triedy, model Motorola One Fusion+. Vlastnosti telefónu, jeho silné aj slabé stránky sme rozobili v nasledujúcej recenzii.



postupne vytráca, ale majiteľov klasických slúchadiel určite poteší.

Na zadnej strane nájdete čítačku odtlačkov prstov, štyri fotoaparáty a blesk. Čítačka má priemernú rýchlosť reakcie a je vo väčšine prípadov presná. Opakovane sa nám ale stalo, že odtlačok nenačítala na prvýkrát.

Šuplík na SIM karty sa nachádza v hornej časti mobilu a nie na boku, ako je zvykom. Obsahuje Hybrid Dual SIM slot – dve SIM karty alebo SIM karta + pamäťová karta MicroSDXC.

Fotoaparáty

Mobil disponuje štyrmi fotoaparátmi – hlavný širokouhlý 64MPx (f/1.8), ultraširokouhlý 8MPx (f/2.2) s uhlovým záberom 118°, 5MPx (f/2.2) MacroVision a 2MPx (f/2.2) snímač pre hĺbkou ostrosti pri portrétoch s rozostreným pozadím. Fotografie sú v globálnom meradle priemerné, avšak ak berieme do úvahy nadobúdaci cenu, sú dobré. Pekné farby, hlavne pri použití funkcie HDR, ktorú odporúčame nechať zapnutú. Pri fotoní pomáha umelá inteligencia, ktorú odporúčame bežným užívateľom ponechať aktivovanú.

Nechýba podpora spomaleného videa s rozlíšením 1080p a snímkovaním 240fps alebo 120fps. Vyskúšali sme aj technológiu Quad Pixel a režim pre nočné videnie pri slabom osvetlení a výsledok bol uspokojivý.

Batéria

Batéria Li-Pol s kapacitou 5000mAh nás príjemne prekvapila. Reálna výdrž na jedno nabítie je viac než len uspokojivá. Mobil mal počas testovania zapnuté WiFi, dáta a v slotoch dve 4G SIM karty.

Zabrat' sme mu dali aplikáciami Spotify, Netflix, UPC Horizon Go, YouTube, či hrami Asphalt 9 Legends a Call of Duty Mobile. Napriek poriadnej zát'aži vydržala batéria dva dni. Dobíjanie funguje cez nabíjačku TurboPower. Batéria sa na plnú kapacitu dostane približne za dve hodiny, čo je pri tej kapacite primeraný čas.

Procesor a pamäť

Použitý procesor Qualcomm Snapdragon 730 (8nm, osemjadrový 2x2,2 GHz Kryo 470 Gold a 6x1,8 GHz Kryo 470 Silver) s grafickým čipom Adreno 618 a 6GB operačnej pamäte poskytujú dostatočný výkon pre svižný beh aplikácií i hier. Úložisko s kapacitou 128GB zas postačí, aby ste tam všetky tie hry, aplikácie ale aj fotografie či hudbu mohli skladovať.

Spúšťanie, prepínanie a inštalácia nových aplikácií je rýchla. Rovnako nás pozitívne prekvapil nízky čas nahrávania pri hráči ako Asphalt 9 Legends a Call of Duty Mobile, kde sme si užili plynulý beh na stredných detailoch. Motorola navýše ponúka špeciálny režim pre hranie hier Moto Gametime, ktorý umožní nastaviť napr. nerušenie hovormi a upozorneniami aplikácií v čase hrania.

Displej

Displej má 6,5 palca a ide o klasický LCD displej, s rozlíšením 1080 x 2340Px a pomerom strán 21:9, ktorý sa dnes už stáva štandardom. Výrez či priestrel by ste hľadali märne. Motorola to vyriešila výsuvným 16MPx fotoaparátom. Jeho kvalita je priemerná, ale na selfie alebo videohovory postačí.

Prekvapí kvalita podania farieb, patrí k tomu najlepšiemu, čo sme mali možnosť vidieť. Pozeranie videí na Netflixie, či sledovanie UPC Horizon Go dopadlo na výbornú. Zaujímavosťou je podpora HDR10 pre YouTube videá. Sledovanie videa v 4K HDR je zážitok, škoda chýbajúcej podpory HDR pre Netflix.

Operačný systém

Mobil obsahuje čistý OS Android 10 Google One, ktorý nám bol bez tých všetkých zbytočností hned' sympatický. Systému nechýba plná podpora Google

aplikácií, je veľmi svižný a ponúka pekné animácie. Pomocou funkcie „Moje používateľské prostredie“ si môžete prispôsobiť domovskú obrazovku pomocou rôznych písničiek, farieb a tvarov ikon. Jednoduchými gestami zasa dokážete spustiť rôzne funkcie mobilu ako fotoaparát či baterku, prípadne otočením zariadenia odmietnete hovor.

Konektivita

Telefón podporuje štandardy Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, dual-band, Wi-Fi Direct a hotspot.

Komunikácia s Bluetooth vo verzii 5.0 bola bezproblémová, otestovali sme niekol'ko BT slúchadiel a reproduktorov. Párovanie bolo rýchle a komunikácia stabilná, dosah bol aj pri prekážkach okolo 10m. Potešila nás podpora aptX HD, vylepšeného kodeku pre prenos zvuku medzi zariadeniami.

Absencia NFC je asi jediné zásadné mínus tohto zariadenia. Táto funkcia je užitočná nielen pre platenie cez Google Pay, ktorý sa teší stále väčšej obľube, ale aj párovanie s inými zariadeniami, ako sú Bluetooth slúchadla a reproduktory.

Záver

Pri svojej odporúčanej cenovke 299€ je Motorola One Fusion+ naozaj poctivou, v niektorých vlastnostiach až nadpriemernou strednou triedou.

Dostatočne výkonné vnútornosti zabezpečia plynulý chod aj pri náročnejších operáciách. LCD displej bez výrezu ponúka o triedu vyššiu kvalitu ako u konkurenčnej. Funkcia HDR10, aj keď len pre YouTube, predstavuje v tejto triede veľmi príjemný bonus. Výsuvný selfie fotoaparát a ďalšie štyri na zadnej strane postačia každému bežnému užívateľovi. Batéria s kapacitou 5000mAh zabezpečí dvojdňovú výdrž bez kompromisov.

Na základe dôkladného testovania tak môžeme tento model smelo odporúčať.

Pavel Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Motorola	299€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 5000mAh batéria	- absencia NFC
+ displej s podporou HDR10	- HDR10 len pre YouTube
+ fotoaparáty	- plastová konštrukcia

HODNOTENIE:



Samsung Galaxy Note 20

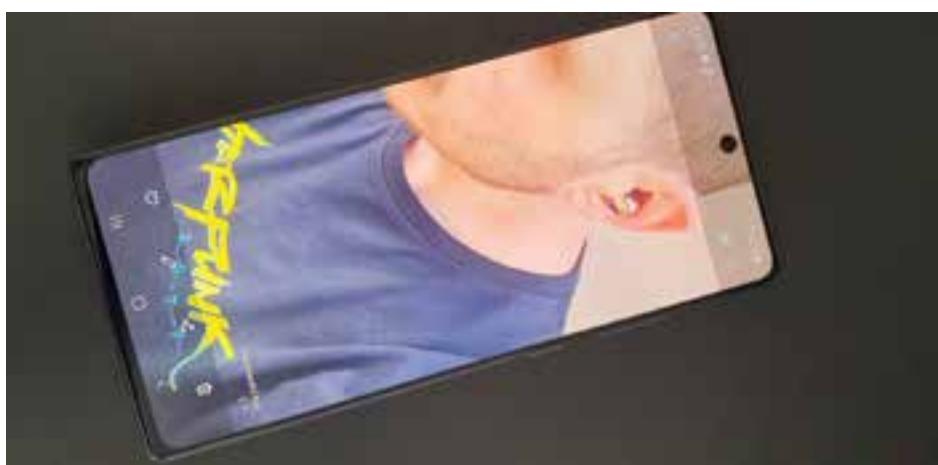
DOKONALOSŤ S CERUZOU?



Dost' t'ažko sa dá profesionálne odosobniť v prípade, ak som sám posledné štyri generácie v zajatí zovretia vzostupného trendu kvality mobilných telefónov značky Samsung. Ešte než odporcovia tejto spoločnosti začnú vyt'ahovať od hnoja páchnuce vidľy a zapal'ovať pochadne, tak musím podotknúť, že do onoho pomyselného odovzdania svojho srdca – pokojne nahrad' slovíčkom peňaženka, som stihol vystriedať všemožnú plejádu konkurenčných strojov, a to od nahryznutých jabĺk cez stále žijúce ostružiny až po duo tovární na herné konzoly. Veci sa však časom utriásli a s vekom prišla akási starecká pohoda a nechut' investovať do iných, zvlášť ak moja práca spočíva práve v hodnotení tých iných a v mojich očiach často už nie tak atraktívnych výrobkov. A ak by tento stav mysele mal nosiť nejaké pomyselné tričko, tak by na ňom svietili náписy Galaxy a zvlášť Note. Z tohto jasného stanoviska logicky a

prirodzene vyplynulo, že test na nedávno ohlásený a okamžite aj vydaný Note 20 (nie priamo tú ultra lopatu, ale menší variant) som nakoniec dostať na stôl práve ja a v nasledujúcom krupobití viet si o jeho kvalitách preto spoločne povieme viac.

Rovno na štarte môžeme v rýchlosťi spomenúť jeden hlavný rozdiel medzi väčšou verziou so skratkou Ultra, s ktorou si táto klasika trošičku nepadla do oka. Prvé čo si pri porovnaní totižto všimnete, rozprávam teraz o Samsung Galaxy Note





20, je absencia zaobleného displeja. Ten sa už v najvyšších prémiových vodáčoch stal akýmsi symbolom očakávaného štandardu. Tentoraz tu však máme plochý 6,7 palcový super AMOLED s pre mňa priam ideálnym pomerom 20:9 a dostatočným rozlíšením 2400 na 1080. Účelovo píšem dostatočným, keďže trend násilného tlačenia 4K a vyššie do takto malých obrazoviek sa mi stále javí ako nepotrebný nezmysel, zvlášť ak je reč o priemernom zákazníkovi, čo od mobilného telefónu očakáva praktické aspekty a nehládža na búchanie sa do pŕs prostredníctvom sociálnych bublín. Tak či onak, na obrazovku u Note 20 sa pozerá priam s pocitom radosti, a to aj na ostrom svetle, o čom si však ešte v tomto článku povieme neskôr viac.

Ďalšou odlišnosťou od oveľa väčšieho bračeka je zmena použitých materiálov. Zadná strana sa tentokrát príliš prémiovo necíti, ostatne ide o plastový kryt účelovo maskovaný do matného povrchu tak, aby zariadenie neklízalo z rúk. Predná strana plochej obrazovky je potom pokrytá Gorilla Glass piatej generácie, čo mne osobne trocha zdvihlo obočie, zvlášť ak si uvedomíme, že predchádzajúci model nastúpil na trh s modernejšou verziou, avšak v zmysle rozmerov bol aj o niečo menší. Táto zmena je zasa len trocha novým prístupom výrobcu v snahe vzdialit' Ultra formát od klasiky a pokúsiť sa priniesť výhodu pre oba výrobky. Aká výhoda plynie z plastového krytu? Oveľa menšie riziko poškodenia aj pri väčších pádoch, na ktoré je mimochodom Note 20 pripravený a navyše už priamo pri rozbalení nesie na sebe tenkú fóliu na vrchnej obrazovke z dôvodu, aby chránila

displej pred prípadnými škrabancami – už ste si niekedy hodili mobil do vrecka aj s mincami alebo klíčmi? Tol'ko prepieraná váha sa nakoniec zastavila na úrovni 192 gramov, čo je podľa mňa tak akurát na dobrý pocit z držania a efekt istoty, že telefón mám stále niekde u seba – ak by mi niekto dal jedno euro zakaždým, ked' si sadnem na mobilný telefón, mal by som dnes na liter kvalitnej rumunskej dezinfekcie. Zmien oproti roku 2019 tu nachádzame nadálej viacero a nie náhodou súvisia s ikonickým perom S-pen. Jeho pozícia umiestnenia sa presunula z pravej strany na ľavú, čo

osobne beriem ako ústretový krok voči dnes stále opomínaným ľavákom (síce medzi nich nespadám, ale chápem ich). Výrobcovia, a to zvlášť herného hardvéru, stále zabúdajú, že tu máme obrovské množstvo ľudí, čo využívajú primárne ľavú ruku a Note 20 je tak pre nich v zmysle manipulácie s perom oveľa priateľnejším spoločníkom.

Písanie po rovnej ploche

Ked' už som nahryzol tému vylepšenej verzie S-pen pera, určite je nutné spomenúť výrazné zníženie latencie, a



teda odozvy na dotyk – konkrétnie ide o 26 milisekúnd, čo je takmer polovička voči minulému modelu. S-pen dostať rovnako podporu nových gest, a tak má užívateľ oveľa väčšiu vol'nost' v ovládaní zariadenia bez toho, aby sa vôbec dotkol displeja. Využitie je v tomto smere rôznorodé a ja sám som novinku z radu Note ovládal na dial'ku pri prezeraní webových stránok prenášaných na ďalšie obrazovky a panely prostredníctvom aplikácie DeX. Primárny využitím tejto virtuálnej ceruzky však ostáva priama interakcia, za čím môžete nájsť písanie poznámok (kto nechce používať svoj prst) alebo presnejší výber špecifických bodov na obrazovke.

Tu sa musím zase trocha v osobnej rovine potešiť nad toľko uvádzanou plochou bez ohybu na okrajoch, keďže rovná obrazovka ponúka oveľa lepší pocit pri používaní S-pen. Hromadné presúvania ovládajúcich prvkov d'alej neminulo ani tlačidlá určené pre hlasitosť a zamknutie zariadenia – po novom ich dizajnéri upratali na pravú stranu telefónu, tak ako to ostatne má väčšina mobilných noviniek spoločnosti Samsung.

A ako sa vlastne dostávame do systému? Note 20 má v ponuke overené snímanie odtlačku prstov umiestnené priamo pod AMOLED displej, a to kúsok nad spodnou hranou takmer bezrámkovej konštrukcie. Spol'ahlivosť' tohto ultrazvukového snímača je na vysokej úrovni, aj keď' ja si vždy rád poistím odomknutie aj načítaním viacerých prstov súčasne (môžete celkovo štyri), čo nikdy nemôže uškodiť'. Druhý variant, ak nerátam klasické heslo alebo PIN, spočíva v rozpoznávaní tváre prostredníctvom prednej kamery rovnako zakomponovanej do obrazovky. Obe



formy odomknutia telefónu počas testu fungovali bez výrazných výkyvov a dá sa ich označiť za viac ako spol'ahlivé.

Vráť'me sa teraz späť ku kvalite displeja ako takého. Opäť tu z klobúka vytiahnem králika v podobe drahšej a väčšej verzie s označením Ultra, ktorá so svojou frekvenciou 120 Hz prekonáva menšieho rodinného príslušníka o celých 60 Hz.

Niekto by mohol na margo tejto skutočnosti začať' prskat' ako zle odvápnena kanvica na vodu, ale pravdu je, že oko pri bežnom používaní mobilného telefónu sotva dokáže badať' rozdiely v hertzoch, keďže to, čo tu prevyšuje nároky, je celková prezentácia farieb a hlavne dostatočná ostrosť' obrazu. V týchto dvoch

aspektoch si testované zariadenie nemá prečo zúfat', a to aj v priamom porovnaní s konkurenciou. Telefón som vyt'ahoval pod t'archou ostrého slniečka a čitatel'nost' textu, ako aj celková viditel'nost' grafických častí mi prišla o riadny kus inde než na staršom Note 10, ktorého som mimochodom sám vlastníkom.

Na jednu stranu za to môže aj onen efekt ohnutých okrajov, ktorý neraz zvádzza slnečné lúče a posiela ich rovno do vašich prižmúrených očí. Ak by ste teraz po mne chceli vybrať jeden z troch najväčších predností tohto telefónu, na prvom mieste by dozaista sedel super AMOLED displej. Ten sice nemá papierové svaly vel'kých vlajkových korábov konkurencie, avšak cez to všetko pláva na vlne spol'ahlivosti a užívateľ'skej prístupnosti. Čo viac si ešte želat'?

Vyberám si z tretieho výkladu; dokonalý fotoaparát. Presuňme sa teraz, aj za pomoci starého televízneho vtipu z deväťdesiatych rokov, k aspektu kvality dvoa fotoaparátov. Aj keď' hovorí' o nejakej duálnosti je v zmysle zadnej strany Note 20 trocha mimo, keďže aj tentokrát sa tam nachádza trio snímačov – 2x 12 Mpix a jeden 64 megapixelový teleobjektív. Nechcem vás teraz nudit' podrobnejšími štatistikami, oveľa dôležitejšie je, ako samotná zostava realizuje výsledný digitálny materiál.

Samsung, a zvlášť' jeho sekcia Galaxy, je dnes už synonymom vysokej kvality, a to u fotografií, ako aj videí (4K je v tomto prípade možné pri 60 Fps a naopak 8K pri 24 Fps). Vďaka





komplexnému softvéru, ktorý dokáže asistovať aj totálnym amatérom, ste schopní zachytiť rodinné a iné dôležité momenty v nádhernom prevedení.

Je jedno, či zvolíte pomer 4:3 alebo 16:9, za predpokladu dobrého osvetlenia máte na dlani prístroj schopný uchovať zážitky aj s notou prímesou reality, a to vám píšem ako človek, čo si k svojim článkom vyhotovuje fotodokumentáciu sám už viac ako desať rokov.

Note 20 zvláda slušne vyhotoviť fotku aj pri horšom osvetlení, kedy automaticky nastupuje výrazný šum a rozostrenie. Nechceme priamo povedať, že pri takýchto situáciach by som si nevedel predstaviť niečo krajšie, ale dozaista ide o uspokojivé výsledky, zvlášť ak zvolíte dostupný nočný režim. Aby som

zachoval faktickú stránku textu, tak musím spomenúť aj prednú šošovku. Tá v tomto prípade dostala 10 Mpix snímač a je rovnako schopná nakrúcať videá v 4K rozlíšení, ako aj vierohodne preniesť vašu tvár do celého sveta.

Fazul'ky do uší

Ak už všade spomínate nejaké tie výročia, tak Note oslavuje ďalší rok bez možnosti priameho pripojenia audio káblu, čo pre niekoho môže znamenat' katastrofu zrovnatel'nú so začiatkom druhej svetovej vojny, avšak pre mňa, ako nadšenca do bezdrôtových slúchadiel a aktuálne extra úžasných Galaxy Buds Live – recenzia príde separatne, to je len zanedbatelný nedostatok. Ovel'a viac si cením potrebnej odolnosti voči vode a prachu s certifikátom

IP68, ktorý by sa vo svete mobilných telefónov nad určitú cenovú hlininu mal stať' pevným štandardom.

V súvislosti so zvukom je potom nutné spomenúť aj kvalitné stereo reproduktory, ktoré vám počas sledovania videí budú slušne ná pomocné. Do posledného odseku tohto, pre niekoho, chválospevu na kvality oproti minulému modelu výraznejšie pozmeneného Note 20 som si nechal onen posledný dôležitý aspekt vlastnej a často dosť nesúrodej hodnotiacej šablóny.

Ak si preletíte text vyššie, vypadne vám z toho absencia opisu akumulátora, a teda kvality batérie. Nová dvadsiatka dostala batériu s kapacitou 4300 mAh (minulý model mal 3500), čo zariadenie pri bežnom používaní dokáže udržať pri živote viac než jeden deň bez nutnosti dobíjania.

Akonáhle by ste samozrejme začali pozerat' videá alebo dlhší čas využívali svoju zbierku videohier, nastal by pochopiteľne rýchly dotankovanie energie prostredníctvom USB-C (cca 70 minút do plného nabitia) a rovnako tak aj bezdrôtová forma pri výkone 4,5 W.

Akumulátor teda opäť vykročil na výšie poschodie kvality než minuloročná verzia Note 10 a dúfajme, že si Samsung udrží túto vzostupnú krivku aj nadalej. Čo povedať úplným záverom? Krásny displej strieďa praktické využitie S-pen pera a nesmiem samozrejme zabudnúť na dostatočný výkon procesoru Exynos 990, ktorý s prehľadom pokryje náročnejšie hry, a to aj za asistencie možno trocha menšej operačnej pamäti (8 GB).

Verdikt

Kto hľadá koncepcne vyladený telefón schopný čiastočne zastúpiť funkcie prenosného počítaču, v Note 20 nájde rozhodne svojho priateľa.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Samsung	950€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Plochý displej
- + S-pen
- + Fotoaparát
- + Batéria
- Slabšia operačná pamäť

HODNOTENIE:



Archer AX11000

SAURONOVÁ KORUNA



Segment routerov by sa z pohl'adu videohier dal ešte donedávna označiť za akosi nepotrebný, respektíve v myslach mnohých zákazníkov ako nie práve dôležitý. Pritom je to spoločnosť a rýchlosť internetového pripojenia, ktorá často delí ono zrno od pliev a víťazov od porazených. Ak vás vo vašej oblúbenej hre niekto pošle na onen svet bez toho, aby ste za tým videli viac než len svoje vlastné zlyhanie, vo väčšine prípadov je dôvodom nestabilné pripojenie. Router – samozrejme, že je v prevažnej mierе reč o bezdrôtovom prenose – môže byť zásadným medzníkom vo veľkom počte situácií na virtuálnom bojisku a jeho akási pozičná anonymita riešeniu problémov nijako nepomáha. Keďže sa v poslednej dobe ponuka týchto hardvérových zariadení rozšírila už aj o prvé výrobky primárne určené pre gaming, nemohol som si osobne nechat ujsť príležitosť a jeden z vôbec najvýraznejších herných routerov

súčasnosti nepoložiť na svoj kameň mudrcov. Ako ste z nadpisu recenzie asi pochopili, ocitáme sa na palube vlajkovej lode spoločnosti TP-Link, ktorá po vizuálnej stránke našim smerom natahuje pári virtuálnych rúk, v ktorých sa leskne samotná koruna majstra Saurona – alebo niečo nápadne sa na ňu podobajúce.

Začnime rovno od peňaženky, ostatne, cena je pre mnohých často viac zrozumiteľný argument než čokol'vek technicky fundované. Za titulom „vlajková loď“ nemôžete pochopiteľne hľadat niečo extra dostupné pre široké masy konzumentov, čoho je AX11000 so svojou cenovkou na hranici päťstó eur viac ako razantným dôkazom. Ešte než som sa vôbec reálne pustil do testovania takto vyhraneného produktu, bola mi na sociálnej sieti z pomedzi mojich známych položená otázka, prečo je to také drahé. Priznám sa, že som sa musel na moment začítať

do technického manuálu a určité veci si domysliť, než som na uvedenú a dozaista aj vecnú otázku odpovedal, a v tom čase som sa domnieval, že viac ako uspokojoivo. V prvom rade si treba uvedomiť, že klasický router v bežnom využívaní vnímame len ako rozbočovač pre ethernetové pripojenie a skrinku s poriadne hrubou vrstvou prachu skrytú niekde tam vzadu na chladničke. Hlavne že dokáže vysielať Wi-Fi signál s nenútene vtipným názvom našej domácej siete. V prípade nákupu 5G routeru AX11000 si však zadovážite niečo ako malý prenosný počítač s osmičkou pekne tvarovaných antén, podporou Wi-Fi šiestej generácie a na prvé pozretie zaujímavou softvérovou oporou vyčlenenou výhradne pre hráčov. V tomto bode sa zastavím, keďže zásadná vec, ktorá daný produkt z časti selektuje od zbytku bežných routerov, je schopnosť vytvoriť jedno špeciálne vysokorýchlosné pásмо určené len pre gaming. Toto tu je prítomné, ale ešte

než mi začnete oponovať, dodám, že, samozrejme, nejde o nejaký doteraz inde nevidený unikát. Všetky zariadenia, ktoré na toto pásmo pripojíte, je následne možné zvýhodniť na úkor ostatnej spárovanej techniky, čo nás zase vracia neviditeľným oblúkom späť do softvérovej časti.

Sleduj štatistiky

Router, a môže pokojne stáť aj tisíc eur, sám o sebe logicky nedokáže generovať stabilné internetové a rýchle pripojenie. Tento aspekt sedí na ramenách poskytovateľa telekomunikačných služieb vo vašom okolí. AX11000 je však aj vďaka svojmu výkonu schopný podať maximálne spoločného pomocného ruku a ak je rýchlosť toku dát dostatočná, zjednodušíť vám následne každodenné brázdenie naprieč online svetom. Pomocou osmičky odnímateľných antén sa dosah bezdrôtového signálu rozleje do všetkých kútov domov a bytov bez toho, aby ste sa museli báť degradácie kvality.

Produkt som testoval vo veľkom rodinnom dome a vďaka tomuto routeru sa mi konečne podarilo dosiahnuť 4K kvalitu sledovania Netflixa aj hlboko pod zemou v zatuchnutej pivnici – hľadajte, čo som si pustil. Okom nepostrehnutelnej virtuálnej 5 GHz kolaj je vďaka schopnosti tohto hardvéru natiahnutá všade, kde si len zmyslíte, a keďže ide, aj po stránke PR materiálov, o výrobok určený hlavne do rodiny náružívych hráčov, podľa me sa spoločne pozriet, prečo to tak je a či vôbec ide o niečo hodné pozornosti. Prvé, čo vám po prezretí obrázkov asi napadne, je



charakteristický dizajn. Tu sa snúbila čierna s krvavo červenou a spoločne si sadli na plastové šasi s imitáciou zdanlivu dôležitej mechanickej súčiastky (dokonca tu je prítomný aj náznak skrutiek). Subjektívne nevidím v tomto vyhotovení žiadny problém a kto by sa chcel návštevám často chváliť, že si zadovážil router v cene ojazdeného vozidla – nikto nemusí vedieť ako príliš je ojazdené, AX11000 je vhodný aj na vystavenie. Ide o dvadsaťosem centimetrový pampúch s vlasmi ostrihanými pekne na ježka a svietiacim logom výrobcu umiestneným priamo

v strede. Ak ho otočíte takpovediac na hlavu, dokáže zastaviť funkciu roztomilého stolíka na kl'úče alebo rúško. Vďaka špeciálnym úchytom je navyše možnosť ho nainštalovať aj priamo na stenu, čím už ale s tou kohortou trčiacich káblov naberie úplne odlišné vizuálne podobenstvá.

Ďalším bodom na zozname herných atribútov je už opakovane spomínané softvérové rozhranie. To po stránke dizajnu dostalo krásny červený nádych a nechýba ani luxusná zlatá farba ikoniek – asi odkaz na finálnu cenu. Avšak, ak si pri prezeraní celkového nastavenia priložíme vďačia AX11000 ďalšie 5G routery od identickej firmy, určite si všimneme istú podobnosť, a to aj u okrajových funkcií.

Jednoduchá inštalácia, kde výrobok poskladáte a zapojíte behom pár minút, spočíva v rovnako prostom pripojení na webový prehliadač s predvolenou IP adresou a všetko ostatné je vecou banálnych a užívateľsky jasných pokynov – tu nemôže spraviť chybu ani úplný amatér. Kto už má vo svojom mobilnom telefóne navyše nainštalovanú aplikáciu od TP-Link, môže pokojne pri nastavovaní a sledovaní všetkých štatistik prenosu dát využiť jej služby.



Ďalšou hernou barličkou spojenou s vyhradeným 5 GHz pásmom je automatické nastavenie Open NAT, ktoré je ná pomocné výhradne pri online seansoch, a tak od vás nikto nevyžaduje, aby ste snáď dodatočne niečo prepínali a hrabali sa v menu zariadenia. Aplikácia, samozrejme, dokáže sledovať reálny stav pripojenia spustených



hier a vyhodnocovať všetko do podrobného rozpisu, ale tu zase nejde o nič nové, len o časť štandardnej diagnostiky. Všetko sú to ale rozhodne užitočné veci, rovnako ako očakávaná podpora pre rodičovský zámok alebo prítomnosť USB-C rozhrania.

Ak by ste ma však chceli vidieť prekvapeného, tak stačilo prísť v momente, keď som pri tomto výrobku objavil funkciu antivírového programu Trend Micro schopnú chrániť vaše zariadenia odstrihnutím potencionálnej hrozby už priamo pri vstupe do routera. Samotný program je navyše bez dodatočného platenia, čo je jedno z najväčších a príjemných pozitív AX11000.

Router dokáže zastúpiť VPN server

Je otázne, kde je tá hranica, kedy si router zaslúži používať prívlastok „herný“. Spoločnosť TP-Link, inšpirovaná konkurenciou, v tomto prípade prispela svoju troškou do mlyna, avšak,



nanešťastie pre nich, tých rozdielov nakoniec nie je až tak veľa. Archer AX11000 je prezentovaný ako herný next-gen vo svojej triede, ale drivivá väčšina jeho softvérových funkcií je vlastne obsiahnutá aj v nižších radach AX a čo je o to viac úsmevné, tak zásadná zmena je len v názve. Jedinou rýdzou odlišnosťou je pomocník definovaný ako Game

Accelerator, ktorý má potláčať latenciu počas hrania, avšak jeho výkon som ani pri úpenlivej snahe nedokázal overiť.

Asi najbizarnejšie zistenie, a to som si radšej overil aj priamo cez internet, je prítomnosť herného asistenta maskovaného za podporu hlasového ovládania od Amazonu.

Uvedomujem si, že filozofia úzko profilovaného hardvéru sa musí striktne držať jedného smeru, avšak tu skôr vyvstáva otázka, ako dlho vlastne strojcovia AX11000 reálne pracovali,

než vzniklo to, čo vzniklo. Neberte to ako plošnú a fatálnu kritiku, cez všetky tieto softvérové skratky stále ide o úžasne výkonný router, ktorý je schopný zásobovať celú domácnosť lačnú po čerstvých dátach, a to viac ako spol'ahlivo.

Čím viac sa však začnete zaujímať o výhody a nevýhody tej plejády akože gaming pomocníkov, o to skôr vám príde na um, že pokojne by stačilo zaplatiť minimálne o stovku menej a na výsledku by sa to až tak razantne neprejavilo.

Verdikt

Výkonný router s podporou Wi-Fi 6 v krásnom dizajne, ktorý si však sotva zaslúži označenie herného náradia.

Filip Vorzáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	500€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------------------|---------------------------------|
| + výkon | - nejde vyložene o herný router |
| + antivírus | - cena |
| + jednoduchá inštalácia | |
| + 8 LAN portov | |

HODNOTENIE:



TP-Link TL-WR902AC

WI-FI SIGNÁL AJ NA CESTÁCH



Či už ste na výlete sami alebo s rodinou, s pomocou routera TL-WR902AC od spoločnosti TP-Link môžete získať rozšírenie existujúcej (napr. hotelovej) siete, alebo vytvorenie prenosného hotspetu, ktorý sa hravo zmestí do vrecka. Nejde len o obyčajný router, ale aj o celkom pokročilé zariadenie umožňujúce zastúpiť router, access point, repeater, prípadne pri dokúpení d'alších modulov aj 3G/4G modem. Viac už však v nasledujúcej recenzii.

TL-WR902AC prichádza v malej škatuli, ktorú pokrýva typická grafika výrobcu vyzdvihujúca všetky hlavné prvky zariadenia. Vnútri nájdeme samotné zariadenie, plochý Ethernet kábel, manuály a napájací adaptér.

Už počas vybal'ovania som bol prekvapený veľkost'ou routera a napájacieho adaptéra, ktorý je len o niečo menší. Vonkajšiu schránku zariadenia tvorí kombinácia bieleho matného a lesklého plastu.

Z hľadiska konektorovej výbavy nájdeme 100Mbps Ethernet konektor, napájací konektor a USB 2.0 port. Na vrchnej strane sú zasadené zelené LED diódy, ktoré ukazujú prítomnosť

napájania, aktivitu Ethernet portu alebo prítomnosť pripojenia do internetu. Okrem spomenutých portov nájdeme na boku aj fyzický trojpolohový prepínač slúžiaci na zmenu režimov.

Prvým režimom je router, ktorý vytvorí siet' zdieľajúc internet z Ethernet konektora. Druhý z ponúkaných módov je Hotspot, ktorý vytvorí súkromnú bezdrôtovú (2,4 a 5GHz) siet' s využitím už existujúcej Wi-Fi siete pre zdroj pripojenia k internetu. Tým ochráni a skryje vaše zariadenia v sieti.

Posledným, tretím režimom je repeater, ktorý predlží dosah existujúcej bezdrôtovej siete či už bezdrôtovo, alebo pomocou Ethernet portu.

Prepínanie medzi režimami vždy reštartuje router a uvedie zariadenie do továrenskej nastavení. Je celkom náročné nastaviť strednú polohu prepínača, pretože sa skoro vždy traftíte do poslednej.

Po pripojení USB 4G modemu do portu na boku môžete vytvoriť Wi-Fi siet' s využitím zdroja internetu z modemu, prípadne sa port dá využiť na zdieľanie

súborov z externých USB úložísk. USB 2.0 port však nepatrí k tým najrýchlejším.

O výkonovú zložku sa stará jednojadrový procesor spolu s dvomi integrovanými anténami. Teoreticky je možné na bezdrôtovej sieti dosiahnuť až 300Mbps na pásmu 2,4GHz a 433Mbps na 5Ghz pásmu.

Dôležitou súčasťou každého routera je režim administrácie a celkové možnosti prispôsobenia. Prostredie administrácie WR902AC je veľmi podobné bežným routerom od TP-Linku a poskytne veľmi bohaté možnosti nastavení. Medzi ne patrí správa 2,4/5Ghz pásmu (zmena hesla, SSID), host'ovská siet', zdieľanie súborov, port forwarding, integrované zabezpečenie a ďalšie. Nastavení je naozaj dosť a sú rozdelené do príliš veľa kategórií, medzi ktorými budete pri prvom nastavení dosť blúdiť. Z používateľ'skej perspektívy som zaznamenal občasný výpadok Wi-Fi siete, avšak po reštartovaní už fungovala správne. Okrem tohto bol chod zariadenia bezproblémový.

Záverečné hodnotenie

Za cenu 35 eur dostanete zariadenie kompaktných rozmerov, ktoré umožňujú správať sa nielen ako obyčajný router, ale aj ako repeater alebo hotspot. Je trochu na škodu, že zariadenie neobsahuje batériu, prípadne integrovaný zdroj vzhľadom na to, že veľkost' napájacieho adaptéra znížuje reklamovanú prenositeľnosť. Tiež zamrzí, že zariadenie si pri zmene režimov nepamäta nastavenia.

Lukáš Bátor

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	35€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kompaktné rozmer	- len USB 2.0 port
+ režimy	- napájací adaptér je len trochu menší ako samotné zariadenie
+ možnosti	- občasný výpadok siete
prispôsobenia	

HODNOTENIE:



Creative SXFI Gamer

VIAC NEŽ LEN OBYČAJNÉ HERNÉ SLÚCHADLÁ



Na veľtrhu CES 2018 predviedla spoločnosť Creative novú technológiu Super X-Fi umožňujúcu prispôsobenie zvuku pomocou tzv. 3D holografie. Technológia Super X-Fi je algoritmickej náročná technológia prispôsobujúca zvuk tvaru ucha. Pomocou mobilnej aplikácie si jednoducho odfotíte svoju tvár a uši a z týchto snímok umelá inteligencia zmapuje špecifické antropologické prvky. Prešli už dva roky a SXFI Gamer sú prvé herné slúchadlá spoločnosti podporujúce zmienenú technológiu.

Slúchadlá SXFI Gamer k nám prišli v kartónovej krabici a výrobnom balení. V ňom nájdeme okrem samotných slúchadiel aj odpojiteľný mikrofón, USB-C kábel potiahnutý kevlarovými

vláknami, 4 pôlový AUX kábel, USB-C na USB-A prevodník a manuály.

Moje prvé pocity zo slúchadiel boli veľmi dobré. Zvonka pôsobia slúchadlá profesionálne, najmä vďaka kombinácii kvalitného tmavého plastu spolu s umelou koženkou a nekričiacim dizajnom, teda načakajte žiadne krikľavé kombinácie farieb, aspoň dokým slúchadlá nepripojíte k počítaču.

SXFI Gamer vážia asi 350 gramov a na hlave vôbec net'ažia. Hlavový most poskytuje veľké možnosti rozťahnutia pre čo najlepšie prispôsobenie.

O komfort sa stará jednak mäkká koženka, no najmä pamäťová pena pod

ňou. Prítlak je ideálny, ani nie silný, avšak slúchadlá vám z hlavy nespadnú. Niektorí budú záujemcovia ocenia badateľné odhlučnenie a dobré odvetranie, teda ani pri dlhom hraní sa uši nepotia.

Páči sa mi, že výrobca myšiel aj na konzolovcov, teraz nemyslím možnosť pripojenia pomocou jacku, ale ovládací panel na l'avej mušli. Nájdeme tam tlačidlá pre ovládanie podsvietenia, stísenia mikrofónu a zmenu režimu (SXFI on, off). Pri každom stlačení tlačidla sa ozve hlas, ktorý ozrejmí vykonanú zmenu.

Ked'že tlačidlá sú od seba dobre rozmiestnené a majú na sebe drážkovanie a rozdielny tvar, viete sa po krátkom čase naučiť nahmatat' ovládanie

konkrétneho prvku. Samozrejme nechýbajú ani konektory pre pripojenie slúchadiel k zariadeniu, či už USB-C, alebo 3,5 mm 4-pôlový jack a samozrejme mikrofón. O ozvučenie sa stará dvojica 50 mm neodmových magnetov.

Čo však robí slúchadlá jedinečnými je softvérová výbava. Po nainštalovaní SXFI ovládacieho centra vás aplikácia vyzve k stiahnutiu mobilnej aplikácie, pomocou ktorej si vytvoríte vlastný profil a ten vám prispôsobí zvuk na mieru, tak ako som spomíнал v úvode.

Prechod aplikáciou je rýchly, stačí si založiť účet a postupovať podľa krokov na obrazovke, do 5 minút ste hotoví. Následne sa stačí prihlásiť do aplikácie na počítači, profil sa automaticky stiahne a vy ste pripravení na hru.

V softvéri nájdeme okrem tohto profilu aj ekvalizér obsahujúci profily ako klasický, hudba alebo film, poprátade vlastné nastavenie. Nesmieme zabudnúť ani na nastavenie RGB podsvietenia ľavej a pravej mušle a konfiguráciu priestorového zvuku (stereo, 5.1/7.1



virtual). Softvér samotný je vyladený, zmeny sa aplikujú takmer okamžite.

Kam však viedlo toto snaženie? Musím povedať, že ma zvuk zodvihol zo stoličky. Slúchadlá som testoval prevažne so zapnutým SXFI profilom v stereo režime a classical nastavením ekvalizéra. Basy sú plné, dunivé, a čo je podstatné, nepôsobia ohlušujúco.

Stredy a výšky sú tiež vyladené skoro k dokonalosti. V softvéri je možné popri ekvalizéri meniť bass boost alebo treble, ale myslím si, že profil je dobre predkonfigurovaný. Celkový zvukový výstup je plný detailov, či už pri obyčajnom počúvaní FLAC piesní, alebo pri sledovaní filmov.

Teraz však k tomu najpodstatnejšiemu – hrám. Samozrejme som musel hned' vyskúsať CS:GO so 7.1 virtuálnym priestorovým zvukom. Kroky nepriateľov boli jednoznačne rozpoznateľné, či už z pár metrov, alebo úplne zblízka.

Výrobca dokonca pomenoval aj mikrofón – CommanderMic. Na svojej stránke tvrdí, že je lepší ako niektoré profesionálne mikrofóny, čo je skutočne odvážne tvrdenie. Musím však povedať, že mikrofón



znie lepšie ako väčšina lacnejších kondenzátorových mikrofónov. Zvuk je prakticky bez šumu a zvuk reprodukuje veľmi presne. Vďaka integrovanému popfiltru redukuje prskanie.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá Creative SXFI Gamer sú skvelými hernými slúchadlami nielen pre počítač, ale aj pre konzoly ako Xbox, Playstation alebo Nintendo Switch. Za svoju cenu, 130 eur, ponúknu špičkový zvuk a mikrofón spolu s vyladeným softvérom. Okrem toho je veľkou pridanou hodnotou technológia SXFI umožňujúca prispôsobenie konkrétnemu tvaru ucha. Ak hľadáte kvalitný headset a cenovka vás nezruinuje, rozhodne SXFI Gamer zvážte.

Lukáš Bátor

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	130€

PLUSY A MÍNUSY:

- + konštrukcia
- + kvalita zvuku
- + komfort
- + mikrofón
- + možnosti softvéru
- nič

HODNOTENIE:



Creative Live! Cam Sync 1080p

ŠIROKOUHLÁ WEBKAMERA S CMOS SNÍMAČOM



V dobe, aká tu doposial' nebola, v časoch mimoriadne rozšíreného homeoffice-u, je tá najdôležitejšia vec pre prácu počítač s webkamerou. Webkamery sú určené hlavne ako doplnkové vybavenie k desktopovým počítačom, ked'že sú dnes v notebookoch a tiež mobilných telefónoch až také rozšírené, že je väčší problém nájst' zariadenie, ktoré ju nemá, ako také, ktoré ju má. Má ešte v dnešnej dobe zmysel vlastniť externú, nezabudovanú webkameru? Práve pre zodpovedanie tejto otázky sa nám v redakcii ocitla Creative Live! Cam Sync 1080p.

Obal a jeho obsah

Balenie je jednoduché a svojím dojomom nikoho neurazí. Malá kartónová škatuľka

nabitá informáciami o produkте v sebe ukrýva webkameru, stručnú sprievodnú príručku a produktovú dokumentáciu.

Prvé dojmy a spracovanie

Creative Live! Cam Sync 1080p je na prvý pohľad široká plastová kamera obdĺžnikového tvaru, ktorá vyzerá dobre továrenske vypracovaná. Šírku 105 mm jej však vôbec nevyčítame, pretože je vybavená veľkým snímačom typu CMOS, ktorý výrobcovia používajú prevažne v digitálnych fotoaparátoch. Na prednej strane kamery sa nachádza aj integrovaný gumový kryt objektívu, ktorý zabezpečuje absolútne súkromie v čase, ked' používateľ webkameru nemá zapnutú a eliminuje možnosť neoprávneného

priístupu k obrazu webkamery pomocou spywaru či iných typov hackerských útokov. Kryt je tiež praktický z dôvodu udržiavania čistoty objektívu.

Na prednej strane tiež nachádzame logo značky CREATIVE a nápis Live! Cam, ktorý je podsvietený bielou farbou v čase, ked' je kamera aktívna. Kamera je tiež vybavená dvojicou všesmerových mikrofónov, ktoré zabezpečujú, že používateľ a je vždy počut' jasne a zretel'ne aj bez nutnosti zvyšovania hlasu.

Podstavec, na ktorom je kamera pripojená, nie je riešený najideálnejšie. Ponúka sice otáčanie kamery okolo svojej osi až o 360 stupňov, avšak na výšku je nastavovateľný maximálne o 30



stupňov, navyše pri uchytení na monitor je kamera mierne labilná a silnejší náraz do stola by ňou mohol pohnúť či dokonca ju zhodiť. Dobrou správou však je, že kamera je pripravená na používanie so statívom, ktorý problém labilnejšieho upevnenia na monitore úplne eliminuje.

Používanie

Creative Live! Cam Sync 1080p zaujme hlavne svojimi dvomi prednostami: schopnosťou zaznamenávať full HD video s 30 FPS a svojím širokouhlým objektívom, ktorý má záberový uhol až 77 stupňov - čo je na webkameru veľmi slušná hodnota. Objektív sa skladá zo štyroch vrstiev a svojou hodnotou svetelnosti 2,4 f sa radí medzi objektívy s lepšou svetelnosťou.

Webkamera je kompatibilná s UVC, takže používateľ kameru zapojí a je okamžite

pripravená na použitie, bez nutnosti inštalácie driverov. Je tiež certifikovaná na použitie s aplikáciami Zoom, Skype, Microsoft Teams, Cisco WebEx a Facebook Messenger a spoločne funguje aj s ďalšími aplikáciami, ako je napríklad Discord, atď.; a podporuje aj operačný systém Mac OS X Sierra a novšie.

Kvalita prenášaného obrazu a zvuku počas hovoru, konferencie či streamu je vynikajúca.

Zhrnutie

Celková kvalita, jednoduchosť používania a funklosť robí z tejto štýlovej webkamery veľmi vhodný doplnok k počítaču.

Výborne zvláda telefonovanie s rodinou, pracovné videokonferencie a taktiež je vhodná na streamovanie. Jediným



výraznejším minulosom je labilnosť uchopenia na monitore, čo sa však úplne eliminuje použitím statívom.

Pre používateľov, ktorí chcú kvalitnejší (alebo širokouhlší) obraz, ako ponúkajú integrované webkamery, má teda kúpa práve Creative Live! Cam Sync 1080p veľký zmysel

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	50€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--------------------|-------------------------|
| + snímač typu CMOS | - labilnejšie uchytanie |
| + širokouhlá | o monitor |
| + gumový kryt | |
| na objektív | |

HODNOTENIE:



Samsung Galaxy Note 20 Ultra 5G

KRÁĽ JE MRTVÝ, NECH ŽIE KRÁĽ'



Naozaj si nepamätam, kedy som názov telefónu nahlas vyslovoval 2 minúty... Ok, možno preháňam, no skúste to vyslovit'... Každopádne je tu a po svojom lacnejšom bratovi sme v redakcii vyskúšali aj tohtoročnú vlajkovú lod' od juhokorejskej spoločnosti. Aká teda je?

Samsung už tradične usporadúva každý rok dve konferencie, na ktorých predstavuje novinky, s ktorými vyráža do boja s konkurenciou. Vo februári je to ukážka modelov S a v auguste modely Note (plus tablety, príslušenstvo atď.). Najväčšia pozornosť sa ale venuje práve sérii Note, ktorá sa teší veľkej obľube vo svete mobilov a technológií a dôvody na to teda rozhodne sú.

Minulý rok Samsung prvýkrát predstavil rovno dva modely Note série a rok

2020 v tejto novej tradícii pokračoval. Problém je, že tentokrát to bolo trošku inak. Osobne som netestoval klasický Note 20, to urobil môj kolega Filip a recenziu si môžete prečítať tu, no ja z toho mám zmiešané pocity.

Dizajn a balenie

V klasickej čiernej krabičke nájdeme nejaké papiere, ktoré nikto nečíta, nabíjačku a USB-C na USB-C kábel. Nesmieme zabudnúť na AKG slúchadlá s koncovkou USB-C. 3,5 mm jack sa už tradične nekoná. To je celé.

Samsung však pri predobjednávkach ponúkol zadarmo svoje bezdrôtové štuple a pri Note 20 Ultra 5G dokonca najnovšie Galaxy Buds Live (ale len v bronzovej farbe). Čo sa samotného dizajnu týka, z

prednej strany sa telefón veľmi podobá minuloročnému modelu, len je väčší a výstrel prednej kamery je o máličko menší. Dôležité zmeny nastali po obvode telefónu.

L'aváci majú smolu, tlačidlá pre hlasitosť a programovateľné tlačidlo Bixby/Power sa presunuli na pravú stranu, kde potešia väčšinu sveta.

Ja ale patrím k l'ud'om, čo držia telefón práve v l'avej ruke, no nakol'ko ruky nemám malé, nemal som s týmto presunom problém. (Vlastnili som Note 10+). Ukazovákom s prehl'adom dosiahnem na tlačidlá, takže jediné čo som musel zmeniť je návyk, že tieto akcie nerobím palcom. Mal som súčasťou medzitým telefón inej značky, kde boli tieto tlačidlá rozhádzané po oboch stranach, no nemyslím, že by niekto mal problém si zvyknúť na nové rozloženie.

Treba však dodat', že telefón je obrovský. S rozmermi 165 x 77 x 8,1 mm patrí k tým najväčším na trhu a je problém ovládať ho jednou rukou, aj keď vďaka nadstavbe One UI to nie je nemožné.

Najväčšia zmena nastala pri S-pene a jeho umiestnení. Prvýkrát sa nachádza na l'avej strane. Dôvody sú jednoduché, tlačidlá, ktoré sa presunuli a zadná jednotka fotoaparátov, ktorá je nekompromisne veľká a to vo všetkých smeroch.

Je vysoká, široká a hrubá. Hrubá tak, že trčí z telefónu niekol'ko milimetrov a aj keď máte nejaký obal, telefón sa na stole kolíše, keď naň zapisujete poznámky. To je asi najväčší mínus dizajnu telefónu, ktorý by vedel vyriešiť iba veľ'mi robustný obal.

Spodnú stranu dopĺňajú, okrem pera, reproduktor, USB-C slot a mikrofón.

L'áva strana nám ostala úplne prázdna a na hornej nájdeme šuplík na dve sim karty alebo jednu simku a microSD kartu až do veľ'kosti 2 TB.

Okrem toho je telefón vyrobený z najlepších materiálov, vpredu novinka Gorilla Glass Victus, vzadu tiež Gorilla Glass verzia 5 a má certifikáciu odolnosti IP68, voči prachu a vode. V tomto smere Samsungu nie je čo vytknúť.

Displej a batéria

Kvalita zobrazovacieho panelu je, ako vždy pri vlajkových lodiah Samsungu, na špičkovej úrovni. Dynamic AMOLED displej s uhlopriečkou 6,9" (17,52 cm) má perfektný jas aj na priamom slnku a nádherné farby a hĺbku, samozrejme aj vďaka HDR10+, ktorým disponuje. Maximálne rozlíšenie



je 1440 x 3088 pixelov, čo robí hustotu 496 ppi, čiže viac ako je treba. Musíme ale dodat' pár vecí ktoré nie sú úplne kóšer.

Novinkou v Note modeloch je obnovovacia frekvencia 120 Hz. To ale ide len pri FullHD+ rozlíšení a aj to je len adaptívne zobrazenie, čiže telefón si sám určuje, kedy ide na 120 Hz a kedy ide len na 1 Hz.

Áno, nie je tu možnosť uzamknúť frekvenciu na 120 Hz na pevno, ako to je pri klasických 60 Hz. Popravde, rozdiel som takmer nevidel, lebo som nevedel, kedy to funguje na akej frekvencii. Čo bolo ale ešte horšie, okrem nižšieho rozlíšenia sa rýchlo vybíjala aj batéria, až som nakoniec túto funkciu vypol a radšej si zapol maximálne rozlíšenie a 60 Hz zobrazenie. Aspoň, že Samsung Vám od výroby nalepí ochrannú fóliu na displej. Tá sa

síce poškriabe takmer okamžite, no máte ako takú ochranu, ktorá dokáže oddaliť nevyhnutné – a teda škrabance na displeji.

Predížit' životnosť batérie sa dá aj pomocou tmavého režimu, ktorý je dostupný priamo od Samsungu v nastaveniach. Posuňme sa teda rovno na batériu, ktorá dostala kapacitu 4500 mAh. Nie je to žiadna sláva a už dnes sú telefóny, ktoré ponúknu viac. Pri takomto ohromnom displeji je to ozaj len tak tak. Kým som mal nastavené 120 Hz, nevydržal so mnou telefón do večera ani len pri jednej sim karte. Ako som to prepol, vydrží so mnou celý náročný deň aj pri dvoch sim kartách naraz (i keď tiež skoro na doraz). Menej náročný užívateľ sa možno dostane na jeden a pol dňa, maximálne 2, no pochybujem, že Note si kúpi niekto, kto telefón nevyt'aže celý deň.

O nabíjanie sa stará rýchla 25 W nabíjačka, ktorá ho dokáže nabit' za niečo vyše hodiny, alebo bezdrôtová, až 15 W nabíjačka, ktorú ale doma nemám. Moja 10 W nabije telefón za skoro 3 hodiny, čo mi ale nevadí, nakol'ko nabíjam len v noci. Pomalé nabíjanie je aj šetrnejšie k batérii samotnej.

Samsung nezabudol na podporu reverzného bezdrôtového nabíjania, ktoré môžete využiť na iné telefóny, smart hodinky, slúchadlá atď...

Fotoaparát

Tento rok som sa začal viac venovať foteniu. Samozrejme, po niekol'kotýždňovom štúdiu ako čo funguje som si kúpil skutočný foták, pretože fotenie na mobil som nikdy nejako nemal rád. Okrem toho, veľ'kost senzoru a objektívu sa nedá oklamat', aj



ked' uznávam, súčasné telefóny vedia naozaj pekne fotiť. Note 20 Ultra nie je výnimkou. Fotí skvele. Vo všetkých režimoch. Sú tam vzadu rovno tri objektívy:

- **hlavný:** 108 Mpix, s optickou stabilizáciou f/1,8 a laserovým zaostrovaním, ktorý dokáže nahrávať video v 4K (60 fps) a 8K (24 fps),
- **teleobjektív:** 12 Mpix s optickou stabilizáciou f/3,0 a 5x optický zoom
- **Širokouhlý fotoaparát:** 12 Mpix s elektronickou stabilizáciou f/2,2

Ako opísat' fotky? Na toto nie som expert a nikdy som ani nebol. Z hlavného fotoparátu lezú naozaj krásne snímky a fajnšmekrov poteší PRO režim. Taktiež video v 4K je perfektne stabilizované. V 8K by som video rád posúdil, no nemám zariadenie, ktoré by to zvládlo, monitory mám FullHD a telku len 4K, čiže verím, že aj toto je zvládnuté dobre. I ked' 24fps môže byť pre niekoho málo, je to štandard vo filmovom priemysle, takže to bude určite „pozeratelné“.

K teleobjektívu mám len pári poznámok. Prvá je technológia, ktorá sa použila. Vnútri je skutočný modul so šošovkami, ktoré sa vd'aka elektromagnetom hýbu zlava doprava a naopak a tak funguje optické priblíženie. Neskutočné, kam sa to posúva a kvalita do 5-násobného priblíženia je výborná.

10- a 20-násobné je ešte použitelné, no nakol'ko už ide o výkroj z pixelov, je cítit' slabšiu kvalitu. 50-násobné priblíženie je súčasťou použitelné, no skôr len na demonštráciu, že sa to dá. Fotky sú otriasné, teda aspoň podľa mňa. S väčším senzorom a rozlíšením by to v budúcnosti bola cesta.



„Širokáč“ je taká klasika. Síce som očakával, že bude mať väčší záber, no na bežné použitie stačí a hlavne fish-eye efekt je len veľmi malý, takže následná úprava nie je potrebná.

Naozaj by som rád rozprával o snímkoch viac, no v posledných rokoch sa mi to už zdá skoro všetko na jedno kopyto. Laik rozdiel už pári rokov nevidí, alebo ak áno, tak málo. Každý výrobca si proces z RAW do JPEG robí podľa svojho a výsledky sú rôzne hlavne kvôli chuti jednotlivých programátorov. Za mňa musím povedať, že Note 20 Ultra fotí pekne a ostro, len pridáva farbičky viac ako by musel. Nie je to na škodu, druhá väčšina užívateľov to ocení, lebo na sociálnych sietiach to vyzerá lepšie, no ja by som trošku ubral. Nebudem ale uberať z hodnotenia, nakol'ko fotáky patria k špičke.



Ešte spomeniem prednú kameru

- 10 Mpix, f/2,2 so 4K videom

Tu ide o zaužívaný štandard. Kamera fotí dobre, snímky sú jasné a ostré aj v horších svetelných podmienkach (nie v tme) a 4K video je naozaj slušné, aj keď na hlavný zadný modul sa nechytá ani náhodou. Na videohovory a selfie je však dostatočný. Pomocou tohto fotáku sa dá taktiež odomknúť telefón. Nakol'ko ale ide o obyčajnú kameru, nie je to nijak zvlášť bezpečné.

Aplikácia fotoparátu je prehľadná, s množstvom režimov, ako sú video, spomalené video, AR, panorama, jedlo, dynamické video a nechýba ani profesionálny režim videa. Pre mňa boli najzaujímavejšie Hyperčasové zberanie a Bixby Vision, ktorý dokáže odfotíť text a preložiť ho. Asi najlepšia funkcia, akú som v telefóne videl, zvlášť, ak vám z aliexpressu príde návod v čínštine.

Hardvér a softvér

Čo sa týka hardvéru, tak ten sprevádzajú kontroverzie ohľadom osadenia procesoru. Pre európsky trh Samsung volí svoje vlastné Exynos procesory, ktoré sú menej výkonné a viac náročné na energiu, ako sú tie od Snapdragonu. Note 20 Ultra má, tak ako jeho brat neUltra 8-jadrový Exynos 990 vyrobený 7 nm procesor. Dalej tu nájdeme 12 GB RAM LPDDR5, čo bohaté stačí. Viackrát som otvoril aplikáciu aj o päť dní neskôr a stále bola tam, kde skončila! Grafický procesor, ktorý sekunduje tomu hlavnému je ARM Mali-G77. Čo sa týka pamäte, tak tu je na výber 256 alebo 512 GB, čo musí stačiť každému. Teda,



pokial' nie, stále tu je možnosť rozšíriť si pamäť pomocou mikro SD karty.

Prešiel som si pár testov a Geekbench 5 dosiahol výkon procesoru 914 na jedno jadro a 2 732 na multi-jadro. Nie je to žiadna extra sláva, no musím povedať, že telefón už používam skoro mesiac a mám nainštalovaných asi 70 aplikácií. To mohlo zavážiť. V teste antutu dosiahol výsledok 534 963 bodov, kde som vraj porazil 77% užívateľov, úprimne, aj keby som ich porazil 100%, t'ažko si to všimnem.

Úprimne, nerozumiem príliš tomu rozbroju ohľadom Exynosov a Snapdragonov. Telefón valí ako gul'a, bez zaváhania aj pri preskakovaní z aplikácie do aplikácie, zvláda všetky povely a nemá problém s peknými animáciami, ktoré Samsung do svojich telefónov (myslím, že) minulý rok pridal. Telefón s prehľadom zvláda aj najnáročnejšie apky a hry.

Telefón je dostatočne výkonný, aby zvládol PC simuláciu (alebo ako to nazvati') vo

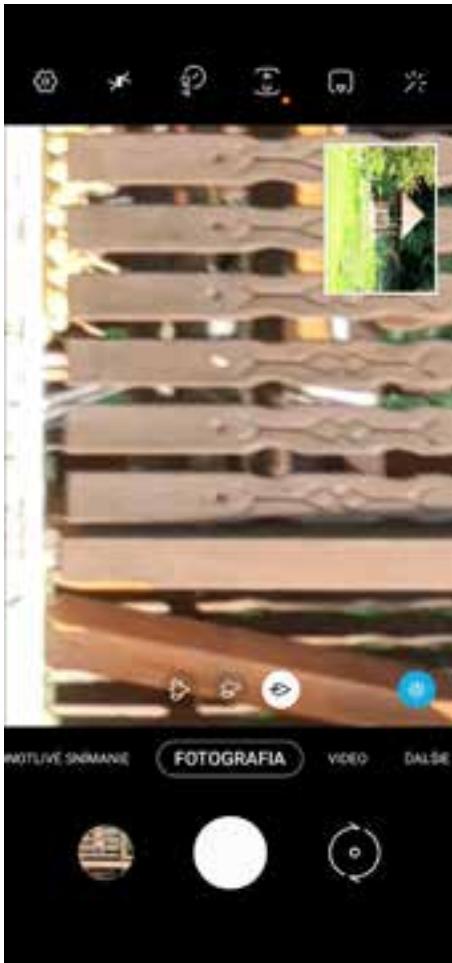
forme DEX, novinkou je, že tentokrát to môže byť konečne bezdrôtovo. Je milé vidieť, že sa programátori snažia posunúť aj toto rozhranie čoraz ďalej a robí to z tohto telefónu v podstate notebook vo vačku. Aplikácie bežia v

tomto režime perfektne a možnosť' pripojenia myši a klávesnice rozhodne poteší. Pokial' ale chcete, môžete samotnú dotykovú plochu displeja používať ako touchpad a nemusíte teda so sebou myš ani nosiť. Samotné rozhranie by si zaslúžilo vlastnú recenziu, no nejdem sa rozpisovať, už tak to bude dosť obsiahle. Stojí to rozhodne za vyskúšanie, kto váha, od prvej verzie to prešlo kus cest a môžem povedať, že ak budú pokračovať, bude to len lepšie a lepšie.

Pod displejom sa nachádza ultrasonická čítačka otlačkov, ktorá je každým rokom rýchlejšia a presnejšia. Nie je taká rýchla, ako optická, no aspoň si nemusí dávať pozor, či nemá mokré alebo špinavé ruky, nakol'ko si vie poradiť aj s tým, i ked', samozrejme, všetko má svoje hranice.

Softvér musí tiež pochváliť. Už dávno to nie je staré zasekané prostredie Samsung experience. Od One UI 1.0 je to na úplne inej úrovni, ako to bolo. Všetko pôsobí l'ahko, príjemne a ladne. Klobúk dole, ako sa dokázala juhokórejská spoločnosť vymaniť zo zlého svetla zasekaných telefónov.





„smartfóne“, no stylus nahradil kapacitný displej a naše prsty. Našťastie Samsung prišiel na to, ako využiť túto technológiu aj na dotykových plochách a dá sa povedať, že to pomaly, ale isto dot'ahuje do bodu, kedy to bude na nerozoznanie od skutočnosti.

Nové S Pen má v sebe integrovanú batériu a cievku na bezdrôtové nabíjanie, takže vie plnohodnotne fungovať aj niekol'ko metrov od telefónu. Vtedy slúži ako nejaké dial'kové ovládanie a to pomocou rôznych pohybových gest a samostatného tlačidla na jeho boku. V praxi som to takmer nikdy nevyužil, no to neznamená, že to je zbytočnosť, niekto sa totiž vždy nájde. Pre mňa to je možno na fotenie skupinky l'udí z väčšej vzdialenosťi, kde chcem byť aj ja. Možno ešte na prezentáciu, či ovládanie hudby, viac využitia to pre mňa mat' nebude.

V nastaveniach nájdeme samotnú sekciu S Pen, kde si ho môžeme prispôsobiť podľa svojich predstáv. Možnosti je tu naozaj vel'a a niektoré sa dajú otvoríť a dozvedieť sa o jednotlivých funkciách viac, poprípade pre lepšiu konfiguráciu. Odporúčam ale vypnúť funkciu „„popolit“ viac S Pen“ nakol'ko pri zapnutom režime Bluetooth aktívne vyhľadáva perá v okolí a to papá batériu.

Výbornou správou je plná implementácia pera do Microsoft OneNote. Môžete tak po vytiahnutí pera (a nastavení skratiek) hned' začať písat' do OneNote, čo sa vám samozrejme synchronizuje s PC atď. Navyše prítomná funkcia prevodu písania na text je mimoriadne užitočná a veľ'mi schopná (ak teda píšete trošku krajsie ako ja, nebudeť mat' žiadny problém). Celkovo práve S Pen robí Note výnimočným a to preto, lebo je to výnimočné pero. Najnovšie odozvu skrátili z 24 na 9 ms, čo vraj robí veľ'ký rozdiel. Neviem to priamo porovnať so starším

V Note 20 Ultra sa nachádza Android 10 s nadstavbou One UI 2.5. Tá ponúka dostatočné množstvo nastavení a utilizácie, takže si každý príde na svoje a kto nie, stále si môže stiahnuť iný launcher. Za mňa by to ale bolo na škodu, nakol'ko (teda aspoň ja som nenašiel taký) One UI má perfektnú optimalizáciu na ovládanie jednou rukou alebo menšími rukami. Kdekol'vek ste, stačí potiahnuť dodola a všetko, čo je na vrchu sa zrazu nachádza v strede obrazovky, na dosah vašich palcov. Nie sú potrebné žiadne prehmaty. Škoda, že to nevedia implementovať aj do aplikácií tretích strán.

V nastavenia nájdeme všetko, čo potrebujeme, čo hľadáme a pomôže aj fulltextové vyhľadávanie, takže nemusíte si mechanicky pamätať, čo sa kde nachádza.

K Androidu ako takému nie je čo dodat'. Desiatka verzia nie je žiadnou novinkou a čoskoro bude aj tak nahradená. Tu funguje skvele aj v spolupráci s nadstavbou od Samsungu, vďaka ktorým využíva maximálny potenciál telefónu na jednotku.

S Pen

Pero, ktoré robí sériu Note výnimočnou, som si nechal na samostatnú kapitolu. Je to nástroj, ktorý bol kedysi v každom

modelom, čo však môžem povedať je, že reakcie na písanie sú neskutočné. Celkovo sa snažím používať pero čo najviac, už len preto, že som zač dost' zaplatil, na druhej strane, dá sa s ním ovládať telefón niekedy pohodnejšie ako s prstami a tlačidlo na konci slúži ako perfektný antistress-button.

Záver

Samsung Galaxy Note 20 Ultra 5G je nekompromisný telefón, s nekompromisnými funkciami ale aj nekompromisnou cenou. Týmto všetkým mieri tam, kam patrí. Na samý vrchol potravinového reťazca telefónov. Možno nie je najvýkonnejším na svete, no je to jednoznačne najkomplexnejší stroj na trhu. Malá kancelária vo vačku. Bez debát a kompromisov, zvonku a áno, aj keď honiči benchmarkov budú nesúhlasiť, aj zvnútra. Kráľ' je mŕtvy, nech žije kráľ'.

Áno, viem, ešte tú nie sú nové iPhony ale čo sa tým zmení? Apple príde s podobným dizajnom a zmeny budú hlavne pod kapotou. Výkon najlepší na svete, no funkciami d'aleko za Note 20 Ultra. Samsung je pre tých, ktorí chcú od telefónu viac.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Redakcia	1 299€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nádherný displej	- batéria
+ výkon a multitasking	- hrúbka modulu
+ bezdrôtový DEX	fotoaparátu
+ možnosti pera S Pen	

HODNOTENIE:





Súťaž

1. cena
moto g^{5G} plus



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

"mobil stvorený pre hranie"

Avatar 2 dokončený, trojka príde už čoskoro



James Cameron potvrdil, že natáčanie Avataru 2 bolo úspešne ukončené a Avatar 3 od tohto ciela tiež nie je ďaleko.

Samozrejme, že to neznamená, že filmy budú pripravené do kín. Prichádza čas postprodukcie, ktorý niekedy trvá dlhšie ako samotné live-action natáčanie.

Cameron má momentálne plné ruky práce, pretože pracuje nie na jednom, ale na štyroch pokračovaniach jeho hitu z roku 2009, ktorý si dlho držal prvenstvo so zárobkom jedna miliarda dolárov. Samozrejme, že pandémia koronavírusu mu vôbec nepomohla.

„Stratili sme asi 4 a pol mesiaca produkcie a boli sme nútene posunúť premiéru o celý rok, a to až na decembra 2022, čo už ohlásené bolo. Neznamená to však, že máme na vydanie a úpravy ďalší rok. Kde sме teraz? Natáčame na Novom Zélande zvyšok live-action záberov a ostáva nám as tak 10 % od dokončenia natáčania trojky.“ prezradil na

internetu Cameron. Cameron nechcel o filme prezradíť nič ani samotnému Arndoldovi Schwarzeneggrovi, no pozval ho, aby navštívil natáčanie, a to, čo by chcel vedieť, nech si zistí sám.

Cameron a Schwarzenegger diskutovali o filme počas svetového samitu v Rakúsku, keďže film má pro-enviromentálny sklon a ukazuje ozbrojených ludskej osídlovateľov, ktorí násilím dobívajú exotické prostredie planéty Pandora a nel'utostne čerpajú prírodné zdroje pôvodným obyvateľom planéty, s ktorými vedú vojnu a ktorí majú k prírode úplne iný vzťah.

Avatar 3 bol kvôli koronavírusu posunutý na rok 2024 a Cameron tvrdí, že Nový Zéland, kde sa natáča väčšina záberov, je skvelým miestom, a natáčanie bude pandémiou ovplyvnené minimálne.

Avatar 2 je plánovaný na 16. decembra 2022, Avatar 3 na 20. decembra 2024, Avatar 4 na 18. decembra 2026 a Avatar 5 má prísť 22. decembra 2028.



Ako dopadli tohtoročné Emmys?



Po filmových oceneniach si na svoje prídu aj seriály a sitcomy v podobe ocenení Emmys. Tento rok by sa dalo povedať, že ocenenia ovládlo päť seriálov, z ktorých určite mnogé poznáte.

Prejdeme si tie najúspešnejšie. Najvyššie ocenenia, a to za najlepší komediálny seriál, komediálneho herca aj herečku, herca aj herečku vo vedľajšej roli získal seriál Schitt's Creek. Ďalej dominoval seriál Watchmen, Mandalorian, Succession a z komických programov víťazila hlavné relácia Saturday Night Live. Ocenenie za najlepšieho herca si odniesol Jeremy Strong (Succession) a najlepšou herečkou sa stala Zendaya (Euphoria). Najlepšími komediálnymi hercami boli Eugene Levy a Catherine O'Hara za už zmieňovaný seriál Schitt's Creek, ktorý z 19 nominácií 9 vyhral, pričom Watchmen aj Mandalorian mali pomer 15 nominácií k 7 výhram.

Yakuza z konzol do kín



Jedna z populárnych sérií spoločnosti SEGA je hra Yakuza, ktorá je tu s nami už od roku 2005, keď vyšla na PS2.

Spoločnosť SEGA spája sily s Wild Sheep Content a štúdiom 1212 Entertainment, aby hernú sériu priniesli na plátna kín. Sériu sa točí okolo Kazuma Kiryu a odohráva sa vo vymyslenej štvrti Tokia Kamurochu, ktorá je inšpirovaná naozajistou štvrtou Kabukicho. Hra bola uznávaná za skvelý vývoj postáv, osobné príbehy a miestami bizarné vedľajšie misie, ako napríklad sút'az v karaoke, vystupovanie ako filmový producent, automobilové závody, alebo robenie bodyguarda Michaelovi Jaksonovi. Wild Sheep je produkčná spoločnosť založená výkonným riaditeľom Netflixu, Ericom Barmackom a štúdio 1212 Entertainment naposledy pracovalo na filme Scary Stories to Tell in Dark.

Ako si viedol vo svete Tenet?



Zisky Tenetu už takmer mesiac po premiére prekročili hranicu 300 miliónov celosvetovo. Číslo sa ani zdá lebliži k očakávanej sume, keďže rozpočet na tento Nolanov trhák bol 200 miliónov dolárov.

Režisér Christopher Nolan dokázal, že patrí medzi vzácnych filmárov a dokáže priniesť originálne filmy, ako Počiatok, Interstellar a Dunkirk, z ktorých každý zarobil cez 500 miliónov dolárov a očakávalo sa, že Tenet bude kráčať v stopách týchto projektov. Asi všetci vieme, že dôvodom nebolo nič iné ako koronavírus, ktorý v dobe premiéry a premietaní zavrel mnoho kín po celom svete, a dúfalo sa, že práve Tenet naštartuje Hollywoodsku produkciu. Keď však zvážime, v akej dobe film vyšiel, 300 miliónov je pre film naozaj úspech. Ďalšie veľké filmy po „úspechu“ Tenetu odložili.

Resident Evil na Netflix?



Spoločnosť Netflix zverejnila trailer na nadchádzajúci animovaný seriál, Resident Evil: Infinite Darkness, ktorý vyjde v roku 2021.

Netflix taktiež pracuje na live-action Resident Evil seriáli, ktorý bude sledovať Jade a Billyho Weskerových a zatiaľ nevieme, či budú spolu tieto dva seriály nejakso súvisiť. Live-action seriál píše scenárista hororového seriálu Supernatural, Andrew Dabb. Animovaný seriál bude sledovať známe postavy, ako Leona S. Kennedyho a Claire Redfield. Producentom bude Hiroyuki Kobayashi z Capcomu a animovať ho bude štúdio Quebico. Predchádzajúce adaptácie na Resident Evil zarobili viac ako 1 miliardu dolárov a je jasné, že oba seriály sú teda príjemným potešením pre fanúšikov.

Noví mutanti

BUDÚCNOSŤ X-MEN?



Viac než dvadsať rokov od premiéry prvého filmu o našich oblúbených mutantoch sa rodina X-Men dočkala ďalšieho člena. Nebolo to prekvapenie, ved' prvý trailer vyšiel v roku 2017. Už len jeho samotné uverejnenie v piatok trinástejho naznačovalo, že si pre nás režisér Josh Boone (*Stuck in Love, The Fault in Our Stars*) pripravil pravý hororový zážitok. Po skúsenosti s filmom *Logan* (2017), ktorý ukázal dospelejšiu stránku X-Men série, som sa veľmi tešil na temnejšie spracovanie sveta mutantov. Podarilo sa teda Novým mutantom splniť moje očakávania?

Naša hlavná hrdinka Danielle „Dani“ Moonstarová (Blu Huntová) je mladé indiánske dievča, ktoré sa po tragickej udalosti ocitne v zariadení pre „nadané“ deti. Po krátkom rozhovore s doktorkou Ceciliou Reyesovou (Alice Bragaová) sa

dozvie, že má zatial' neznáme zvláštne schopnosti, ktoré však môžu byť nebezpečné pre jej okolie. Spolu s ňou sú tam aj vlčie dievča Rahne (Maisie Williamsová), šialená Illyana (Anya Taylor-Joyová), bývalý baník Sam (Charlie Heaton) a namyslený Roberto (Henry Zaga), ktorí tiež disponujú rôznymi zvláštnymi talentmi. Frustrovaná Dani sa snaží pochopiť dôvod jej núteneho pobytu v ústave, prežiť šíkanu zo strany Illyany a za pomoci doktorky nájsť podstatu svojich schopností. V tom jej nepomáha fakt, že sa s jej príchodom začali v zariadení diat' podivné veci.

Horor nehoror

Doteraz si pamätam úvodný trailer na Nových mutantov. Jedna scéna desivejšia ako druhá, v pozadí verzia pesničky The Wall od Pink Floydu. Mal som z toho zlý

pocit v tom najlepšom slova zmysle. Ked' som si však pri kupovaní lístku všimol, že to dokonca nie je ani 15+, začal som byť trochu skeptický. Oprávnené. Počas celého sledovania som sa nevedel zbaviť pocitu, že sa z pôvodnej myšlienky upustilo kvôli zníženiu vekovej hranice, a teda zväčšeniu publiku. Podľa slov režiséra Josha Booneho však ku žiadnym zmenám v pôvodnom zámere nedošlo a film bol vždy zamýšľaný ako PG-13 akčný thriller/horor. Slovíčko „horor“ na lístku síce aj stalo, v skutočnosti to bol ale asi taký horor ako diskotéka pri zapnutom svetle za prítomnosti rodičov. Z Nových mutantov vyžaruje veľká rozpačitosť a výsledok je nemastná, neslaná kombinácia teenagerskej drámy a kvázi-hororu. Všetky scény, ktoré mali byť nepríjemné, boli príliš umelé, predvídateľné až komické, nehovoriac o tom, že ich tam bolo až podozriovo málo. Nikdy som sa o nikoho



nebál, nikdy nebolo nič v stávke. Ku koncu filmu sa hororový aspekt vytratil úplne a film sa zmenil na stereotyp priemerného superhrdinovského akčného filmu. Moje sklamanie bolo o to väčšie, že som tu a tam videl vo filme potenciál. Nepríjemné miesto, uzavretá spoločnosť, malo to základy. Bohužiaľ, zabudol som, že teraz sa robí už skoro všetko pre deti, očividne aj horory.

Tol'ko k deju

Aj ked' sa možno Novým mutantom nepodarilo vytvorit' hororovú atmosféru, stále to mohol byť solídný film, správne? Nesprávne. Dej tam sice bol, ale to je asi jediné, čo sa oňom dá povedať. To, že bol jednoduchý, by až tak nevadilo, ak by bol vyvážený, napríklad zaujímavým

vývojom postáv alebo výnimočnými hereckými výkonomi. Tu však nanešťastie akákol'vek protiváha chýbala. Zo šiestich postáv si pamäťam stvárnenie len dvoch, a to preto, že bolo vyslovene komické. Čo sa týka samotných postáv, každá bola charakterizovaná len jednou vlastnosťou a celý osobnostný vývoj spočíval v prekonaní tejto vlastnosti. To principiálne nie je zlé, bolo to však odfláknuté, a ked' aj nejaká postava prešla vývojom behom filmu, pôsobilo to prvoplánovo a nezaslúžene.

Vel'ké finále

Vyvrcholenie filmu pôsobilo, akoby ho natočil niekto úplne iný len s matným opisom toho, čo sa diaľo vo filme dovtedy. Všetky pokusy o natočenie hororu šli von

oknom a celý tretí akt sa zmenil na CGI bitku. Pre odľahčenie situácie si tu a tam protagonisti vymenili stereotypné drsné hlášky alebo slabé vtipy orientované na pobavenie mladšieho publiku. Samotné efekty neboli zlé a akcia bola vcelku zaujímavá, absolútne sa však nehodila k tomu, čo sa diaľo vo filme dovtedy. Ak by bol celý film taký, aký bol záver, nebolo by to súčasťou súčasného filmu. Nejednalo sa o žánrového mieru, ale aspoň by sa na nič nehrával a dal by sa zaradiť medzi ostatné X-Men filmy ako kukučie vajce.

„Film Noví mutanti je pokus o horor zo sveta X-Men určený pre neplnoleté publikum. Slabšiemu deju nepomáhajú zlé herecké výkony ani nezaujímavé postavy. Kvalitné vizuálne efekty nezakryjú rozpačitosť filmu, ktorý sa snaží byť na jednu stranu strašidelný a na druhú stranu prístupný det'om.“

Jakub Mrázík

ZÁKLADNÉ INFO:

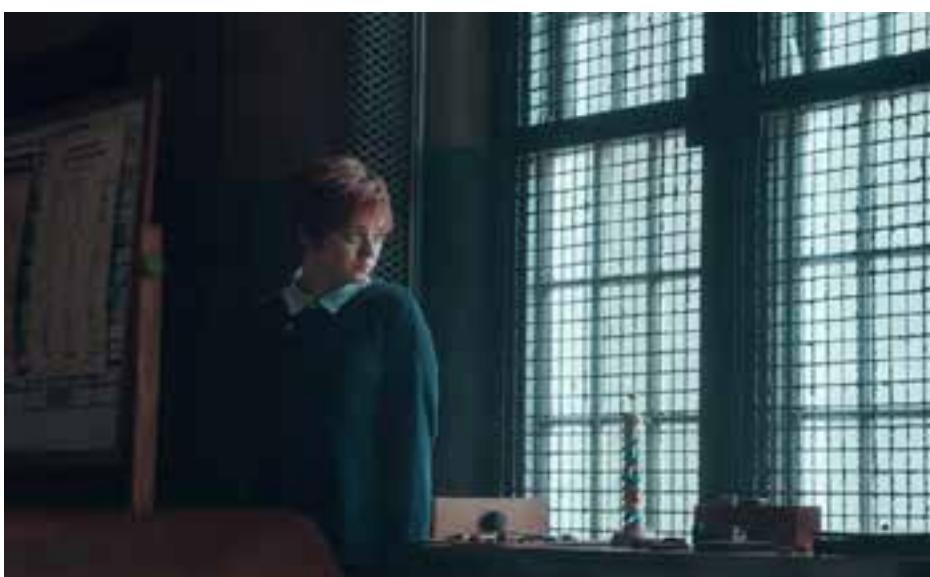
Réžia:
Josh Boone

Rok vydania: 2020
Žánor: Horor / Sci-Fi / Akční

PLUSY A MÍNUŠKY:

- | | |
|--------------------|------------------|
| + špeciálne efekty | - Horor nehoror |
| | - Postavy |
| | - Herecké výkony |

HODNOTENIE:



Enola Holmesová

VE STÍNU NEJVĚTŠÍHO DETEKTIVA



I když se aktuální situace nezlepšuje a většina velkých letních blockbusterů, co se chystala letos do kin, se přesouvá na příští rok, stále mají diváci alespoň menší formu útěchy díky zvýšené produkci originálních snímků streamovacích platform. Nejvíce z toho těží Netflix, jehož letošní novinky nemají o divácký zájem nouzi. Bude tohle případ srpnové Enoly Holmesové?

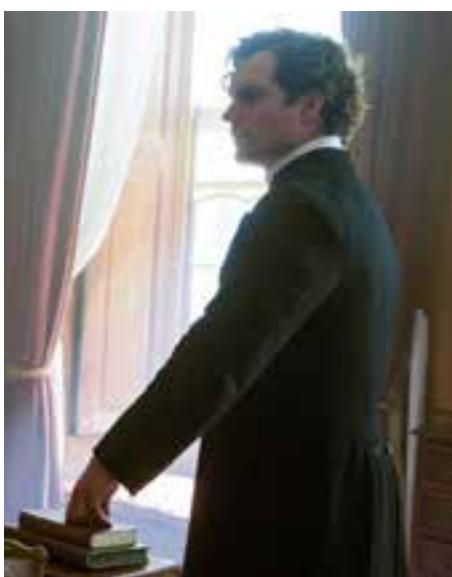
Když máte za bratra nejslavnějšího detektiva na celém světě, může to pro vás znamenat docela problém. S tím se musela poprat i hlavní hrdinka této novinky. Do svých šestnácti let žila ve vlastním světě se svou matkou, své dva slavnější bratry od svého útlého dětství neviděla. Když ovšem jednoho dne jejich matka zmizí, opět se setkávají. A tak zatímco Mycroft (Sam Claflin) má pro svoji mladší sestru naplánovanou internátní školu a Sherlock (Henry Cavill) se do toho nehodlá míchat, Enola (Millie Bobby Brown) má vlastní plány. Utíká z domova a vydává se po matčině stopě. Enola Holmesová je poměrně zajímavý

film na papíře. Knižní předlohu, která se inspiruje dílem Arthura Conana Doylea a přidává vlastní příběh do jeho světa, jsem nečetl, hlavní hrdinka ale jako by do světa slavného hrdiny zapadla téměř bez problému. V její filmové podobě se totiž daří minimálně jedna věc na výbornou, a to je vykreslení dobové atmosféry a představení uvěřitelného světa, ve kterém se patálie hlavní hrdinky odehrávají.

Výlet do známého světa

Film totiž těží z velmi působivé výpravy, na které jde rozpočet vidět, a i když se jedná o relativně skromný film, vypadá k světu a vedle dobových kostýmních dramat se rozhodně neztratí. Přičtěte si k tomu hodně povedený hudební podkres Daniela Pembertona, kterému tyhle dobové londýnské kusy prostě jdou a jste





jako doma ve světě slavných detektivních příběhů. Skvělou audiovizuální stránku (když přehlédu pár drobných přešlapů u zbytečně digitálních triků) jen podporuje výrazná a příjemně hrajá kamera Gilese Nuttgense, která hned v několika místech nahrála hodně pozitivních bodů. Pozitiva v rámci možností ale také sbírá hlavní osazenstvo filmu, které místy drží film s těží nad vodou. Představitelka hlavní role Millie Bobby Brown má dostatečné charisma na to, aby postavu, na které film stojí a padá, utáhla i v momentech, kdy ji scénář moc nepřeje. To stejně platí o Henry Cavillovi, který do tohoto světa zapadne na výbornou a v roli detektiva funguje výborně, jenom jeho Sherlock není úplně tím Sherlockem, kterého známe ze slavných knižních příběhů.

Forma převažuje nad podstatou

Hlavním problém filmu je ale právě scénář a celá příběhová stránka filmu. Ta působí

trochu podvyživeně a na ty dvě hodiny a pár minut to vystačí jen stěží. Nejenom ale, že je příběhově snímek trochu nevyvážený a vyprávění kolísá nahoru a dolů jak na horské dráze (což ostatně platí o tempu celého filmu), i ona originální složka s nabouráváním čtvrté stěny je nadužívána, a tak už v druhé půli působí trochu otravně. Konečnému dojmu rozhodně nepomáhá ani fakt, že film možná až příliš zbytečně tlačí se sociální myšlenkou a tím, co si z filmu odněst. Nemám problém s myšlenkou samotnou, ale předhazovat ji na každém rohu taky nepotřebuji.

Celý film je tak s přihlédnutím ke všemu, co nabízí, vlastně takovou docela průměrnou podívanou na jedno zhlédnutí, který sice vyloženě neurazí, ale není to nic, o čem byste psali domů. Pár skvělých scén, trocha humoru a parádní audiovizuální stránka s výpravou v čele, ale také místy pomalé a nezáživné, zdánlivě zbytečně přešlapující na místě a s příliš velkou snahou mít nějaké prvoplánové sdělení svým divákům.

Snímek Enola Holmesová je k dispozici předplatitelům služby Netflix od 23. září 2020 v českém znění i s titulkami.

„Enola Holmes je vcelku průměrnou záležitostí se sympatickým obsazením a výpravou, výrazné tlačení na pilu v některých ohledech a hodně kolísající tempo ovšem jinak příběhově podvyživenému filmu moc nepřidá“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Harry Bradbeer

Rok vydania: 2020
Žánor: Drama / Krimi / Mysteriozní

PLUSY A MÍNUŠKY:

- + Výprava
- + Hlavní představitelé
- + Soundtrack
- Tlačení na pilu
- Tempo
- Vyprávění
- Dialogy

HODNOTENIE:



Narušený

NIKY NEVIEŠ, KTO SEDÍ V AUTE PRED TEBOU



Každý, kto niekedy cestoval v pondelok ráno do Bratislavы, by vedel povedať slovko alebo dve o stresujúcich dopravných situáciach. Svoje si určite odjazdil aj režisér Derrick Borte (American Dreamer, The Joneses), ktorého akčný thriller Narušený prifráčal do slovenských kín začiatkom septembra tohto roku. Borte na všetkým motoristom dôverne známej téme demonštroval, ako l'ahko sa môže bežný deň zmeniť na najhoršiu nočnú moru, ked' natrafíme na nesprávneho človeka.

Rozvodom skúšaná Rachel (Caren Pistoriusová) sa snaží skíbiť svoj pracovný život so starostlivostou o syna Kylea (Gabriel Bateman). Jej každodenná ranná rutina začína prespatím budíka a cestou autom so synom do školy neodmyslitelne zahŕňa zapcháté cesty a nervóznych vodičov. Akoby toho na ňu

nebolo málo, dostane sa do konfliktu s „Mužom“ v aute pred ňou (Russell Crowe), ktorý sa však namiesto bežného vynadania rozhodne udeliť Rachel životnú lekciu. To,

kol'ko zloby sa môže skrývať v neznámom človeku, si Rachel uvedomí, až keď je príliš neskoro a l'útost' nad stlačením klaksónu vystrieda strach o holý život.





Ako guma

Od filmu, ktorého väčšia časť sa odohráva na ceste, môžeme očakávať nejednu naháňačku pri vysokej rýchlosti či nejaké to nabúrané auto. Kamera aj hudba výborne dopĺňajú akčné scény a aj v relatívne kl'udnejších častiach sa vás drží nepríjemný pocit, že spoza rohu na vás vykukne Russell v šedom 4x4. Celý Narušený sa natahuje ako guma od gatí a divák s privetými očami čaká, že každú chvíľu praskne. Dej je behom celého filmu tlačený dopredu antagonistom a úbohá Rachel sa snaží aspoň dorovnat' náskok, ktorý si pred ňou Muž z auta vybudoval. S každou minútou sa stávky zväčšujú a Narušený človeka nikdy nenuď. Dynamickosť deja nútí našu protagonistku myslieť za pochodu a neustále sa prispôsobovať zhoršujúcej sa situácii.

Viem, čo robím

Práve mysenie za pochodu býva kameňom úrazu v podobných filmoch. Prenasledovaní zvyknú robiť hlúpe rozhodnutia, ktoré im situáciu len zhoršia. Nie však tu. Napriek

tomu, ako som si mädlil ruky, že určite nájdem kopu nelogických rozhodnutí, nepodarilo sa mi zachytiť ani jediný zlý krok zo strany Rachel. Všetky situácie riešila tak správne, ako sa len dalo (aspoň podľa mňa). To pridávalo celému príbehu na reálnosti a nášmu prenasledovateľovi na desivosti. To, že môžeš spraviť, čo len chceš a aj tak sa nezbavíš pribratého gladiátora vo vel'kom aute, je vel'mi znepokojuvý pocit.

Čo sa týka samotného Muža, Russell Crowe bol vo svojej role až desivo presvedčivý. Aj napriek svojej aure nezastaviteľnosti vždy pôsobil ako obyčajný človek z mäsa a kostí a už jeho samotná prítomnosť na scéne bola hrozivá. Mysel som si, že nám tvorcovia poskytnú trochu viac o jeho minulosti a motivácii, ale očividne sa rozhodli íst' cestou anonymného čudáka, ktorá vo svojej podstate fungovala vel'mi dobre. Rozhodne to nie je ten typ záporáka, s ktorým v kútku duše súhlasíte.

Silný až do konca?

Možno jediným smietkom v oku bolo samotné finále. To, že sa nejedná o hlbokú

psychologickú štúdiu l'udskej mysele, sme vedeli už behom pozeraania a vôbec to nevadilo. Napriek svojej jednoduchosti však dokázal film vždy prekvapíť a nikdy som nemal pocit, že by bol predvídateľný. Až na ten záver. Tam akoby sa už autor vyčerpal a gradácia bola o niečo slabšia, ako by som chcel. Film to zahral takzvane na istotu, čo nie je zlé, ale je to... no... na istotu. Nebolo to však niečo, čo by pochovalo zážitok, to vôbec nie. Len som si za tých 90 minút tak navykol na milé prekvapenia, že som čakal od záveru asi niečo viac.

Ako celok hodnotím film Narušený vel'mi kladne. Okrem predvídateľného záveru mu nemám prakticky čo vytknúť. Vzhľadom na svoju jednoduchosť a priamočiarosť sa z neho asi nestane kultovka, ale ako sa hovorí, v jednoduchosti je krása. Mňa si film Narušený získal svojím sedliackym rozumom, hereckými výkonmi a napäťou atmosférou.

„Vo filme Narušený sa dozviete, aká nebezpečná môže byť obyčajná cestná roztržka, ak natrafíte na narušeného človeka, ktorý sa vám rozhodne udeliť lekciu. Je to hodinu a pol dlhá jazda plná výborných hereckých výkonov, napäťia a akcie.“

Jakub Mrázik

ZÁKLADNÉ INFO:

Rézia:
Derrick Borte

Rok vydania: 2020
Žánor: Thriller / Akčný

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Herecké výkony
- + Dynamický dej
- + Napätie
- predvídateľný záver

HODNOTENIE:



Social Dilemma

JE ČAS SA ZAMYSLIEŤ NAD SOCIÁLNYMI SIEŤAMI



Trávite príliš veľa času na Facebooku či Instagrame? „Scrollujete“, preklikávate, „lajkujete“ a potom opäť znova a znova? A nie je to podľa vás už príliš? Množstvo odborníkov v poslednej dobe varuje pred negatívnym vplyvom mobilných obrazoviek i sociálnych sietí. Hoc na jednej strane majú veľa pozitív, na druhej je kopec negatív, a tie nám môžu v budúcnosti poriadne zavaríť.

Na jednej strane vy a na druhej superpočítač

Nie je to žiadne veľké tajomstvo, že giganti ako Facebook či Google sa čím d'alej, tým viac zaoberajú umelou inteligenciou a pomocou tej sa snažia vyvíjať rôzne aplikácie.

Ved' nie je to super? Samozrejme, že je, no čo ak sa to začne vymykat' spod kontroly? Cieľená reklama na webových stránkach či odporúčané videá na YouTube nám súčasťou ukazujú, čo by sme možno aj chceli, no čo ked' tie veci v skutočnosti ani nepotrebuje, iba po nich túžite? Konzumný „boom“ sa môže začať. A čo také odporúčané d'alšie video na YouTube? Neträgte tam vďaka tomu až enormné množstvo času?

Vel'a odborníkov na jednom mieste

V dokumente stretávame množstvo l'udí „z fachu“. Nebude to teda teoretické rozprávanie v štýle „jedna pani povedala“, ale informácie z úst l'udí, ktorí robili

priamo pre Facebook, Twitter, Google či iných technologických gigantov.

V dokumente stretávame Jeffa Seiberta (Twitter), Bailey Richardsonovú (Instagram), Joesa Toscana (Google) či Guillaumea Chaslotu (YouTube) (a samozrejme, množstvo ďalších).

Každá osobnosť nám povie, prečo si myslí, že sociálne siete by mali byť akýmsi spôsobom regulované, čo sa im na určitých veciach nepáči a ako by nakladali s informáciami oni.

Dokonca sa nám vo filme predstaví aj Jaron Lanier, ktorý má na svedomí svoju známu prácu pod názvom Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now (10 dôvodov, prečo vymazať vaše sociálne média práve teraz).

Pomedzi rôzne zaujímavé a niekedy až alarmujúce informácie môžeme sledovať jednoduchý príbeh rodiny, ktorú sociálne média a mobily zasahujú a ani o tom nevedia. Ten je jednoduchý a častokrát až príliš sci-fi, takže ho netreba brat' úplne vážne.

Tenká čepel' medzi dvoma bublinami môže spôsobiť problém

Veľkým problémom, ktorý autori dokumentu prezentujú, je to, že sociálne siete nás l'udí čoraz viac rozdeľujú. Hoc je dobré, že nám strojové učenie ponúka veci vhodné pre nás, na druhú

stranu nemáme možnosť sledovať opačné názory, iný svet, žijeme v akejsi bubline, ktorá súčasťou s druhou susedí, no je medzi nimi akási pomyselná čepel'.

A tá môže spôsobiť obrovský problém. V dokumente sa dozviedáme aj názor na to, či môžu sociálne média spôsobiť rozrát demokracie – množstvo odborníkov s tým súhlasí a ja s nimi taktiež.

V Social Dilemma sa dočítame aj pár trikov a tipov, ako obmedziť všetky tieto výdobytky techniky tak, aby sme sa o modernú dobu neochudobnili a aby sme zároveň nemuseli byť otrokmi obrazoviek.

Aj keď s účinkujúcimi súhlasíme, celý dokument sa nesie v duchu toho, že sociálne média sú ako celok veľmi zlé. Určite by sa tu našlo miesto aj na vyzdvihnutie toho, v čom môžu byť dobré a ako môžu l'udom určitým smerom pomôcť.

Po tomto možno zvážiť svoj čas na Facebooku či Instagrame

Social Dilemma vám do hlavy vsunie „chrobáka“, vďaka ktorému porozmýšľate nad tým, či sa na sociálnej sieti oplatí stráviť tol'ko času a aj nad tým, či všetky tie „palce, srdiečka a komentáre“ naozaj stoja za to. Ak nad tým už teraz premýšľate, vypnite internet a vyberte sa poprechádzat' na nejaké zaujímavé miesto. Ved' na svete je tak krásne!

Lubomír Čelárik

ZÁKLADNÉ INFO:

Rézia:
Jeff Orlowski

Rok vydania: 2020
Žáner: Dokumentárny / Vedecký

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavá téma
- + množstvo hostí z odboru
- + dobré tipy od hostí
- miestami som mal pocit, že ide o príliš čierno-biely pohľad

HODNOTENIE:



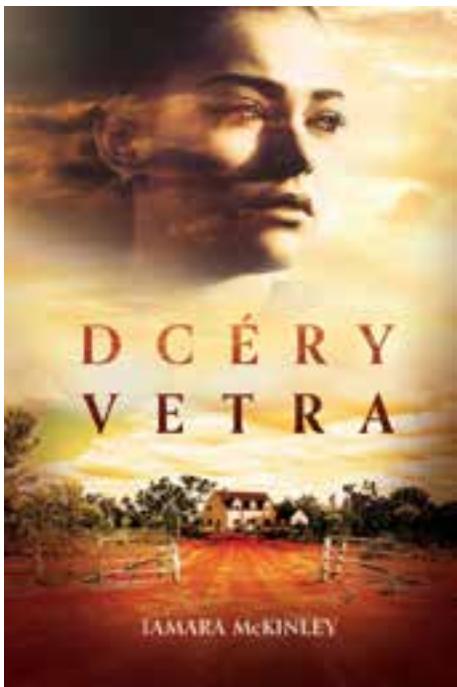
NENECHAJTE SI UJSTĚ **ONLINE** FILMOVÉ NOVINKY



#bontonfilmvasbavi
 **BONTONFILM**

Dcéry vetra

AUSTRÁLSKE VNÚTROZEMIE SKRÝVA MNOHO TAJOMSTIEV



Príbeh odohrávajúce sa v Austrálii ma zvláštnym spôsobom fascinujú. Či už je to podnebie, rozmanitosť krajiny, fauna, flóra alebo dejiny. Preto som sa nechala zlákať na romantiku z pera austráliskej rodáčky, dnes už uznávanej britskej spisovateľky, Tamary McKinley.

Nezvyknem veľmi siahat' po tomto žánri, ale čas od času sa nechám nahovorit'. A dobre som urobila. Pútavý príbeh z austrálskeho vnútrozemia príjemne prekvapil.

Skôr ako sa dostanem k priblíženiu deňa a postáv, musím podotknúť, že jednou z hlavných postáv je krajina samotná. Je cítit', že autorka knej má hlboký vzťah a spomienky na ňu vykreslila tými najpestrejšími farbami. Ked' opisuje púštnu búrku, môžete aj zo stránok knihy sfukovať piesok.

Na začiatku sa ocitáme v roku 1936. Sme svedkami tragickej smrti otca mladučkej Ellie a jej zoznámenia s dvojčatami Joeom a Charliem. Tí dvaja sú o niečo starší a, samozrejme, ostrieľanejší. Nik z nich to nemal v

živote jednoduché. Ju opustila matka, ked' bola maličká a oni dvaja sa bez rodičov pretíkajú vnútrozemím ako nádenníci. Charlie je l'ahkovážny a baží po živote na okraji priepasti, naopak Joe je rozvážnejší a dobrosrdečnejší. Chlapci sa podujali, že Ellie zavedú k tete, kam mala s otcom pôvodne namierené.

Trojlístok sa stane na dlhú dobu nerozlučným. A ako to už v trojlístkoch býva, jeden musí z kola von.

A na toho, kto si Čierneho Petra vytiahne, zvyčajne nič dobré nečaká. Vojna neobišla ani Austráliu, kto mohol nastúpiť k vojsku a na farmách ostali väčšinou starci a ženy. Nastalo t'ažké obdobie...

Druhá dejová linka sa odohráva v súčasnosti. Veterinárka Claire sa vracia zo Sydney na rodinnú dobytkársku farmu. Vzťah s rodičmi a sestrou je z nejakých dôvodov väzne naštrbený. Charizmatická a nekonvenčná prateta Aurelia ju súrne zavolala domov a mladá žena tuší, že sa deje niečo vážne.

Prišiel čas zúčtovania s minulosťou. Matka Ellie spolu s tetou sa musia vrátiť k bol'avým spomienkam na minulosť. Čo také sa odohralo pred rokmi medzi Ellie a dvojčatami, že to spôsobuje vel'ké problémy aj d'alšej generácií?

Sestry sú na nože a mama s tetou dokážu pravdu dávkovať len po kvapkach. Budú všetci dostatočne silní a súdržní, aby dokázali čeliť pravde a vyrovnať sa s následkami krívd z minulosťi? Duchovia ožívajú a testujú odolnosť rodiny.

Ellie sa zahľadela do dial'ky, v myšlienkach d'aleko-pred'aleko. „Hovorí sa, že minulosť nemôže človeka ranit'. Hovorí sa, že duchovia nie sú," zašomrala. „No nie som si taká istá." Potom sa obrátila, pozrela na dcéru a chytila jej bradu do dlaní.

„Nič nebudem pred tebou tajit', drahá," šepla s tichou odhadlanosťou. „Napokon sa dozvieš všetko."

Príde aj na romantiku. Vtedy aj dnes. Po Claire poškúľuje „kolega" veterinár, ktorý sa vysporadúva s vlastnou tragédiou, no nebráni sa konečne začať nový život. Majú však pred sebou ešte dlhú cestu. Samozrejme, medzi Ellie a dvojčatami to kedysi iskrilo tiež.

Autorka zvolila dve rozprávačské perspektívy, na môj vkus pričasto skáče v čase a niekedy pôsobila mätúco. Mne osobne sa viac páčili kapitoly z minulosťi. Celá tá drsnosť života na farmách, problémy, s ktorými sa museli l'udia v minulom storočí popasovať, ako t'ažko si zarábali na chlieb.

Do toho prišla vojna, kedy rodiny so strachom čakali na príchod kňaza, aby im zvestoval smutné správy. Sucho, hlad, záplavy – s tým všetkým museli ženy a starci bojovať bez mladých a silných mužov, ktorí húfne rukovali do armády. Nie je nûdza ani o dojímavé momenty, ktoré vôbec nepôsobili násilne.

Román je napísaný s citom, veľmi pútavo a l'ahko. Autorkina láska k rodnej zemi je citel'ná. Vie, o čom píše a nie je problém jej veriť. Kto má rád rodinné ságy okorenenej tajomstvom, šmrncnuté romantikou so zakomponovanými historickými udalosťami, ten si príde na svoje.

Ivana Zacharová

ZÁKLADNÉ INFO:

Tamara McKinley: Rok vydania: 2020
Dcéry vetra Žánr: beletrie pre dospelých, romantika

PLUSY A MÍNUSY:

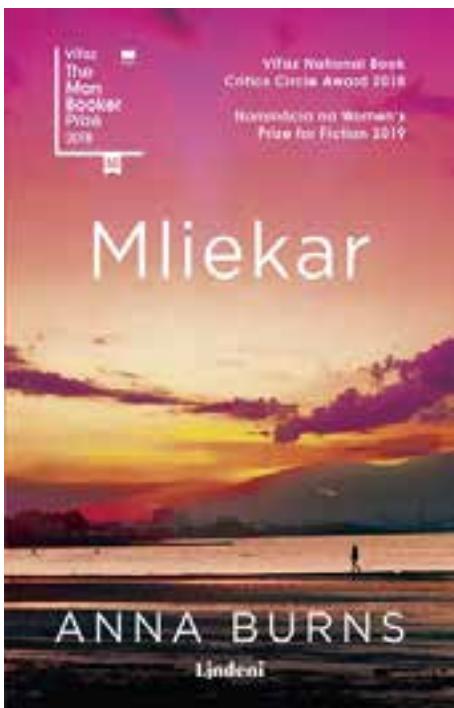
- + jednoduchý štýl
- + skvelé opisy drsnej prírody
- + historické fakty
- časté skákanie v čase, nie vždy šťastne zvolené

HODNOTENIE:



Mliekar

ORIGINÁLNY POHĽAD NA ÍRSKO V ČASOCH THE TROUBLES



Vítaz The Man Booker Prize 2018, víťaz National Book Critics Circle Award 2018 a nominácia na Woman's Prize for Fiction 2019 – to je román Mliekar. Tento dokonalý čitatel'ský zážitok by si nemal nechat' ujsť' žiadten milovník dobrej literatúry. Pre mňa jeden z top čitatel'ských zážitkov roka. Najmä vd'aka autorkinmu jedinečnému pisatel'skému štýlu, skvelému humoru, irónii, originálneemu pohľadu na udalosti pohnutej doby v čase etnicko – nacionalistického konfliktu v Severnom Írsku.

Búrlivé obdobie známe ako The Troubles si vyžiadalo množstvo l'udských životov a zanechalo kvantum neviných obetí zasiahnutých bojmi, smrt'ou v rodine, neistotou a strachom. Autorka nepomenúva ani krajiny, ani mestá, ani názvy polovojenských skupín, čím odstránila hranice historického románu. Dokonca zašla ešte d'alej a aj postavy sú bezmenné. Identifikované sú iba podl'a vzájomných vztahov. Hlavnou hrdinkou je stredná sestra a prostredníctvom jej rozprávania spoznávame staršie sestry, mladšie sestry, rovnako tak bratov, asifrajera, prvého a tretieho švagra,

McNiekoho atď'. Nosnou tému nie je len samotný konflikt, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať'. Počas rozprávania sice vnímame polovojenské a štátne násilie, konflikty, útoky, samozvané l'udové súdy, prechádzame sa zdevastovanými štvrt'ami a cítime odpor a nedôveru bežných l'udí voči štátu aj voči „vzbúrencom“, no viac ako to, vystupuje do popredia komunitný útlak, náboženstvo, patriarchát, strach, hnev a v neposlednom rade sexuálne obt'ažovanie a manipulácia.

Stredná sestra je väšnivá čitatel'ka. Číta hocikedy pri chôdzi, kamkol'vek ide. Ked'že žije na mieste, kde je nosenie trhaviny vo vreckách menej poburujúce ako čítať knihu pri chôdzi po ulici, je okolím odsúdená k statusu čudačky. V komunite, v ktorej vyrastá, je čítanie na verejnosti úchylné a nenormálne. Je to mätúce a nespoločenské. Máre sú dohovárania rodiny či kamarátov. Navyše má „už“ osemnásť rokov a to je podl'a miestnej katolíckej komunity najvyšší čas na vydaj. Pobožná matka denne zalamuje rukami a ponúka jej všakováky nápadníkov. Ona už vzt'ah má, teda asivz'tah s asifrajerom. Obom zatial' vyhovuje vol'nost'.

Jedného dňa sa stáva objektom záujmu staršieho ženatého paramilitanta zvaného Mliekar. Nedotýka sa jej, nedívá sa na ňu, násilím ju net'ahá do svojej dodávky, len ju vytrvalo na každom kroku prenasleduje, ut'ahuje slučku a čaká, dokiaľ to psychika dievčaťa vydrží. Viete si predstaviť', čo to narobí s mladou a neskúsenou dievčinou! Už po prvom stretnutí s Mliekarom sa v štvrti rozpúta peklo klebiet a ohovárania. Stredná sestra nemôže prejsť' po ulici bez toho, aby si o nej nešepkali okoloidúci. A pritom sa jej ten chlap nepáči, matie ju a desí. Nik jej neverí. Matka sa za ňu modlí, sestry sa hnevajú a „dobré“ susedy pedantne prilievajú olej do ohňa. Na jednej strane sa jej l'udia boja, pretože si ju vyvolil popredný predstaviteľ' odboja, na druhej strane ju nenávidia, pretože by ich mohla priviesť' do nešťastia. Tajná polícia fotí podozrivé osoby na každom kroku, nedajbože, že vás odfotia s nežiaducou a podozrivou osobou... Škandál okolo nej a Mliekara si začína žiť' vlastným

životom a stáva sa z neho udalosť' sezóny. Ako sa brániť' pred predátorským správaním a prenasledovaním a nestratiť' zdravý rozum?

Na pozadí neutichajúceho konfliktu sa stalo mnoho hrozných vecí. Predstavte si, že v celej štvrti vojaci z opačnej strany barikády vyvraždili všetkých psov. Chlapia sa po kolená v krvi brodili masou ich tel a rozdelovali mŕtvoly jednotlivým majiteľom. Psy slúžili vždy ako výstraha pred vojakmi, pred špiónmi, jednoducho pred nepriateľmi. Otrasné okamihy. V každej rodine niekto zomrel, zranenia boli na dennom poriadku, prechod z miesta na miesto plný prekážok, policajtov sa volať' neoplatilo, tí sa volali iba vtedy, ak ste ich chceli postriel'at', takže by aj tak neprišli. Do nemocnice sa nechodilo, pretože tam z vás mohli urobiť' tajného agenta a to komunita neodpúšťa. Každý podozrieval každého. Pri zraneniacach a otrávach sa gazziné menili na chirurgov a internistov. Nenávist' medzi protestantmi a katolíkmi prerástla až do takej absurdity, že existoval zoznam zakázaných mien pre novorodencov. Tu sa žilo aj umieralo extrémne.

Nálož informácií a udalostí popisovaných v románe nenechá nikoho chladným. Je to sice sonda do smutných dejín Severného Írska, no hlavná hrdinka srší vtipom a iróniou. Je veľ'mi inteligentná, uvedomuje si absurdnosť' doby. Hoci je zúfalá, neobhajuje sa pred klebetami (aj tak by jej to nepomohlo), iba konštatuje fakty a dianie v krajinе opisuje naozaj s ostrým humorom. Celý román je desivý a pritom nesmierne l'udský a inšpiratívny.

Ivana Zacharová

ZÁKLADNÉ INFO:

Anna Burns:

Mliekar

Rok vydania: 2020

Žánor: beletrie pre dospelých

PLUSY A MÍNUSY:

- + šbrialantný rozprávačský štýl
- + vtip a irónia
- + vynikajúci preklad
- + historické fakty

HODNOTENIE:



Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



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

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

Aktuálne vydanie v elektronickej podobe, rovnako ako aj archív starších čísel pre vás je k dispozícii na volné stiahnutie na hlavnej stránke magazínu na adresu

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIЯ

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Pavol Hirká, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Ľubomír Celár, Daniel Paulini, Peter Bagola, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakubek, Lukáš Bátor, Mário Lorenc, Maroš Goč, Adam Lukačovič, Richard Mako, Barbora Kríštová, Adrián Liška, Michaela Medvedová, Pôrobert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Braňo Hujo, Zuzana Tarajová, Ivka Macková, Nicol Bodzárková, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Robert Poupatko, Martin Černický, Pavol Košík, Filip Voržáček, Dominika Hrubošová, Jakub Mrázík

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marek Pročka, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka
NBA2K1

MARKETING A INZERIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIЯ A DISTRIBÚCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe prostredníctvom internetu, ale objednať si môžete aj fyzický výtlačok. Printovú verziu si môžete zakúpiť iba na adrese

<https://shop.generation.sk>

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

Iné zdroje nie sú súlužby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasit s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcií tret'ou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne leiri inzerenti, pripadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo s časťou bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opísaných produktov sa neskôr môžu 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 criticism and review. Although the magazine has endeavoured to ensure all information is correct at time of print, prices and availability may change. This magazine is fully independent.

Copyright © 2020 Mission Games s.r.o.

www.mission.sk

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



msi[®]

**OPTIX
G27CQ4**



VIDÍ VIAC, NEŽ LEN HRU
PREKONAVAJ VŠETKÉ VÍRY

165Hz, 1ms
QHD
2560X1440

AMD FreeSync
ZAKRIVENÝ
1500R



OD OKRAJA
K OKRAJU

BEŽNÁ CENA 356,90 €. DO 31. OKTÓBRA MÔŽETE MAŤ LACNEJŠIE
VĎAKA AKCII BACK TO SCHOOL. VIAC NA CZ.MSI.COM



LIVE! CAM

SYNC 1080P NOVINKA

**ŠIROKOUHLÁ WEBOVÁ KAMERA
FULL HD S DVOMI ZABUDOVANÝMI
MIKROFÓNMI**

Zvýšte kvalitu online stretnutí použitím webovej kamery Creative Live! Cam Sync 1080p, ktorá poskytuje video Full HD pri 30 snímkach za sekundu, takže sa môžete prezentovať profesionálne s prirodzenou čistotou v ľubovoľnom prostredí, doma alebo v kancelárii. Live! Cam Sync 1080p je kompatibilná s UVC a väčšinou rozšírených videokonferenčných aplikácií, ľahko sa používa a rýchlo nastavuje, takže môžete byť neustále pripravení na online schôdze a videohovory, a to aj na poslednú chvíľu!



SPOLUPRACUJE S
**PC
MAC**



1080P / 30 FPS



720P / 30 FPS



WIDE VIEWING
ANGLE



DUAL BUILT-IN
MIC



PLUG-AND-PLAY
(UVC COMPLIANT)



HORIZONTAL /
VERTICAL ORIENTATION



PRIVACY
LENS CAP



UNIVERSAL TRIPOD
MOUNTING CLIP